

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Media Prezi dalam Materi Perakitan Komputer

Dini Oktarika^{1*}, Nur Fitriani Massilawati Putri²

¹dinioktarika96@gmail.com

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer

^{1,2}Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia Pontianak

Abstract

The purpose of this study was to improve student learning outcomes using cooperative learning models *Teams Games Tournaments* type assisted by prezi media in computer assembly material in multimedia X grade students of SMK Negeri 1 Sekadau Hilir Sekadau Regency. The method used in this study is the method of action research and the form of research is classroom action research with the use of cycles, where the stages of each cycle are planning, implementation, observation, reflection. Based on the results of the study, it was obtained 1) The teacher learning process in the first cycle of 66.67% was included in the "Active Enough" category and in the second cycle 88.89% was included in the "Very Active" category. 2) The average learning outcomes of students using media games tournament assisted by media prezi in the pre-action average value of 43.31 fall into the category of "Very Less" with classical completeness of 6.25% in the "Very Less" category. In the first cycle the average value of 69.78 was included in the category "Fairly Good" with a value of classical completeness of 53.13% in the category of "Poor". In the second cycle the average value was 79.84 in the category of "Good" with the classical completeness of 78.13% in the category of "Good". And for post-action the average score is 87.09 in the category of "Very Good" with classical completeness of 90.63% in the category of "Very Good".

Keywords: Learning Outcomes, *Teams Games Tournaments*, Media Prezi, Computer Assembly

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media prezi dalam materi perakitan komputer pada siswa kelas X multimedia SMK Negeri 1 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan dan bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan penggunaan siklus, dimana tahap setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Berdasarkan hasil dari penelitian diperoleh 1) Proses pembelajaran guru pada siklus I 66,67% masuk dalam kategori "Cukup Aktif" dan pada siklus II 88,89% masuk dalam kategori "Sangat Aktif". 2) Hasil rata-rata belajar siswa menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media prezi pada pra tindakan nilai rata-rata 43,31 masuk dalam kategori "Sangat Kurang" dengan ketuntasan klasikal 6,25% masuk dalam kategori "Sangat Kurang". Pada siklus I nilai rata-rata 69,78 masuk dalam kategori "Cukup Baik" dengan nilai ketuntasan klasikal 53,13% masuk dalam kategori "Kurang Baik". Pada siklus II nilai rata-rata 79,84 masuk dalam kategori "Baik" dengan ketuntasan klasikal 78,13% masuk dalam kategori "Baik". Dan untuk paska tindakan nilai rata-rata 87,09 masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan ketuntasan klasikal 90,63% masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournaments*, Media Prezi, Perakitan Komputer

Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri.

© 2019 Universitas Nusantara PGRI Kediri, All right reserved, This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran melalui interaksi guru dan siswa, siswa dan siswa, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi satu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 Agustus – 17 September 2018 di SMK Negeri 1 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, masalah yang didapat adalah masih tampak siswa yang mengobrol dengan teman-temannya, tidak percaya diri untuk bertanya, hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, model pembelajaran yang kurang menarik, hanya menggunakan model pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru atau sering disebut dengan *teacher center* sehingga siswa merasa bosan dan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Kegiatan ini menyebabkan ketercapaian hasil belajar siswa masih kurang maksimal khususnya pada kelas X Multimedia dengan nilai rata-rata 61,71 masih cenderung dibawah standar KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75,00.

Perlu adanya perubahan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru dimana pembelajaran harus melibatkan keaktifan siswa agar lebih mandiri, paham dalam konsep pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut haruslah diciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Untuk mengatasi siswa yang sering mengobrol dengan temannya maka dibuatlah sebuah kelompok agar siswa bisa diskusi, dan tidak malu untuk bertanya serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat menggunakan model pembelajaran yang berinovasi dan media yang menarik tentunya. Model pembelajaran yang dapat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan media yang dapat digunakan adalah media prezzi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) Saco (Rusman, 2014:224) memberikan definisi suatu model yang membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin ras maupun etnis, membuat siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memulai permainan guru membentuk *teams* (kelompok) terlebih dahulu sekitar 4-5 selanjutnya, untuk *games* nya guru memberikan *games* (permainan) berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai materi. Untuk *tournaments* (Pertandingan) guru melaksanakannya pada akhir pertemuan/akhir materi, guru membentuk kelompok dan membagi kedalam beberapa meja *tournaments*, selanjutnya guru memberikan kuis kelompok setiap kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan dipapan tulis, dengan cara kelompok yang bisa menjawab langsung menuliskan jawabannya di papan tulis. Kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa nilai atau berupa bingkisan sederhana.

Untuk menampilkan materi yang akan diajarkan maka bisa menggunakan media presentasi prezzi. Media prezzi adalah media yang mempunyai keunggulan telah menggunakan (Zui) En:*Zooming User Interface*, yang memungkinkan pengguna prezzi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka dan terdapat banyak slide presentasi pada prezzi dan bisa menampilkan foto-foto, video agar siswa paham dan tertarik untuk belajar.

Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan hasil yang baik pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diantaranya : Maulana (2017) terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sesudah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan presentase 95% dari 3 siklus. Sedangkan, Asyari (2016:73) terdapat peningkatan hasil belajar sesudah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) dengan rata-rata 82,85 dalam materi membuat dokumen dengan pengolah kata. Menurut Shoimin, (2014, hlm. 203) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk dilaksanakan karena tidak memandang status yang berbeda, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mempunyai unsur permainan serta reinforcement. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi. Berdasarkan pemaparan di atas, diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Yolagel dili dan Arian (dalam Tyasningdkk., 2012, hlm. 27) menyatakan jika dalam permainan minat siswa dapat terangsang melalui aktivitas siswa di kelas sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat untuk belajar. Sehingga dapat diharapkan melalui permainan akademik pada model pembelajaran TGT hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dimodifikasikan dari Slavin (Rusman, 2014:225) terdiri dari 5 langkah pembelajaran: Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dimodifikasikan dari Slavin (Rusman, 2014:225) terdiri dari 5 langkah pembelajaran, yaitu (a) Presentasi Kelas (*Class Presentation*), (b) Kelompok (*Teams*), (c) Permainan (*game*), (d) Pertandingan/Kompetensi (*tournament*), (e) Penghargaan Kelompok (*team-recognition*)

METODE PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode tindakan (*action research*). Bentuk penelitian yang digunakan dalam rencana ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto (2015:2) "penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pengajarannya".

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sekadau hilir Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa, dengan siswa putra berjumlah 11 orang dan putri berjumlah 21 orang. Seluruh siswa dikenai tindakan, hal ini dilakukan karena penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengikuti alur pembelajaran sesungguhnya.

Teknik dan alat pengumpulan data yang tepat, agar pemecahan masalah dapat mencapai validitas yang memungkinkan sehingga diperoleh hasil yang objektif. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, yaitu: (a) Wawancara, alat yang digunakan adalah panduan wawancara, (b) Teknik Dokumenter, alat yang digunakan adalah dokumentasi, (c) Teknik Observasi Langsung, alat yang digunakan adalah panduan observasi, (d) Teknik Pengukuran, alat yang digunakan adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan analisis deskriptif, dan menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT), Slavin (Rusman, 2014:225) terdiri dari 5 langkah pembelajaran : 1) Presentasi Kelas (*Class Presentation*), 2) Kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan/Kompetensi (*Tournaments*), 5) Penghargaan kelompok (*team-recognition*).

Selanjutnya metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, Kemmis dan McTaggart (Hendriana.H dan Afrilianto, 2017:43) menyatakan penelitian tindakan kelas secara garis besar, peneliti pada umumnya mengenai adanya empat langkah penting yaitu, berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan ini dilakukan dalam satu siklus, kemudian dilanjutkan di siklus berikutnya dengan tahapan yang sama setelah dilakukan refleksi di siklus pertama.

Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah perakitan komputer yang dibagi menjadi 2 sub materi yakni pada siklus I membahas tentang komponen-komponen utama pada perangkat keras komputer. Sedangkan siklus II membahas *Input Device*, *Process Device*, dan *Output Device*, serta langkah-langkah perakitan. Siswa belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), dimana didalam model ini ada yang namanya kerja dalam satu kelompok siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan dari rendah ke tinggi diharapkan siswa bisa membantu temannya yang belum bisa.

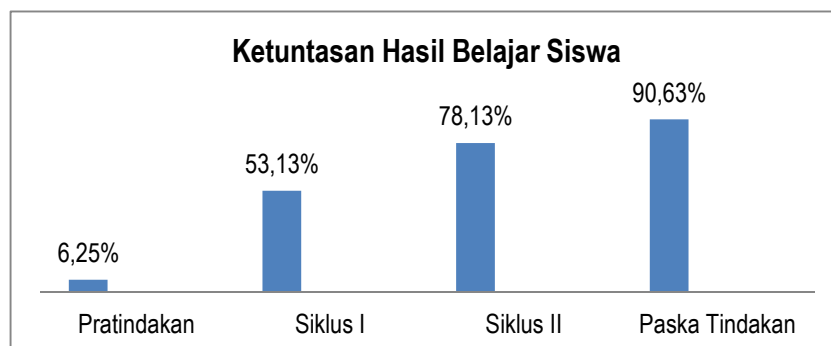
Tabel 1. Hasil Lembar Observasi Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Penelitian	Lembar Observasi Guru	Lembar Observasi Siswa
Siklus I	66,67%	54,55%
Siklus II	88,89%	100%

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II terlihat bahwa siswa terlibat aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru.

Proses pembelajaran guru pada siklus I adalah 66,67% masuk dalam kategori “Cukup Aktif” karena pada proses kegiatan pembelajaran masih ada kegiatan guru yang tidak terlaksanakan sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat, kegiatan pembelajaran yang tidak terlaksanakan guru tidak menyapaikan tujuan dan motivasi, guru tidak memberikan bimbingan penuh, guru tidak memberikan penghargaan, guru tidak memberikan penguatan, guru tidak memberikan respon terhadap pekerjaan siswa, dan guru tidak memberikan motivasi belajar sehingga kegiatan tersebut berpengaruh kepada proses pembelajaran didalam kelas. Pada siklus II kegiatan pembelajaran guru sudah meningkat hingga 88,89% masuk dalam kategori “Sangat Aktif”, guru sudah memperbaiki kinerja dalam proses kegiatan pembelajaran mulai dari memberikan bimbingan penuh kepada siswa, memberikan penghargaan pada setiap akhir tournament berupa hadiah, guru sudah memberikan penguatan kepada siswa, dan guru sudah memberikan respon terhadap pekerjaan siswa.

Kemudian hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 54,55% masuk dalam kategori “Kurang Aktif” karena siswa masih ada yang belum menjawab pertanyaan yang guru berikan, siswa tidak membentuk kelompok sesuai dengan instruksi yang diberikan ketua kelas, siswa tidak ada yang menanyakan materi yang belum dipahamkan, siswa tidak membuat kesimpulan tentang pelajaran, dan siswa tidak menyimpulkan bersama guru. Pada siklus II siswa sudah melakukan semua kegiatan yang belum dilakukan pada siklus I sehingga presentase nilai aktivitas belajar siswa meningkat hingga 100% masuk dalam kategori “Sangat Aktif”



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pratindakan Sampai Paska Tindakan

Selanjutnya proses hasil belajar siswa pada pra tindakan dengan nilai rata-rata adalah 43,31 masuk dalam kategori “Sangat Kurang” dan paska tindakan 87,09 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal pra tindakan sebanyak 2 orang (6,25%) masuk dalam kategori

“Sangat Kurang” dan paska tindakan 29 orang (90,63%) masuk dalam kategori “Sangat Baik”, selanjutnya siklus I dengan nilai rata-rata adalah 69,78 masuk dalam kategori “Cukup Baik” dan siklus II 79,84 masuk dalam kategori “Baik”. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal siklus I sebanyak 17 orang (53,13%) masuk dalam kategori “Kurang Baik” dan siklus II 25 orang (78,13%) masuk dalam kategori “Baik”, akan tetapi siswa yang belum tuntas pada siklus I sebanyak 15 orang (46,88%) masuk dalam kategori “Sangat Kurang” dan siklus II 7 orang (21,88%) masuk dalam kategori “Sangat Kurang”.

SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau meningkat melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media prezzi pada materi perakitan komputer.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru telah terlaksana dengan baik melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi perakitan komputer. Presentase aktivitas belajar guru siklus I sebesar 66,67% masuk dalam kategori “Cukup Aktif” terlaksana dan pada siklus II adalah 88,89% masuk dalam kategori “Sangat Aktif” terlaksana. Kemudian presentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 54,55% masuk dalam kategori “Kurang Aktif” dan siklus II sebesar 100% masuk dalam kategori “Sangat Aktif”.

Pada proses pembelajaran terdapat peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada pra tindakan nilai rata-rata siswa 43,31 masuk dalam kategori “Sangat Kurang”, siklus I 69,78 masuk dalam kategori “Cukup Baik”, siklus II 79,84 masuk dalam kategori “Baik” dan paska tindakan (hasil akhir belajar siswa) 87,09 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk nilai ketuntasan klasikal siswa yaitu pada pra tindakan 6,25% masuk dalam kategori “Sangat Kurang”, siklus I 53,13% masuk dalam kategori “Kurang Baik”, siklus II 78,13% masuk dalam kategori “Baik”, dan paska tindakan (hasil akhir belajar siswa) 90,63% masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hendriana, Heris dan Afrilianto (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Maulana (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 (2017). Hal 2101 – 2109
- Rusman (2014). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Rusyfan, Zurrahma (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika
- Sanjaya, Wina (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Shoimin, A. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Tyasing, D.M., dkk. (2012) Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. 1(1), hlm. 26-33.