

INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TO LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN WORKING PRINCIPLE OF THE BATTERY AND BATTERY CONSTRUCTION FOR CLASS X OF SMK TKR KARSA MULYA PALANGKARAYA ACADEMIC YEAR 2015/2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PRINSIP KERJA BATERAI DAN KONSTRUKSI BATERAI DIKELAS X TKR SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2015/2016

Okta Simson¹, Wiyogo²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Palangka Raya

²Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Palangka Raya

E-mail: choyhu@gmail.com, nywiyogo@gmail.com

ABSTRACT

The Difficulties faced by students in understanding the working principles of battery material and battery construction with conventional learning models can be seen from the results of student learning which is still at under KKM 68 while for school standard is 70. This study aims to determine the effect of cooperative learning model TGT (Team Game Tournament) to the study of students in the material working principle batteries and battery construction in class X SMK TKR Karsa Mulya Palangkaraya Academic Year 2015/2016. This type of research is True Experiment Design type using Posttest Control Design. The population of this research is class X TKR, TSM A, and TSM B using the sample is random sampling. Its results have been obtained from class X Mechanical Light Vehicle as a class experiment with a number of 40 students and class X of Motorcycle Engineering A as grade control with number 36 students. Data is collected using a test that is posttest. The collected data was analyzed statistically using the values and the difference in the two values of posttest. Based on the results of data analysis posttest value, there are average class experiment (81.30) and the control class (71.34). Accordance of the calculation of the difference between two average - average class experimental and control classes with significant level of 5% was obtained price table = 2.001 and calculations are $t = 4.40$, then the result is: $t = 4.40 > \text{table} = 2.001$. These mean that H_0 and H_1 accepted. Ultimately it can be sum med up that the results for students taught by cooperative learning model TGT (Team Game Tournament) showed the well performance than students who using the conventional learning models (cermah) on the material working principle batteries and battery construction.

Keywords: TGT (Team Game Tournament), Learning Outcomes, Battery Working Principle Battery Construction.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat semakin meningkatkan tuntutan hidup masyarakat di segala bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat ini. Upaya meningkatkan mutu pendidikan merupakan bagian dari usaha meningkatkan sumber daya manusia baik dari segi kemampuan, kepribadian dan tanggung jawab sebagai masyarakat dan warga Negara. Salah satu hal yang paling pokok dan mendasar dalam pendidikan adalah belajar. Slameto (2003:2) mengemukakan bahwa, "belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Oleh karena itu belajar merupakan pemupukan pengetahuan melainkan suatu proses yang jauh lebih kompleks yang berhubungan dengan nilai sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Guru mempunyai peran untuk membimbing siswa sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Potensi yang dikembangkan siswa melalui bimbingan guru tidak hanya pada kecerdasan intelektual saja, namun juga kecerdasan pada sikap dan keterampilan. Selain itu, guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih oleh guru diharapkan dapat melibatkan semua siswa secara aktif saat mengikuti pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang nyaman bagi siswa. Hal tersebut seperti yang dijabarkan dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bahwa, "pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Berdasarkan observasi pendahuluan pada SMK Karsa Mulya Palangka Raya yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2016, terdapat beberapa informasi pendukung penelitian. Guru mata pelajaran jarang menggunakan model pembelajaran hanya cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang interaktif dan hanya terbangun komunikasi satu arah. Guru menggunakan metode ceramah, mengharapkan agar siswa duduk, diam, mendengarkan, serta mencatat pokok-pokok yang dikemukakan oleh guru. Dengan sistem pembelajaran konvensional ini, siswa dipaksa untuk bekerja secara individual tanpa banyak kesempatan untuk aktif berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa yang lain.

Dalam penelitian ini, salah satu permasalahan yang menarik bagi peneliti adalah pada materi *prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai*. Permasalahan tersebut terlihat dari rendahnya nilai siswa di bawah KKM. Dari hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pemeliharaan Baterai untuk mata pelajaran tersebut KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70 (tujuh puluh). Untuk nilai rata-rata siswa dari ranah sisi kognitif pada tahun 2015 masih dibawah KKM, yaitu 68 (enam puluh delapan). Guru menyampaikan informasi kepada siswa menggunakan media konvensional, berupa papan tulis, spidol dan modul, serta guru menjelaskan dengan metode ceramah, hal ini membuat siswa kesulitan untuk memahami materi *prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai*.

Agar siswa bisa berperan aktif dalam pembelajaran bisa digunakan salah satu model pembelajaran yang saat ini banyak mendapat respon dalam dunia pendidikan yaitu model pembelajaran kooperatif. Di SMK Karsa Mulya Palangka Raya model pembelajaran tersebut belum digunakan dalam proses pembelajaran pemeliharaan baterai. Model pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi social dengan siswa yang lain, walau terdapat keberagaman antara siswa, namun akan terjadi persaingan yang positif dalam rangka untuk mencapai hasil belajar pemeliharaan baterai yang maksimal sedangkan guru dalam pembelajaran ini bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa, salah satu metode yang memungkinkan guru berhasil dalam mengajarkan siswa dan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran adalah metode TGT (*Team Game tournamen*). TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, kemudian guru memberikan permainan dan mengadakan turnamen/kompetisi antar kelompok, maka ketika salah satu dari tiap kelompoknya belum memahami materi, maka dapat bertanya dengan teman kelompoknya sehingga dalam kegiatan turnamen siswa telah siap untuk bersaing dengan lawannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai.

LANDASAN TEORI

Pengertian belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau

pembelajar bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian memungutnya, untuk memperoleh pengetahuan.

Faktanya dalam praktik pengajaran selama ini, takkala guru menjadi pusat kegiatan pengajaran, guru menjadi dominan, siswa seolah gelas kosong yang harus selalu di isi air. Menurut Paulo Freire, (2004:80) penganut sosialisme (dari brazilia), salah satu pionir paham rekonstruksionisme sosial, model pengajaran ini merupakan aktivitas pengajaran gaya bank, atau model deposito. Di sini guru sebagai deposan selalu mendepositokan pengetahuan kepada siswa, sementara siswa pasif dan reseptif, pembelajaran berlangsung tanpa ada demokratisasi, memasung kreativitas dan abai terhadap hak asasi siswa. Model ini oleh muska Mosston disebut pengajaran gaya komando” (Rosyada, 2004: 89-90).

Unsur-Unsur Belajar

Unsur – unsur belajar adalah factor – factor yang menjadi indicator keberlangsungan proses belajar. Setiap ahli pendidikan sesuai dengan aliran teori belajar yang dianutnya memberikan aksetuasi sendiri tentang hal-hal apa yang penting dipahami dan dilakukan agar belajar benar – benar belajar.

Ranah Hasil Belajar

Menurut Sudjana (1989) dalam Sadiati (2006), apabila dicapai kualitas pembelajaran yang baik maka akan dicapai pula hasil belajar yang baik. Pengertian hasil belajar dalam hal ini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia melaksanakan pengalaman belajarnya. Menurut Bloom dalam Sudjana dalam Sadiati (2006) membagi tiga ranah hasil belajar yaitu: 1. Ranah Kognitif, 2. Ranah Afektif, 3. Ranah Psikomotor.

Dasar – Dasar Teoritis Belajar Kooperatif

Salah satu landasan teoretis pertama tentang belajar kelompok ini berasal dari pandangan konstruktivis social, Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, mental siswa pertama kali berkembang pada level interpersonal di mana mereka belajar menginternalisasikan dan mentransformasikan interaksi interpersonal mereka dengan orang lain, lalu pada level inter – personal di mana mereka mulai memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dari hasil interaksi ini. Landasan teoretis inilah yang menjadi alasan mengapa siswa perlu diajak untuk belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya yang lebih mampu sehingga mereka bisa menyelesaikan tugas – tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri.

TUJUAN PENELITIAN

Dari rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik pada materi prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah tipe *True Eksperimental design* tipe *Posttest Control Design*. Menurut Sugiyono (2013 :75) dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 76) penelitian *True Eksperimental design* tipe *Posttest Control Design* memiliki ciri – ciri terdapat dua kelompok yang masing – masing dipilih secara random (R). kelompok pertama diberi perlakuan (x) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Setelah melakukan perlakuan kemudian diberi *posttest* untuk melihat hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada materi prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai. Berdasarkan hasil penelitian dan analisi data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada uji hipotesis digunakan uji t diperoleh harga $t_{hitung} = 4,40 > t_{table} = 2,001$ ($4,40 > 2,001$) karena harga $t_{hitung} = 4,40$ lebih besar dari pada $t_{table} = 2,001$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game*

tournament) dengan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai di kelas X TKR SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

PENUTUP

KESIMPULAN

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada materi prinsip kerja baterai dan konstruksi baterai.

SARAN

1. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) dapat dijadikan salah satu alternative metode pembelajaran dalam mengembangkan pembelajaran di kelas, karena dapat diterapkan pada materi manapun dalam kegiatan pembelajaran disekolah.
2. Bagi kepala sekolah agar dapat mengarahkan guru-guru untuk menggunakan model-model pembelajaran yang ada agar dapat menyenangkan dan meningkatkan pengembangan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andriani duri dkk. 2012. *Metode Penelitian*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- [2]. Arifin Zainal dan Setiayawan Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran aktif dengan ICT*. Yogyakarta :Sripta.
- [3]. Gulo W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- [4]. Lie. Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo
- [5]. Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- [6]. Sukamdinata. 2004. *Teori Unsur – Unsur Belajar*. Jakarta : Alfabeta
- [7]. Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [8]. Trissan, W. (2015). THE INFLUENCE OF READING INTEREST ON GPA OF STUDENT OF BUILDING ENGINEERING EDUCATION OF PALANGKARAYA UNIVERSITY IN EVEN SEMESTER ACADEMIC YEAR 2012/2013. *BALANGA: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 3(1), 47-56.
- [9]. Trissan, W. (2015). ANALYSIS OF THE FACTORS INFLUENCING LONG STUDIES AND STUDENT ACHIEVEMENT INDEX EDUCATION OF MECHANICAL ENGINEERING OF PALANGKARAYA UNIVERSITY. *BALANGA: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 3(2), 63-70