

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR, PARTISIPASI, DAN SIKAP SISWA

Nyoman Sudimahayasa

SMKN 3 Singaraja, Jln. Gempol, Banyuning, Buleleng
e-mail: sudimahayasanyoman@gmail.com

Abstract: The Implementation of TGT Learning Model to Improve Achievement, Participation, and Attitude of Tenth Grade Students. This research aimed at improving students achievement, participation, and attitude on a training course Technical Drawing Interpretation as the results of the implementation instructional type of Team Game Tournament. The research was a classroom action research conducted in two cycles with the subjects of Class X TSM 1 of students at SMKN 3 Singaraja in the academic year 2013/2014. The data sources were formative tests conducted at the end of every cycle, classroom observation, and questionnaire for the students. Data were analyzed descriptively to know the improvement of students' achievement in the training course, to explain the active participation of students during the teaching and learning process, and also to explain the students' attitude towards the implementation of TGT in the course. The findings of the research revealed that there was an improvement in students' achievement, from the average score of 52.19 in the pre-cycle, 69.84 at the end of Cycle 1, and 76.41 in Cycle 2. The research also found that students became very actively participated in the class and also had very positive views towards the implementation of TGT in the classroom.

Keywords: achievement, attitude, participation, Team Games Tournament (TGT)

Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi dan Sikap Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik dan sekaligus mengetahui keaktifan siswa sebagai akibat penerapan pembelajaran tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran mata diklat tersebut. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dengan subyek penelitian adalah siswa kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja pada tahun ajaran 2013/2014. Sumber data diambil dari tes di akhir setiap siklus, observasi kelas dan angket pendapat siswa tentang implementasi TGT. Data dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan tipe TGT. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik, dimana nilai rata-rata siswa yang sebelumnya 52,19 pada pra siklus meningkat menjadi 69,84 pada akhir Siklus 1 dan menjadi 76,41 pada akhir Siklus 2. Hasil penelitian juga menunjukkan partisipasi aktif dan tanggapan positif siswa dalam implementasi TGT di kelas TSM₁.

Kata-kata kunci: hasil belajar, partisipasi, sikap, *Team Games Tournament* (TGT)

Akhir-akhir ini banyak masyarakat menilai bahwa mutu pendidikan di Indonesia mengalami kemerosotan. Tahun 2010 indeks pembangunan pendidikan untuk semua atau *education for all* di Indonesia berada di peringkat ke-65, di tahun 2011 menurun menjadi peringkat ke-69 dari 127 negara di dunia (Kompas, 03/03/2011). Penyebab

rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya.

Salah satu di antara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendi-

dikan yang tercermin dari rendahnya hasil belajar, khususnya peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Masalah lain adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis, belum memanfaatkan *quantum learning* sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada SMK bidang keahlian otomotif khususnya Teknik Sepeda Motor (TSM) adalah menginterpretasikan gambar teknik yang termasuk dalam mata pelajaran produktif. Mata pelajaran ini diberikan kepada peserta didik dengan harapan agar peserta didik dapat memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar ilmu dan teknologi yang dapat diterapkan pada sehari-hari, namun demikian mata pelajaran menginterpretasikan gambar teknik merupakan mata pelajaran dasar yang sangat menunjang mata pelajaran kejuruan di bidang kompetensi TSM yang ada di SMK teknologi seperti SMK Negeri 3 Singaraja. Melalui mata pelajaran menginterpretasikan gambar teknik diharapkan siswa SMK memiliki basis yang kuat untuk memahami konsep bidang kejuruan yang mereka peroleh. Oleh karena dalam pembelajaran menginterpretasikan gambar teknik sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran produktif yang lainnya, sehingga siswa merasa memerlukan untuk belajar menginterpretasikan gambar teknik dan pelajaran menjadi lebih bermakna.

Menginterpretasikan Gambar Teknik dianggap pelajaran yang membosankan, sehingga tidak mendapat perhatian yang lebih dari peserta didik. Padahal dibalik pelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik tersebut tersembunyi nilai yang sangat bermanfaat bagi siswa yaitu menyeimbangkan antara kotak kanan dan otak kiri. Pada awal-awal pertemuan ditemukan bahwa siswa-siswa kelas X TSM₁ (Teknik Sepeda Motor) di SMKN 3 Singaraja, memandang mata pelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik itu merupakan pelajaran yang membosankan. Hal ini yang mengakibatkan keaktifan belajar menjadi sangat kurang. Dari hasil pengamatan dari 32 orang siswa kelas X TSM₁ ternyata hanya 8 (delapan) orang siswa yang aktif mengikuti pembe-

lajaran. Hal ini dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kerjasamanya dalam kelompok, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok, memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, memberi gagasan yang cemerlang, membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, serta saling membantu dan menyelesaikan masalah.

Dari hasil refleksi dan peninjauan awal faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya, masih menggunakan model pembelajaran konvensional, selain itu memberikan materi kepada siswa tanpa memperhatikan kemampuan siswa menyerap materi tersebut. Kadang peneliti juga kurang memanfaatkan pengetahuan awal siswa sebagai hasil interaksi mereka dengan lingkungan dimana mereka tinggal. Inilah yang dilihat sehingga berdampak pada pelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik di sekolah menjadi kurang diminati sehingga keaktifan belajar siswa menjadi rendah, dan akibatnya pelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik di mata para siswa menjadi kurang bermakna dan akhir dari semua itu adalah rendahnya prestasi siswa.

Menyikapi kondisi akademik dan kondisi fisik tersebut maka sudah sepantasnya perlu diupayakan usaha peningkatan penguasaan siswa terhadap materi-materi Menginterpretasikan Gambar Teknik melalui penerapan suatu model pembelajaran yang lebih berpusat pada upaya menumbuhkembangkan partisipasi dan keaktifan siswa di dalam pemecahan suatu masalah. Kegiatan pembelajaran tidak lagi mengutamakan produk saja akan tetapi lebih mengutamakan proses bagaimana pengetahuan tersebut diperoleh siswa. Menurut Tabrani Rusyan (1989:10) keberhasilan proses pembelajaran terletak pada turut sertanya peserta didik secara aktif. Demikian juga Sriyono, dkk (1992: 54) mengatakan bahwa apapun metode atau model yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif. Agar upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan, terlebih dahulu dibenahi model atau metode pembelajaran yang digunakan sehingga model atau metode pembelajaran yang digunakan sesuai dan bervariasi dalam proses pembelajaran.

Menjawab tentang kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X TSM₁ tersebut diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif. Sa-

lah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tersebut di atas dan keadaan siswa yang lebih senang bermain dibandingkan untuk belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams-Games-Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2008).

Pembelajaran tipe TGT adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati, 2007). Menurut Robert E. Slavin (2008), pembelajaran tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game(permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Keaktifan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih ri-

leks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Disamping itu model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) kegiatan pembelajarannya lebih berpusat pada siswa. Siswa dibagi di dalam kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan yang heterogen. Setiap siswa di dalam kelompok akan mendapat tugas yang berbeda, dan di dalam kelompok mereka akan saling bantu membantu untuk menguasai materi atau tugas yang dibebankan pada kelompoknya. Selanjutnya mereka akan mengikuti turnamen antar kelompok. Model pembelajaran ini sangat sesuai jika diterapkan pada kelas yang memiliki kemampuan heterogen karena siswa yang kemampuannya kurang akan dibantu oleh siswa yang memiliki kemampuan baik pada saat kerja kelompok. Muflihah (2004), dalam penelitiannya yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Penerapan pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang sangat bermanfaat bagi siswa. Adanya permainan dalam bentuk turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir pokok bahasan, memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi suatu kompetisi atau pertarungan dalam hal akademik, setiap siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal

Kagan (1994), berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat antara lain: dapat meningkatkan pencapaian dan kemahiran kognitif siswa, dapat meningkatkan kemahiran sosial dan memperbaiki hubungan sosial, dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan, dapat meningkatkan kepercayaan diri, dapat meningkatkan kemahiran teknologi

Berdasarkan kondisi siswa, guru, fasilitas, dan proses pembelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik di kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja, serta memperhatikan keunggulan-keunggulan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran tersebut dalam

pembelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik di kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan "Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik pada siswa kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja?"

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan tingkat keaktifan siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games Tournament*) pada siswa kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja serta mendeskripsikan tanggapan siswa kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games Tournament*).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran di sekolah pada umumnya dan di kelas pada khususnya. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan, siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan dan satu kali tes pada setiap akhir siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X TSM₁ SMKN 3 Singaraja tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 32 siswa.

Pengolahan atau analisis data yang diperoleh pada penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan keaktifan siswa, respon siswa dan kompetensi/hasil belajar siswa. Berdasarkan teknik pengumpulan data, dimana skor keaktifan siswa dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa di kelas saat mengikuti pelajaran yang terdiri dari 4 indikator dan tiap indikator berisikan 4 deskriptor. Rentangan skor untuk setiap indikator

adalah 1-5. Skor 1 diperoleh jika tidak ada deskriptor yang tampak, sedangkan skor 5 diperoleh jika semua deskriptor muncul dalam suatu indikator. Rentangan skor ideal yang diperoleh adalah 4-20. Dengan demikian hasil perhitungan MI dan SDI adalah:

$$MI = 1/2 (20 + 4) = 12$$

$$SDI = 1/6 (20 - 4) = 2,67$$

Kategori Penggolongan tingkat keaktifan disajikan seperti Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penggolongan Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	18-20	Sangat Aktif
2	14-17	Aktif
3	10-13	Cukup Aktif
4	6-9	Kurang Aktif
5	4-5	Sangat Kurang Aktif

Indikator yang menunjukkan terjadinya peningkatan keaktifan belajar siswa adalah adanya kecenderungan peningkatan skor rata-rata keaktifan belajar Menginterpretasikan Gambar Teknik klasikal dari siklus I ke siklus II, dan ini yang dijadikan dasar untuk mencapai hipotesis tindakan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa mengacu pada skor keaktifan siswa.

Data hasil belajar siswa dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik konversi skor seperti Tabel 2. Indikator keberhasilan adalah para siswa mampu mencapai skor rerata pada katagori cukup atau lebih, daya serap siswa minimum 55%, dan ketuntasan klasikal minimum 85%.

Tabel 2. Konversi Skor Hasil Belajar

No	Kriteria	Kategori
1	85-100	Sangat baik
2	70-84	Baik
3	55-69	Cukup
4	30-54	Kurang
5	0-39	Sangat Kurang

Rumus yang digunakan untuk mengukur skor hasil belajar adalah,

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- \bar{X} = rata-rata kelas
- $\sum X$ = jumlah skor yang dicapai seluruh siswa
- N = banyak siswa

$$P = \frac{\bar{X} - \bar{X}_{n-1}}{\bar{X}_{n-1}} \times 100\%$$

Dengan

\bar{X}_{n-1} = nilai rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan siswa pada siklus ke n-1

\bar{X}_n = nilai rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan siswa pada siklus ke n

Peningkatan terjadi jika $P > 0$ (P lebih besar dari nol atau bernilai positif). Untuk data tanggapan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT diukur dengan menggunakan skala Likert. Angket yang diberikan disusun dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Untuk menghindari bias dan melihat kesungguhan siswa dalam mengisi angket, peneliti menggunakan dua model pertanyaan atau pernyataan dalam kuisioner, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Tabel 3. Kriteria Pemberian Skor Tanggapan Siswa

Analisis Jawaban	Nilai Item	
	Positif	Negatif
SS	5	1
S	4	2
R	3	3
TS	2	4
STS	1	5

Skor rata-rata tanggapan siswa di analisis dengan rumus:

$$\bar{X}_{\text{tanggapan}} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{Arikunto, 2005})$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rerata tanggapan siswa

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = jumlah siswa

Skor tanggapan siswa diperoleh dari jumlah total skor butir. Data tanggapan siswa dianalisis secara deskriptif berdasarkan skor rata-rata (\bar{X}), *mean ideal* (MI), dan standar deviasi ideal (SDI). Penggolongan tanggapan pada lima jenjang kategori seperti pada Tabel 4.

Total item pernyataan tanggapan adalah 10 item pernyataan tanggapan. Berdasarkan hal tersebut dapat ditentukan skor tertinggi ideal adalah 50 dan skor terendah ideal adalah 10. Perhitungan MI dan SDI adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{MI} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (50 + 10) = 30 \\ \text{SDI} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (50 - 10) = 1,33 \end{aligned}$$

Tabel 4. Kriteria Penggolongan Tanggapan Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	$\bar{X} \geq \text{MI} + 1,5 \text{ SDI}$	Sangat baik
2	$\text{MI} + 0,5 \text{ SDI} \leq \bar{X} < \text{MI} + 1,5 \text{ SDI}$	Baik
3	$\text{MI} - 0,5 \text{ SDI} \leq \bar{X} < \text{MI} + 0,5 \text{ SDI}$	Cukup
4	$\text{MI} - 1,5 \text{ SDI} \leq \bar{X} < \text{MI} - 0,5 \text{ SDI}$	Kurang
5	$\bar{X} < \text{MI} - 1,5 \text{ SDI}$	Sangat kurang

Keterangan :

Rumusan untuk MI dan SDI adalah :

MI = $\frac{1}{2}$ (Skor tertinggi + skor terendah)

SDI = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

Pedoman penggolongan tanggapan siswa terhadap penerapan pendekatan starter eksperimen kontekstual dalam pembelajaran sains dinyatakan dengan Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Pedoman Penggolongan Tanggapan Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	54 – 60	Sangat Baik
2	44 – 53	Baik
3	28 – 43	Cukup
4	18 – 27	Kurang
5	12 – 17	Sangat Kurang

Skor tanggapan siswa yang diperoleh dari perhitungan dibandingkan dengan kriteria penggolongan yang telah ditetapkan seperti pada Tabel 9. Dengan demikian dapat ditentukan kategori tanggapan siswa. Kriteria keberhasilan untuk tanggapan siswa adalah skor rerata tanggapan siswa minimum berada dalam kategori cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas X TSM₁, SMKN 3 Singaraja, pada tahun ajaran 2013/2014. Waktu penelitian ini adalah dari bulan Agustus sampai Nopember 2013. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dan mencakup 2 kompetensi dasar yang ada pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik. Adapun kompetensi dasar tersebut adalah: Menjelaskan standar menggambar teknik, dan Menggambar prespektif, proyeksi, pandangan dan potongan.

Pada penelitian ini data yang dianalisa adalah: (1) data keaktifan siswa yang diambil dari

lembar observasi keaktifan siswa dengan 4 indikator, (2) hasil belajar yang diambil dari hasil tes pada pra siklus, akhir siklus I dan hasil siklus II, dan (3) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik. Data respons siswa ini diambil dengan menggunakan angket respons yang terdiri dari 10 butir pernyataan.

Semua data-data tersebut dianalisis dengan menggunakan bantuan program MS Excell. Hasil analisis kemudian dipaparkan secara deskriptif kuantitatif. Lebih lanjut tentang hasil-hasil analisa data dapat dilihat pada pembahasan keaktifan, kompetensi atau hasil belajar dan respon siswa.

Selama pembelajaran pada pertemuan pertama berlangsung, peneliti mengamati aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik sangat rendah, hanya 6,25% atau dua (2) orang siswa yang masuk dalam kategori cukup aktif dan 93,75 % atau 30 orang masuk dalam kategori kurang aktif. Dengan berkolaborasi teman sejawat kemudian peneliti mengkaji kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Kemudian peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran berikutnya.

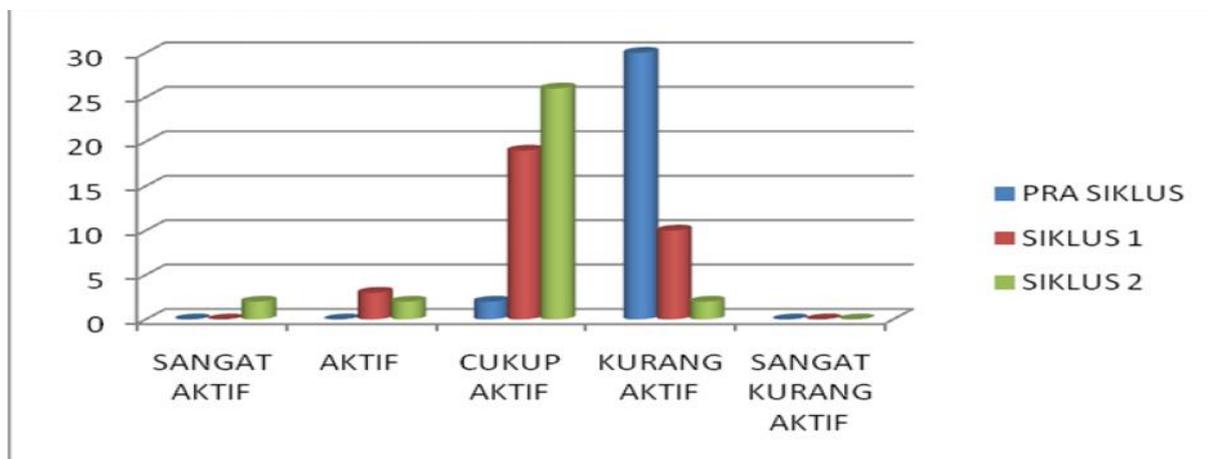
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1, kemudian dilakukan refleksi yang mana diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan keaktifan siswa selama siklus I belum maksimal, sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus 2. Hal ini sekaligus untuk menguatkan dugaan bahwa penyebab meningkatnya keaktifan siswa adalah karena kontribusi penerapan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik.

Setelah perencanaan tindakan, pada siklus 2 juga dilakukan tindakan yang sama dengan siklus 1. Pada siklus 2 ini penerapan model pembelajaran TGT dilakukan pada kompetensi dasar Menggambar perspektif, proyeksi, pandangan dan potonganyang dilakukan pada 3 pertemuan. Peningkatan keaktifan siswa pada siklus I dan siklus 2 ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6 Pencapaian Keaktifan selama Siklus 1 dan Siklus 2

Kategori	Skala Nilai	Jumlah siswa		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Sangat aktif	18 – 20	0	0	2
Aktif	14 – 17	0	3	2
Cukup aktif	10 – 13	2	19	26
Kurang aktif	6 – 9	30	10	2
Sangat kurang aktif	4 – 5	0	0	0

Berdasarkan Tabel 6 pada akhir siklus 1 terjadi peningkatan keaktifan siswa pada kategori cukup aktif sebesar 53,13%. Namun dari hasil tersebut masih cukup banyak siswa yang kurang aktif. Agar siswa lebih aktif lagi mengikuti pembelajaran kemudian diadakan siklus II. Setelah diadakan tindakan pada siklus 2 terjadi peningkatan keaktifan siswa dari kategori cukup aktif 59,38% pada siklus 1 menjadi 81,25% pada siklus 2. Bahkan pada siklus 2 ini terdapat siswa yang aktif sebanyak 2 orang serta sangat aktif sebanyak 2 orang (6,25%). Peningkatan keaktifan siswa ditunjukkan dengan grafik seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Keaktifan Siswa pada Siklus 1 dan 2

Gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dari pra siklus dimana kategori kurang aktif sebanyak 30 orang sedangkan cukup aktif sebanyak 2 orang, menjadi 10 orang yang termasuk kategori kurang aktif dan 19 orang kategori cukup aktif dan kategori aktif sebanyak 3 orang pada siklus 1. Pada siklus 2 kategori kurang aktif sebanyak 2 orang, cukup aktif sebanyak 26 orang serta 2 orang kategori aktif dan sangat aktif

Pada siklus I, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT saat mempresentasikan materi tentang standar menggambar teknik. Pada kompetensi dasar ini peneliti menjelaskan materi tentang: fungsi gambar, standarisasi dalam menggambar teknik, alat-alat gambar, huruf, kemudian dilakukan tes pada akhir periode siklus I dengan melaksanakan TGT/permainan akademik. Tes meliputi materi tentang standar menggambar teknik dan Menggambar perspektif, proyeksi, pandangan dan potongan. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan kompetensi atau hasil belajar seperti yang ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Pencapaian Kompetensi atau Hasil Belajar pada Akhir Siklus 1.

Kategori	Skala Nilai	Jumlah siswa	
		Pra siklus	Siklus 1
Sangat Baik	85-100	0	2
Baik	75-84	1	11
Cukup	60-74	10	19
Kurang	40-59	21	0
Sangat Kurang	0-39	0	0
Jumlah		32	32

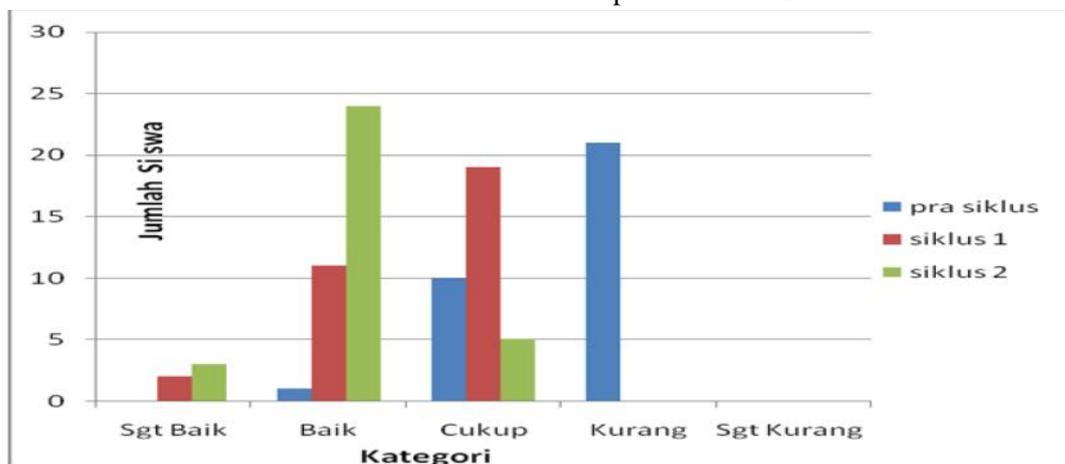
Berdasarkan Tabel 7 diperoleh rata-rata nilai siswa kelas X TSM₁ sebelum penerapan model pembelajaran TGT adalah 52,19. Setelah penerapan model pembelajaran TGT hasil tes pada siklus I, menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas X TSM₁ naik sebesar 69,84%. Setelah perencanaan tindakan, pada siklus 2 ini juga dilakukan tindakan yang sama tetapi dengan mengupayakan game atau turnamen yang lebih menarik lagi agar minat dan semangat belajar siswa semakin meningkat serta mengefektifkan waktu pembelajaran.

Pada siklus 2 ini penerapan model pembelajaran TGT dilakukan pada kompetensi dasar Menggambar perspektif, proyeksi, pandangan dan potonganyang dilakukan pada 3 pertemuan. Hasil tes akhir pada siklus 2 menunjukkan data seperti pada Tabel 8.

Tabel 8. Pencapaian Kompetensi atau Hasil Belajar pada Akhir Siklus 2

Kategori	Skala Nilai	Jumlah siswa		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Sangat Baik	85-100	0	2	3
Baik	75-84	1	11	24
Cukup	60-74	10	19	5
Kurang	40-59	21	0	0
Sgt Kurang	0-39	0	0	0

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh rata-rata nilai siswa kelas X TSM₁ pada akhir siklus 2 adalah 76,41. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, nilai rata-rata siswa kelas X TSM₁ naik dengan kategori baik sebanyak 24 orang sedangkan sisanya kategori cukup 5 orang serta 3 orang kategori sangat baik. Tingkat kompetensi atau hasil belajar siswa TSM₁ pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik pada siklus 2 disajikan pada Gambar 2.



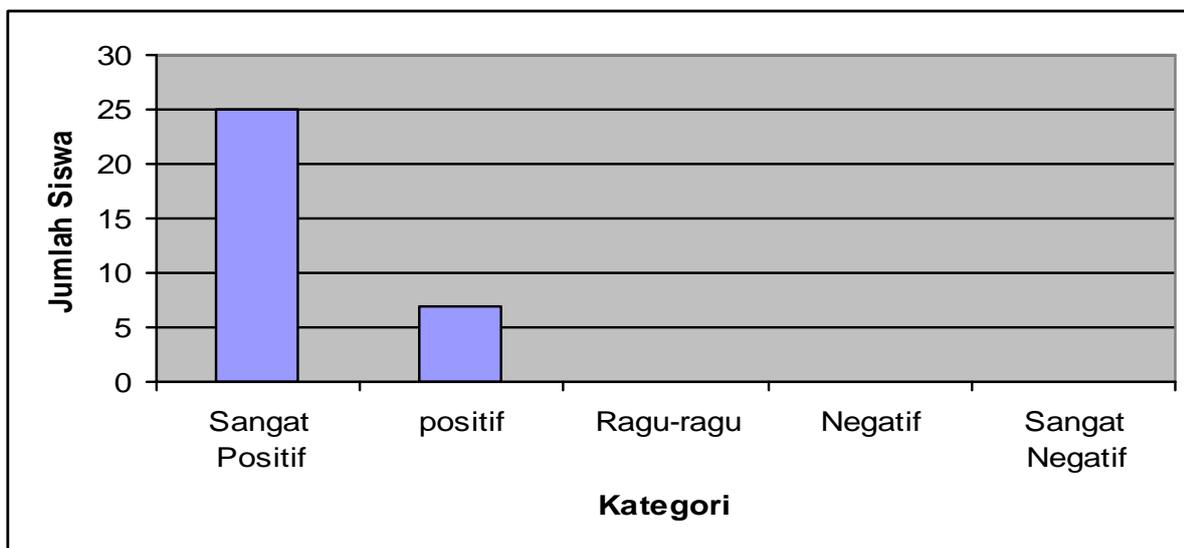
Gambar 2. Pencapaian Kompetensi pada Akhir Siklus 2

Gambar 2 menunjukkan terjadi peningkatan pencapaian kompetensi siswa dari siklus 1, dimana kategori baik sebanyak 24 orang sedangkan cukup baik sebanyak 5 orang, dan 3 orang kategori sangat baik. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT diukur dengan angket respon yang terdiri dari 10 butir pernyataan skala likert. Sehingga skor tertinggi ideal adalah 50 dan skor terendah adalah 10. Perhitungan mean ideal dan simpangan baku ideal adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rerata Ideal } (M_i) &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal}) \\ &= \frac{1}{2}(50 + 10) \\ &= 30 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Simpangan Baku Ideal } (S_i) &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (50 - 10) \\ &= 6,67 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisa data pada lampiran respon siswa maka rata-rata respon siswa diperoleh sebesar 44,03 dengan simpangan baku 2,87 yang secara umum menunjukkan bahwa kategori respon siswa adalah sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik disajikan pada Gambar 3.



Gambar3.Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan hasil observasi selama siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan keaktifan siswa. Temuan ini memberi arti penerapan model pembelajaran TGT sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi yang diberikan sehingga berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat terlihat dari rata-rata skor pada tiap-tiap turnamen akademik di setiap siklus.

Temuan lainnya adalah respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT ini berada pada kategori positif. Positifnya respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran Menginterpretasikan Gambar Teknik ditandai oleh beberapa indikator yaitu 1) para siswa senang dengan penerapan model pembelajaran TGT ini karena adanya permainan dalam pembelajaran, dan juga tidak membosankan, 2) selain itu dapat memberi se-

mangat sportifitas dan kerjasama serta menjunjung tinggi kejujuran.

Secara umum penelitian ini dapat dikatakan berhasil sebab tiga butir kriteria keberhasilan tindakan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan yaitu 1) keaktifan siswa meningkat pada kategori cukup aktif atau lebih, (hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik atau lebih, 2) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik berada pada kategori positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut (1) penerapan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga ber-

ada pada kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 52,19 pada pra siklus meningkat menjadi 69,84 pada akhir siklus 1 dan menjadi 76,41 pada akhir siklus 2. (2) Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik berada pada kategori positif. Hal ini terlihat dari 78,13 % siswa yang memberi tanggapan sangat positif atas proses pembelajaran yang telah dilakukan terkait dengan penerapan media simulasi. Dari penelitian ini maka diajukan beberapa saran se-

bagai berikut: (1) Kepada rekan guru hendaknya dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran TGT ini dalam proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat lebih maksimal. (2) Bagi para pengambil kebijakan hendaknya dapat mensupport, sehingga suasana belajar menyenangkan. (3) Bagi para pembaca dan rekan-rekan yang ingin mengadakan penelitian sejenis hendaknya dapat lebih baik dalam mempersiapkan dan merencanakan penelitian terutama yang terkait dengan materi, jadwal dan juga sarana pendukungnya sehingga hasil yang didapat akan menjadi lebih baik dari sekarang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2005. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, Ni Putu Eka Yuni. 2011. *Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Pembelajaran Langsung (Direct Instruction/DI) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PKn Kelas VIII di SMP 6 Singaraja Tahun 2011*. Singaraja: Undiksha
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elfatru, Nawawi. 2010. *Keaktifan Belajar*. Tersedia pada <http://nawawiefatru.blogspot.com/2010/07/keaktifan-belajar>. Diakses pada tanggal: 5 Juni 2011
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. 2003. *Teori Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Salatiga: Rineka Cipta
- Suari, Mirah Marlia. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X-6 Semester ISMAN 2 Singaraja Tahun Ajaran 2008/2009*. Singaraja: Undiksha
- Sukadi. 2007. "Belajar dan Pembelajaran sebagai Yadnya," *Belajar dan pembelajaran (Berorientasi Konten Kearifan Lokal Budaya Bali)*. Singaraja: Undiksha.
- Tabrani Rusyan.dkk. 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PN. Remaja Karya.
- Wikipedia. 2011. *Pembelajaran*. Tersedia pada <http://id.wikipedia.org/2011/11/pembelajaran>. diakses pada tanggal 12 Desember 2011
- Yuliatini, Ni Made. 2009. *Implementasi Model Self Regulated Learning (SRL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X⁶ SMA Lab Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2009/2010*. Singaraja: Undiksha.