

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI MEMELIHARA UNIT *FINAL DRIVE* MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DI SMK SWASTA PEMBDA NIAS

Desman Telaumbanua¹⁾, Firwanus Zega²⁾, Desmanto Zai³⁾, Waskito⁴⁾, Henny Yustisia⁵⁾

Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

E-mail : Delaudesman@gmail.com¹⁾, firwanzega2020@gmail.com²⁾,

Desmantozai@gmail.com³⁾, waskito@ft.unp.ac.id⁴⁾, hennyustisia@ft.unp.ac.id⁵⁾

Abstract (English)

This research aims to enhance student activity and learning outcomes in the competency of maintaining final drive units using the Teams Games Tournaments (TGT) cooperative learning model in Grade XI Light Vehicle Engineering (TKR) classes at SMK Swasta Pembda Nias. The background of this research is based on initial observations indicating that the dominant learning method used is lecture, which leads to passive students and suboptimal learning outcomes. This research uses an experimental method with a classroom action research design consisting of two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests, student activity observations, and teacher interviews. The results of the study show that the implementation of the TGT model can increase student activity and learning outcomes. In the first cycle, there was an increase in student activity of 65.83% and learning outcomes of 40%, while in the second cycle, the increase in student activity reached 70% and learning outcomes of 60%, and in the third cycle, the increase in student activity was 80.41% and learning outcomes 85%. Thus, the TGT learning model is proven to be effective in increasing student engagement and learning outcomes in the subject of maintaining final drive units. This research implies that the use of varied learning methods, such as TGT, is very important to improve the quality of learning and student learning outcomes in vocational schools.

Article History

Submitted: 10 July 2024

Accepted: 15 July 2024

Published: 16 July 2024

Key Words

Teams Games Tournaments (TGT), learning engagement, learning outcomes, Light Vehicle Engineering, cooperative learning, SMK Swasta Pembda Nias

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kompetensi memelihara unit final drive menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK Swasta Pembda Nias. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dominan digunakan adalah ceramah, yang menyebabkan siswa pasif dan hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan aktivitas siswa sebesar 65,83% dan hasil belajar sebesar 40%, sementara pada siklus kedua, peningkatan aktivitas siswa mencapai 70% dan hasil belajar sebesar 60%, pada siklus ketiga peningkatan aktivitas siswa sebesar 80,41% dan hasil belajar sebesar 85%. Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memelihara unit final drive. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan metode pembelajaran yang variatif, seperti TGT, sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah kejuruan.

Sejarah Artikel

Submitted: 10 Juli 2024

Accepted: 15 Juli 2024

Published: 16 Juli 2024

Kata Kunci

Teams Games Tournaments (TGT), aktivitas belajar, hasil belajar, Teknik Kendaraan Ringan, pembelajaran kooperatif, SMK Swasta Pembda Nias

Pendahuluan

Dalam PP No. 29 tahun 1990 pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. SMK fokus pada pengajaran yang menjurus pada keterampilan dalam suatu bidang tertentu, SMK tidak hanya memberikan bekal keterampilan saja tetapi juga memberikan bekal moral yaitu dengan pemberian pelajaran pembentukan karakter dan pelajaran tentang kewirausahaan. SMK mempunyai beberapa jurusan contohnya teknik otomotif, teknik pemersinan, teknik elektronika, teknik menegemen, teknik industri, dan lain – lain.

Kemajuan teknologi lebih menonjol pada kendaraan yang semakin lama semakin memunculkan inovasi-inovasi terbaru dalam segi interior dan exteriornya. Hal ini menjadi salah satu alasan banyaknya para pelajar yang memilih jurusan otomotif. Tidak hanya itu saja tetapi seorang pelajar memilih teknik otomotif karena setiap hari mereka bergelut dengan dunia otomotif dengan kendaraan mereka sendiri maupun orang lain sehingga apabila terjadi kerusakan pada kendaraannya mereka bisa memperbaikinya sendiri.

Dalam hal mempersiapkan peserta didik untuk menguasai bidang kejuruan yang telah dipilihnya sekolah sangat berperan penting dengan demikian perlu peningkatan kualitas sekolah, salah satu aspek utamanya yaitu tenaga pendidik sangat diharapkan berperan sebagaimana mestinya dan sebagai tenaga kependidikan yang berkualitas.

Banyak upaya-upaya yang telah ditempuh untuk membantu siswa tumbuh sesuai dengan potensinya antara lain pengembangan kurikulum pendidikan, pengembangan alat bantu pembelajaran, pengembangan metode atau model pembelajaran dan lain-lain. Pengembangan yang sering dilakukan adalah metode atau model pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dari hasil pengembangan metode atau model pembelajaran ini banyak bermunculan metode atau model pembelajaran seperti metode pemecahan masalah (Problem Solving), metode roleplaying, metode debat, metode pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) dan lain-lain. Pemilihan metode atau model pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir logis, kritis dan kreatif, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal. Banyak pendidik yang melakukan penerapan berbagai metode atau model dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan formal maupun non-formal, namun dalam penerapan pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament (TGT) dirasakan oleh penulis berdasarkan pengalaman sendiri masih kurang.

Menurut Rusman (2012: 224) model Teams Games Tournaments (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang disusun oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada siswa setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru, siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim masing-masing sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen. Model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dan murid dimana guru

mendesain kegiatan belajar yang berorientasi pada kerja sama antara siswa yang satu dengan yang lain dengan penerapan permainan yang telah di siapkan oleh guru sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat membuat siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang bersangkutan.

Menurut Trianto (2009: 83) bahwa TGT sangat cocok mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, meskipun demikian TGT dapat di adaptasikan dengan tujuan yang dirumuskan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka misalnya esai dan kinerja. Ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novriadi dalam sikripsinya (2011: 73) yang berjudul “implementasi pembelajaran kooperatif model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kopetensi dasar mesin di kelas X TKR2 SMK Negeri 2 Kayu Agung”. Menyatakan berdasarkan dari hasil penelitian, pengelolaan dan analisis data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada keterlibatan siswa dalam setiap sisklus, analisis hasil belajar berdasarkan tes yang di berikan setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pokok bahasan megenal komponen kopling gesek antara sebelum diberi tindakan dengan setelah diberi tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa dampak pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari urain di atas tentang pembelajaran kooperatif model TGT terdapat beberapa karakteristiknya yaitu : a)meningkatkan keaktifan belajar, b)meningkatkan motivasi belajar, c)menumbuhkan rasa tanggung jawab, d)menambah pemahaman dalam belajar.

Memelihara unit final drive merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk siswa SMK khususnya jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR), tujuan dari mata pelajaran Memelihara unit final drive ini adalah agar siswa memiliki kompetensi dasar yang telah di tentukan dalam setiap materi yang di sampaikan oleh guru dimana pada umumnya dikemas dalam silabus, untuk itu sangat di perlukan kondisi pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan sehingga siswa dapat menguasai materi yang di sampaikan oleh guru dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Karakteristik dari mata pelajaran Memelihara unit final drive yaitu : a)membutuhkan motifasi belajar, b)membutuhkan keaktifan belajar yang baik, c)membutuhkan kesadaran dan tanggung jawab dalam belajar, d)merupakan pelajaran produktif teknik kendaraan ringan SMK. Penjelajasan tentang pembelajaran model TGT dan mata pelajaran Memelihara unit final drive yang tertera di atas penulis menemukan ada hubungan saling membutuhkan antara kedua variabel yang dimaksud.

Hasil observasi dalam bentuk pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK Swasta Pembda Nias pada tanggal 01 September 2019 tersimpul bahwa sebagian besar metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah sehingga membuat siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya menyalin apa yang tertulis di papan tulis kondisi ini mengakibatkan kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui studi dokumenter yang ada diperoleh data bahwa sebagian besar hasil belajar siswa relatif hanya sedang-sedang saja sebatas angka Kriteria Ketuntasan Minimum

(KKM) yang di persyaratkan yaitu 75 dan bahkan siswa yang hasil belajarnya memenuhi KKM hanya 6 orang siswa atau sekitar 30% dari 20 orang siswa dalam satu kelas.

Keadaan yang di temukan penulis seperti yang tertera di atas metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang variatif, sehingga hasil belajar siswa relatif sedang-sedang saja hanya sebatas angka kriteria ketuntasan minimum. Ini bertentangan dengan apa yang di kemukakan oleh Sudjana (2005 : 76) metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran, pada saat pembelajaran hendaknya guru menggunakan cara-cara yang tepat supaya terjadi hubungan yang kondusif sehingga tujuan tercapai. Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas guru seharusnya menggunakan metode yang variatif tidak terpaku dengan menggunakan satu metode saja dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswanya sehingga siswa tersebut termotivasi dan aktif dalam pembelajaran dan dapat menguasai sepenuhnya materi yang di sampaikan oleh guru.

Dari fakta-fakta yang telah diuraikan di atas, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian di kelas XI TKR SMK Swasta Pembda Nias. Alasan lainnya adalah dikelas XI TKR SMK Swasta Pembda Nias belum ada guru yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dalam penyajian pelajarannya. Dengan demikian penulis ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memelihara Unit Final Drive Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournaments (TGT) Di Kelas XI TKR SMK Swasta Pembda Nias”. Dengan penerapan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat bekerja sama dengan kelompoknya dan adanya kompetisi antara kelompok serta menerima perbedaan individu yang ada di dalam kelompoknya sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi saat belajar dalam usaha meningkatkan hasil belajar.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester pertama tahun ajaran 2019/2020 di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK Swasta Pembda Nias, dari 1 September hingga 31 September 2019. Penelitian ini melibatkan dua variabel: Variabel Bebas: Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT). Variabel Terikat: Aktivitas siswa dan hasil belajar pada kompetensi memelihara unit final drive. Objek: Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT). Subjek: 20 siswa kelas XI TKR di SMK Swasta Pembda Nias untuk tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran. Metode ini melibatkan tindakan reflektif untuk meningkatkan praktik pengajaran di kelas. Desain penelitian terdiri dari tiga siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan: Merancang aktivitas penelitian, membuat rencana pelajaran, dan menyiapkan bahan ajar. Pelaksanaan: Menerapkan model pembelajaran TGT di kelas. Observasi: Mengamati dan mencatat aktivitas serta respons siswa selama pelaksanaan. Refleksi: Menganalisis hasil untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu ditingkatkan untuk siklus berikutnya.

Prosedur Penelitian Perencanaan: Peneliti dan guru merancang aktivitas penelitian, termasuk rencana pelajaran dan bahan ajar untuk TGT. Pelaksanaan: Peneliti menerapkan model TGT dalam pengajaran, sementara guru mengamati prosesnya. Observasi: Aktivitas siswa dan guru dicatat dan

dianalisis menggunakan lembar observasi. Refleksi: Peneliti dan guru mendiskusikan hasil dan merencanakan penyesuaian yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Teknik Pengumpulan Data Tes: Dilakukan di akhir setiap siklus untuk menilai pemahaman dan hasil belajar siswa. Observasi: Observasi langsung terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dokumentasi: Dokumentasi fotografi aktivitas di kelas untuk memberikan bukti nyata. Teknik Analisis Data Tes: Nilai rata-rata dihitung, dan persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan. Observasi: Tingkat keterlibatan dan aktivitas siswa dianalisis menggunakan lembar observasi. Indikator Keberhasilan Penelitian ini bertujuan agar setidaknya 85% siswa mencapai nilai ≥ 75 dan tingkat aktivitas siswa mencapai 80%. Jika kriteria ini terpenuhi, siklus dianggap berhasil; jika tidak, siklus selanjutnya dilakukan..

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

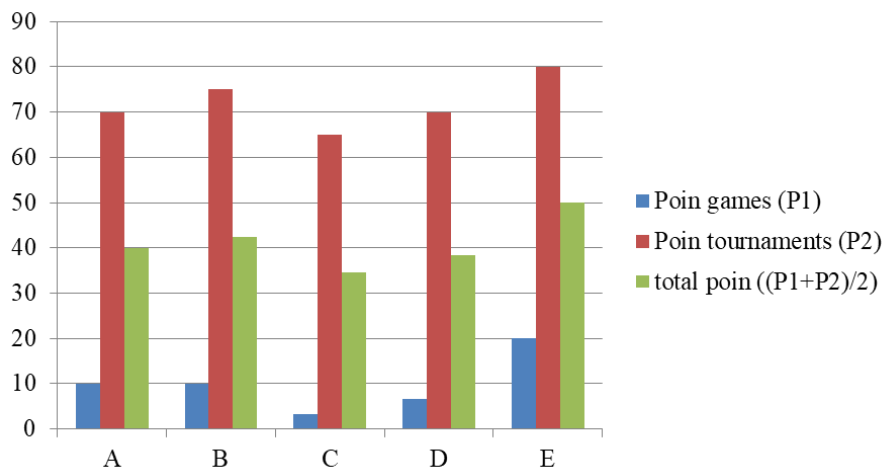


Diagram 1 : Rekapitulasi Perolehan Poin Games Dan Tournaments Pada Siklus I

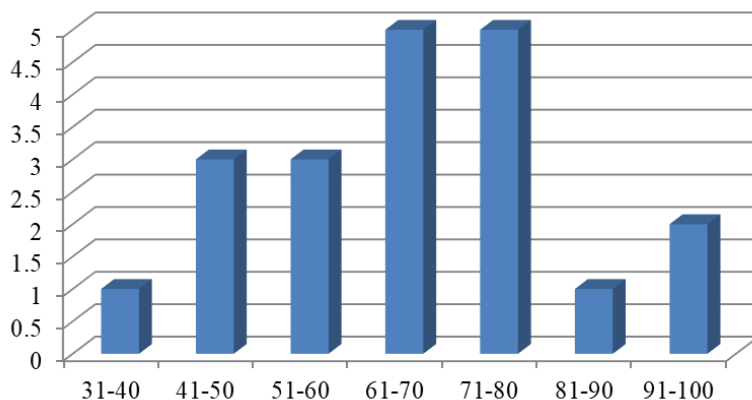


Diagram 2 : Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I

Siklus II

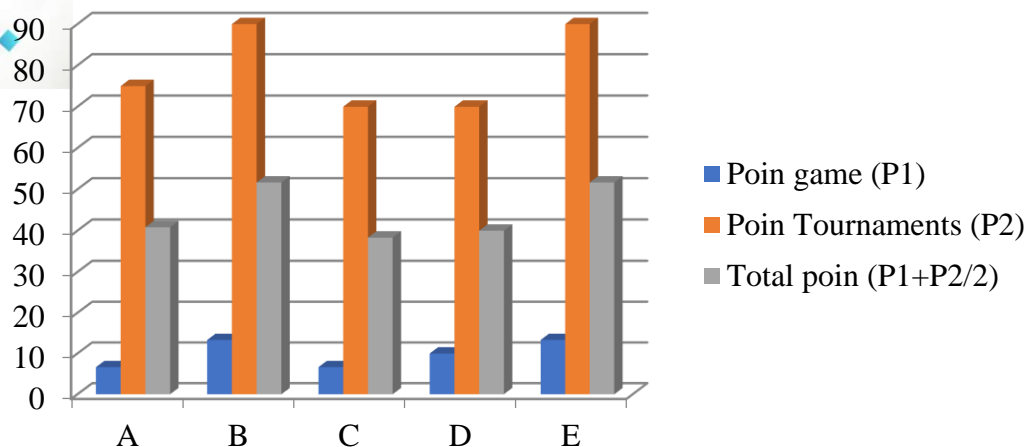


Diagram 3 : Grafik Rekapitulasi poin games dan tournaments siklus II

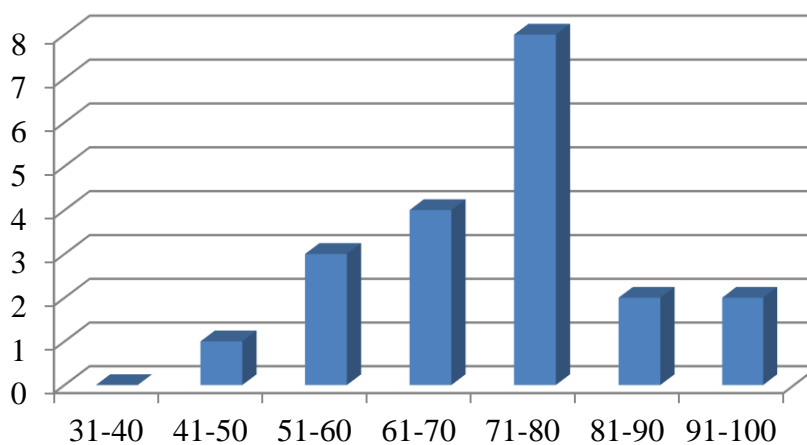


Diagram 4 : Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siklus III

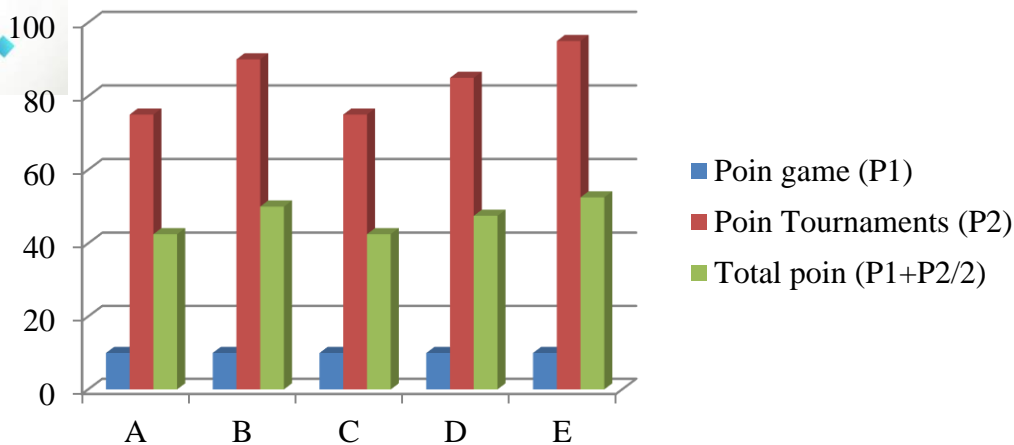


Diagram 5 : Rekapitulasi Poin Games dan Tournaments Siklus III

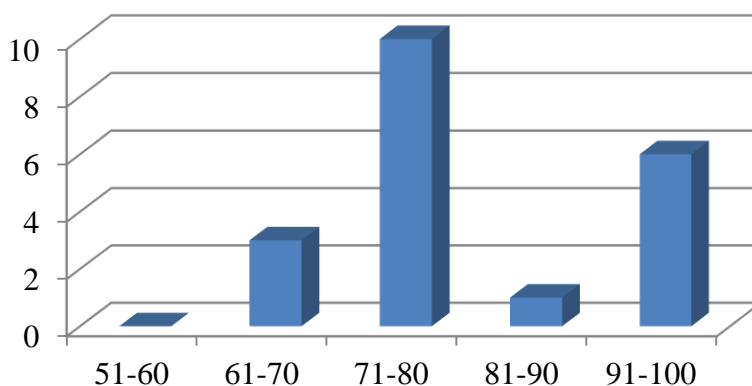


Diagram 6 : Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus III

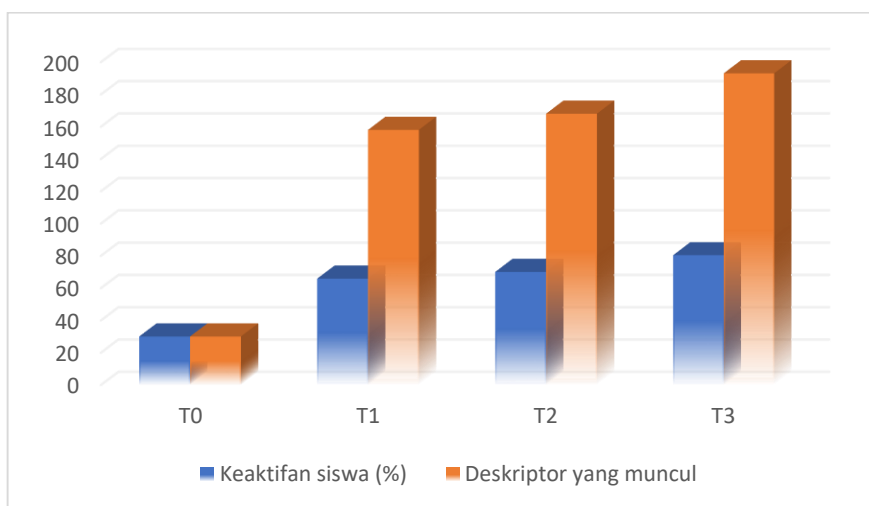


Diagram 7 : Grafik Rekapitulasi Keaktifan Siswa T0 Sampai Dengan T3

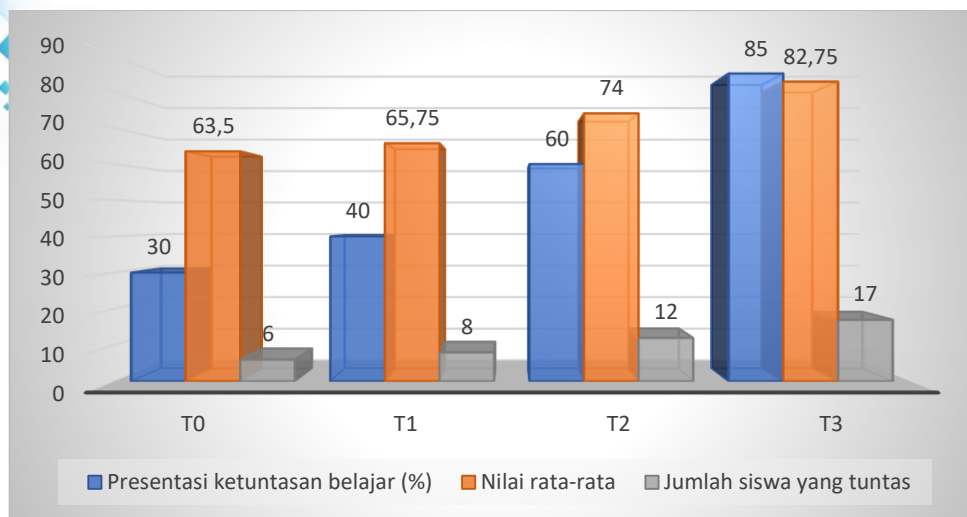


Diagram 8 : Grafik Rekapitulasi Hasil belajar T0 Sampai Dengan T3

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI TKR SMK Swasta Pembda Nias. Hal ini diketahui dari hasil observasi sebelum tindakan (T0) presentasi keaktifan siswa di kelas 30% dengan kategori penilaian aktivitas yaitu tidak aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa 63,5 dengan presentasi ketuntasan belajar 30%, sedangkan setelah tindakan pada siklus I (T1) presentasi keaktifan siswa di kelas 65,83% dengan kategori penilaian aktivitas yaitu aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa 65,75 dengan presentasi ketuntasan belajar 40%, pada siklus II (T2) presentasi keaktifan siswa di kelas 70% dengan kategori penilaian aktivitas yaitu aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa 74 dengan presentasi ketuntasan belajar 60%, pada siklus III (T3) presentasi keaktifan siswa di kelas 80,41% dengan kategori penilaian aktivitas sangat aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa 82,75 dengan presentasi ketuntasan belajar 85% hal ini menunjukkan bahwa $T3 > T2 > T1 > T0$.

Referensi

- Anonim. 2000. *New Step 1 Training Manual*. Jakarta: training center PT toyota astra motor.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. bumi aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- B Uno, Hamzah. Dkk. 2011. *Menjad Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2008. *Teknik Merawat Automobil Lengkap*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang. dkk. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hutapea, D.I, Cristian. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Kelas XI TKR 3 SMK N 4 Palembang Pada Pokok Bahasan Konsep Motor Bakar Dengan Metode Kooperatif Learning Tipe TGT*. Sikripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Novriadi, M. Alex. 2011. *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kopetensi Dasar Dasar Mesin di Kelas X TKR2 SMK Negeri 2 Kayu Agung*. Sikripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfa Beta.
- Rosmawarni. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Metode Bermain Peran Di Kelas IV*. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=174987>. Diakses tanggal 16 Juni 2019.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Sudjana. 2009. *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2012. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Supriyadi. 2012. *Modul Memelihara Unit Final Drive/Gardan*. Medan: Erlangga.
- Trianto. 2009. *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- UU RI. 2003. *Undang-Undang Tentang Pendidikan Nasional*. <http://www.komnasham.go.id/sites/default/files/dokumen/UU%20No%2020%20Tahun%202003%20tentang%20Sistem%20Pendidikan%20Nasional.pdf>. Diakses tanggal 13 juni 2019.
- Vima, Acai. 2012. *Perbandingan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) Dengan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Pengapian di Kelas XI TKR SMK YP Gajah Madah Palembang*. Sikripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Widyantini. 2006. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.