

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR  
MELALUI PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TURNAMENT* (TGT) PADA  
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MEKANIK SISWA KELAS X MESIN 1  
SMK PANCASILA SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**Muhammad Ari Agung Wibowo, Husin Bugis, Ngatou Rohman**

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Jurusan Pendidikan Teknik Kejuruan, FKIP, UNS.  
Kampus UNS Pabelan Jl. Ahmad Yani Nomor 200, Surakarta, Telp/Fax 0271 718419.  
e-mail :wahyu.pps@student.uns.ac.id

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to improve learning achievement and learning participation of student learning on the study the Teknologi Mekanik in class X Mesin 1 SMK Pancasila Surakarta through the application of the model Team Game Turnament (TGT). This research is a classroom action research (CAR). The results show that through the application of the model Team Game Turnament (TGT) can improve learning achievement and learning participation of pre-cycle to cycle I and II. The learning process in the pre-cycle using the conventional model so that the students' learning and participation lower. The increase occurred in the first cycle a value of students who achieve mastery in the pre-cycle as much as 40.44% increase to 70.07%. Furthermore, on the second cycle increased to 92,59%. For the participation of students in the observation sheet increased from pre-cycle by 48,14% to 74,08% and the second cycle increased to 92,59%. The conclusions of this research is the application of the Team Game Turnament (TGT) can improve learning achievement and participation of students of class X Mesin 1 SMK Pancasila Surakarta.*

**Keywords:** *team game turnament, learning achievement, learning participation, action research.*

**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi salah satu sarana untuk membantu meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan syarat untuk mencapai keberhasilan pembangunan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena, pembaharuan dan perbaikan kualitas mutu pendidikan terus dilakukan dengan berbagai upaya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang merupakan lembaga pendidikan formal. SMK memiliki tujuan mencetak dan

menyiapkan lulusan menjadi tenaga kerja yang terampil sesuai dengan bidang keahliannya serta berkesempatan untuk melanjutkan studinya ke jenjang yang lebih tinggi.

Teknologi Mekanik merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas X Mesin di semester II. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, Teknologi Mekanik menjadi salah satu mata pelajaran yang utama dan masih dianggap sulit oleh siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Teknologi Mekanik diperlukan suatu metode mengajar yang bervariasi dan inovatif.

Model pembelajaran yang dipilih sebaiknya model pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan dengan mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru. Dengan keaktifan belajar yang tinggi maka siswa akan lebih banyak ide atau gagasan untuk menyelesaikan suatu permasalahan daripada siswa yang memiliki keaktifan belajar yang lebih rendah.

Pada proses pembelajaran saat ini guru lebih mendominasi sehingga siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, dibuktikan dengan siswa tersebut jarang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Selain itu pembelajaran saat ini guru lebih sering menggunakan metode konvensional, meskipun guru telah berusaha melibatkan siswa dengan metode tanya jawab namun tidak semua siswa aktif.

Model *Team Game Turnament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada pembelajaran yang bersifat kelompok dengan menggunakan *Game* sebagai sarana mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek tetapi lebih sebagai subjek dalam pembelajaran. Model *Team Game Turnament* (TGT) tersebut bercirikan dengan adanya *game* dalam kegiatan

belajar mengajar, sehingga siswa dapat belajar sekaligus bermain dalam kegiatan belajar mengajar. *Game* membuat siswa aktif dan senang dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan dan prestasi belajar siswa secara otomatis akan naik. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan prestasi belajar yang berbeda sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain walaupun bukan *peer group*nya, meningkatkan partisipasi, saling membantu, dan saling bekerjasama dalam berdiskusi memecahkan permasalahan yang mereka dapatkan serta berperan aktif di dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dan mengarah pada tujuan yang sebenarnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Mekanik di kelas X Mesin SMK Pancasila Surakarta?
2. Apakah penerapan model *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Mekanik di kelas X Mesin SMK Pancasila Surakarta?

## **B. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMK Pancasila Surakarta mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas X Mesin 1. Kelas X Mesin 1 memiliki jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data prestasi belajar dan keaktifan belajar. Sumber data penelitian tindakan kelas berupa peristiwa dan dokumen. Peristiwa yang terdiri dari proses belajar mengajar dan pengamatan yang menggunakan lembar amatan. Dokumen yang digunakan antara lain nama siswa, hasil tes siswa, daftar nilai pra penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus dan foto kegiatan. Data keaktifan belajar diperoleh dari hasil pengamatan dan data hasil belajar diperoleh dari hasil tes siklus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik validitas isi dan teknik validitas konstruk. Untuk variabel hasil belajar yang berupa butir soal yang digunakan adalah teknik validitas isi, meliputi teknik *expert judgement* dan menggunakan program iteman versi 3. Sedangkan untuk variabel kreativitas belajar menggunakan teknik validitas konstruk yaitu berupa *expert judgement*, dimana setiap tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Prosedur

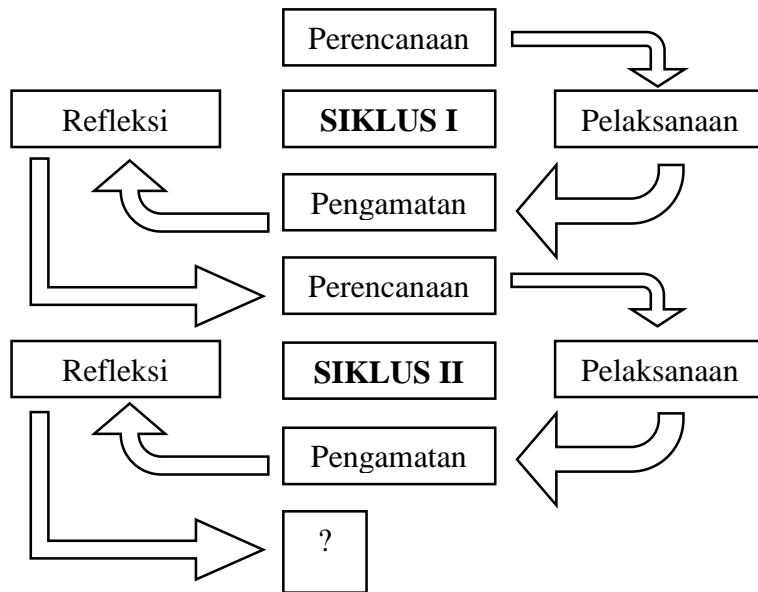
instrument dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli yakni guru kolaborasi dari Teknik Mesin SMK Pancasila Surakarta. Variabel keaktifan belajar tidak menggunakan uji reliabilitas karena termasuk *fact finding*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif.

Indikator kerja digunakan untuk menunjukkan peningkatan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa kelas X Mesin 1 SMK Pancasila Surakarta. Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah pertama peningkatan prestasi belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Kedua peningkatan keaktifan belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Presentase siswa yang ditargetkan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 85% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Dan presentase siswa yang ditargetkan mengalami peningkatan kreativitas belajar sebesar 85% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

Pelaksanaan penelitian penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara bertahap. Setiap siklus terdiri dari empat

penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas  
(Sumber: Arikunto dkk., 2009: 16)

Perencanaan tindakan dilakukan sebagai persiapan pelaksanaan tindakan. Antara lain yaitu menyusun scenario pembelajaran dengan guru kolaborasi, menentukan pokok bahasan sesuai dengan program tahunan dan semester, menyusun RPP, menyiapkan materi dan media, membuat lembar amatan kreativitas, dan menyusun tes.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Team Game Turnament* (TGT) sesuai dengan tahapan-tahapan yang ditentukan, mulai dari pembentukan kelompok, diskusi, presentasi hingga pemberian tugas rumah secara kelompok.

Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi pada variabel prestasi belajar dengan mengadakan penilaian dan pada variabel keaktifan belajar dengan menggunakan lembar amatan. Observasi keaktifan belajar dilakukan oleh tiga pengamat.

Pelaksanaan refleksi dilakukan setelah pengamatan. Data hasil pengamatan didiskusikan dengan guru kolaborasi dan dianalisis bersama-sama dengan tujuan menemukan kelemahan-kelemahan proses pembelajaran. Sehingga pada proses selanjutnya dapat dilakukan perbaikan-perbaikan.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada mata pelajaran Teknologi Mekanik semester dua ini terdapat satu

kompetensi dasar yaitu bahan teknik. Untuk penelitian tindakan kelas ini mempelajari sub kompetensi dasar yaitu jenis-jenis logam dan cara pengolahannya.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini harus selalu memperhatikan suasana kelas dan suasana siswa agar tujuan dari penelitian dapat tercapai. Pada penelitian tindakan siklus I masih terdapat beberapa kelemahan guru dan siswa yang menyebabkan keaktifan dan prestasi belajar belum memenuhi target. Melihat hasil dari refleksi siklus I diperlukan perubahan dalam proses siklus

II. Dengan melakukan perubahan dalam siklus II mampu memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I. Hasil dari perubahan pada siklus II menunjukkan hasil tes siklus II semakin baik sehingga jumlah siswa yang mendapat nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan meningkat dan hasil dari lembar amatan keaktifan siswa juga semakin meningkat. Tujuan penelitian berupa peningkatan prestasi belajar dan keaktifan belajar siswa.

Berikut data rekapitulasi dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan:

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mesin 1 pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tindakan	Persentase (%)
Prasiklus	44,04
Siklus 1	70,07
Siklus 2	92,59

Tabel 2. Hasil Belajar Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa kelas XI TO A

	PRA SIKLUS		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
Tuntas	12	44,44	20	74,07	25	92,59
Tidak Tuntas	15	55,56	7	25,03	2	8,41
Jumlah	27	100	27	100	27	100

Pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Turnament* (TGT) yang didasari dengan pembelajaran berkelompok, berdiskusi, presentasi, dan tanya jawab dapat berjalan dengan baik karena siswa merasa nyaman melalui model pembelajaran ini, meskipun ada beberapa peningkatan yang tidak konstan

namun secara keseluruhan telah memenuhi target. Dengan pembelajaran ini siswa dituntut untuk mencapai hasil maksimal dalam belajar, tetapi harus didukung dengan kondisi siswa yang lain. Dapat dikatakan apabila siswa ingin mendapatkan nilai yang baik maka teman

atau siswa yang lain juga harus mendapatkan nilai yang baik juga.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Mekanik di kelas X Mesin 1 SMK Pancasila Surakarta. Peningkatan prestasi belajar siswa terjadi di setiap siklus, persentase ketuntasan siswa pada prasiklus sebesar 44,04%, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 70,07%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92,59%, dari jumlah siswa keseluruhan.
2. Penerapan model *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Mekanik di kelas X Mesin SMK Pancasila Surakarta. Peningkatan keaktifan belajar siswa terjadi di setiap siklus, persentase keaktifan siswa pada prasiklus sebesar 48,14%, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 74,08%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92,59%, dari jumlah siswa keseluruhan.

#### **E. SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih memotivasi siswa agar berani berinteraksi dan berpartisipasi pada saat diskusi maupun kelompok.
- b. Guru hendaknya mampu memancing keaktifan siswa agar mengembangkan gagasan baru, tidak sekedar mencari solusi namun juga seharusnya dianalisis oleh siswa sendiri sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Guru sebaiknya lebih intensif dalam pengawasan pembelajaran baik saat diskusi maupun evaluasi, agar siswa bekerja dengan mandiri.
- d. Guru hendaknya lebih bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran dan tidak hanya terpancang pada satu model pembelajaran saja.

##### 2. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya tidak hanya terpancang pada sumber belajar tetapi juga harus mampu menganalisis dengan membandingkannya pada sumber belajar yang lain untuk menambah wawasan dan meningkatkan keaktifan siswa.

- b. Siswa hendaknya lebih aktif dalam kegiatan diskusi maupun presentasi kelompok agar guru dan siswa memiliki kontribusi yang seimbang untuk meningkatkan hasil yang baik.
- c. Siswa hendaknya berani mengajukan pendapat, mampu mempertahankan pendapatnya, tidak terpengaruh teman, mengembangkan gagasan baru dan asli sehingga pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Perlu diadakannya penelitian sejenis dengan cakupan materi lain yang lebih luas sehingga dapat diketahui sejauh mana penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa.

4. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya membuat kebijakan kepada guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

**F. DAFTAR PUSTAKA**

Ambarwati Setioningsih. (2013). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akutansi Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) Dengan Media Pemebelajaran Kartu Pada Siswa*

*Kelas XI IPS 3 SMA Batik Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.*

Arikunto, S., dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ibrahim, Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.

Inspektorat Jenderal Kementrian Kesehatan RI. *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945*. Diakses pada 9 Januari 2015, dari <http://www.itjen.depkes.go.id/public/upload/unit/pusat/files/uud1945.pdf>

Lie, Anita. (2008). *Cooperatif Learning*. Jakarta: PT. Gramedia.

Nugroho Dwi Susanto. (2010). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Turnament) dan TTW (Think-Talk-Write) Pada Prestasi Belajar Ditinjau Dari Harga Diri Siswa Kelas Xi Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Bisnis Manajemen Di Kota Salatiga*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Nur, Muhammad. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa

- Timur: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pedoman Penulisan Skripsi*. (2012). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sri Yarsi. (2010). *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akutansi Kelas Xi Ips 4 SMA 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sabrina Symons (Science), Najinder Gill (Science), and Rachel Friederich (English) 2008. *Improving Student Engagement and Achievement Through The Use Of Teams-Games-Tournament*. Diperoleh 6 Januari 2015, dari [http://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_3\\_No\\_1\\_January\\_2013/5.pdf](http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_3_No_1_January_2013/5.pdf)
- Sardiman, AM. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syah Muhibbin. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta, Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Abadi