

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGETAHUAN MENGGUNAKAN PERKAKAS TANGAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*

(INCREASING LEARNING RESULT OF HAND TOOLS KNOWLEDGE USING *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* LEARNING MODEL)

Muhammad Syaefudin

Email: udinmahapalaunnes@gmail.com, Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

Sudarman

Email: drsudarman@mail.unnes.ac.id, Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan dengan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran ceramah. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen jenis *two group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan Teknik Mesin yang terbagi dalam tiga kelas yaitu X, XI, dan XII. Penelitian yang dilakukan hanya dua kelas yang diambil secara acak dan didapat siswa kelas X TM 2 sejumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X TM 1 sejumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kompetensi menggunakan perkakas tangan yang diperoleh kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan sebesar 5,6, yang mulanya 13,3 menjadi 18,9. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah hanya mengalami peningkatan sebesar 2,9, yang mulanya 13,4 menjadi 16,3. Dari hasil uji analisis juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kompetensi menggunakan perkakas tangan setelah menggunakan model pembelajaran TGT yaitu $(18,9 - 13,3) - (16,3 - 13,4) = 2,7$.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, Ceramah, Hasil Belajar

Abstract

The problems revealed in this thesis is about improving learning outcomes of knowledge using hand tools with a learning model Teams Games Tournament (TGT). This study aims to know is there any effect of TGT learning model for learning outcomes competences using hand tools and knowledge to know how big the learning outcome competencies knowledge using hand tools with TGT learning model were compared using lecture learning model. This study uses two types of experimental design group pretest-posttest design. The study population was all students majoring in Mechanical Engineering and is divided into three classes, namely X, XI, and XII. Research carried out only two classes taken at random and derived class X TM 2 number of 30 students as an experimental class and class X TM 1 a total of 30 students as the control class. The average result of learning competencies acquired using hand tools experimental class, the class that uses TGT learning model increased by 5.6, which was originally 13.3 into 18.9. While the average value of a control class that uses only lecture learning model increased by 2.9, which was originally 13.4 into 16.3. From the test results of the analysis also showed an increase learning outcomes competences use hand tools after using TGT learning model that is 2.7.

Keywords: Learning Model TGT, Lecture, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia (peserta didik). Pendidikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dan masyarakat.

Mata Pelajaran Menggunakan Perkakas Tangan merupakan salah satu Mata Pelajaran SMK/MAK Bidang Keahlian Teknologi dan Rekayasa. Salah satu Kompetensi Dasarnya adalah menggunakan perkakas tangan manual. Salah satu indikator untuk menguasai Kompetensi Dasar menggunakan perkakas tangan, yaitu memahami prosedur dan syarat-syarat keselamatan dalam menggunakan perkakas tangan.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru X TM 1 mata pelajaran Menggunakan Perkakas Tangan di SMK Bhineka Patebon, Kendal, bahwa pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan khususnya materi kelas tentang pengenalan alat, cara kerja alat, dan syarat-syarat keselamatan dalam menggunakan alat tersebut. Guru menjelaskan dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian guru menyajikan gambar alat tersebut ke papan tulis. Berdasarkan media metode tersebut siswa dituntut dan diharapkan dapat memahami materi pelajaran di angan – angan saja.

Metode tradisional (ceramah) yang digunakan tersebut tidak akan menjadi masalah jika jumlah siswa tidak terlalu banyak sehingga masing-masing siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang disampaikan guru. Namun, jika kondisi siswa cukup banyak maka dikhawatirkan siswa yang memperhatikan hanya

siswa yang berada di depan atau dekat papan tulis. Hal ini dapat menyebabkan siswa yang kurang memperhatikan akan melakukan kesalahan dalam pemahaman materi menggunakan perkakas tangan. Apalagi hasil belajar dari masing-masing siswa kelas X TM semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 masih banyak siswa yang belum tuntas. Berikut tabel nilai pengetahuan Mata Pelajaran Perkakas Tangan.

Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran Perkakas Tangan

Kelas	Jumlah Siswa	Rata2 nilai
X TM 1	28	63,2
X TM 2	26	61,7
Rata Rata		62,45

(Sumber: SMK Bhineka Patebon)

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa di kelas 10 semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 di SMK Bhineka Patebon Kendal yang menunjukkan 69. Nilai tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Oleh karena itu, perlu dicari jalan keluar untuk mengoptimalkann proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran merupakan alternatif yang dapat mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar. Dari prespektif motivasional (seperti yang dikemukakan oleh Johnson dkk., 1981, dan Slavin, 1983a), struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses (Slavin, 2008 : 34).

Maka dengan adanya metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran menggunakan perkakas tangan yaitu dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam belajar. Metode TGT relatif lebih mudah untuk diterapkan, karena metode TGT melibatkan seluruh peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta pemberian informasi.

Metode ini menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan (Slavin, 2008: 14). Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan suatu permainan. Biasanya dalam proses pembelajaran masih bersifat hafalan, dan

penggunaan metode ceramah selama proses pembelajaran, sehingga penggunaan metode pembelajaran kooperatif TGT ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini antara lain Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan dengan metode pembelajaran ceramah, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Rancangan yang digunakan penelitian ini adalah "*Two Group Pretest-Posttest Design*" (Sugiyono, 2011: 76).

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa program keahlian Teknik Mesin. Dari data yang diperoleh, jumlah siswa program keahlian Teknik Mesin di SMK Bhineka Patebon, Kendal tahun Ajaran 2015/2016 ada 170, yang terdiri dari 6 kelas.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen 30 dan kelas kontrol 30 peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, yaitu *pre test* dan *post test*. Dalam hal ini yang digunakan adalah tes obyektif pilihan ganda. Tes terdiri dari 40 butir soal dan disediakan lima alternatif jawaban, yaitu A, B, C, D dan E.

HASIL PENELITIAN

Hasil nilai rata-rata nilai rata-rata *pre test*, *post test* dan peningkatan kompetensi Kompetensi Menggunakan Perkakas Tangan dapat dilihat pada tabel 2 yang nampak bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT telah meningkatkan kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan, dari nilai rata-rata *pre test* = 13,3 menjadi nilai rata-rata *post test* = 18,9, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar = 5,6. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah telah meningkatkan kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan, dari nilai rata-rata *pre test* = 13,4 menjadi nilai rata-rata *post test* = 16,3, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar = 2,9.

Berdasarkan tabel 2 nampak bahwa kelas eksperimen telah meningkatkan kompetensi

sebesar = 5,6, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar = 2,9. Dengan demikian peningkatan kompetensi siswa dalam kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan dengan model pembelajaran TGT lebih baik dari pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah.

Uji Normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat. Distribusi data yang diuji akan

berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$. Berikut hasil uji normalitas data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $2,27 \leq 7,81$ untuk kelas eksperimen dan $1,807 \leq 7,81$ untuk kelas kontrol, maka hasil uji normalitas data hasil *post-test* berdistribusi normal.

Uji homogenitas data dalam penelitian menggunakan uji Bartlet. Data dikatakan homogen jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $dk = k-1$ dan taraf signifikan 5%. Berikut hasil uji homogenitas data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ yaitu $0,529 \leq 3,84$, maka kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama (homogen).

Analisis data untuk uji hipotesis menggunakan uji t dua pihak. Uji t dua pihak digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan pembelajaran mana yang lebih baik.

Terima H_a jika $-t_{1-1/2\alpha} > t > t_{1-1/2\alpha}$, dimana $t_{1-1/2\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1 - 1/2\alpha)$. Berikut hasil uji t data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Harga t_{tabel} dengan $dk = 58$ dari daftar distribusi Student adalah 2,00. Kriteria pengujian

Tabel 5. Hasil Uji Perbedaan *Post Test*

Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	567	489
n	30	30
\bar{X}	18,9	16,3
Varians (S^2)	2,86	1,94
Standar Deviasi	1,69	1,39
t_{hitung}	7,02	
$t_{1-1/2\alpha}$	2,00	
Kriteria	Berbeda	

adalah: terima H_a jika $t > t_{1-\alpha}$. Karena t berada pada penerimaan H_a yaitu $7,02 > 2,00$ maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil *post test* kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Perkakas Tangan khususnya materi ragam, kikir, palu, gergaji, tap dan snei di SMK Bhineka Patebon, Kendal menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan didepan kelas kemudian guru menyajikan gambar alat tersebut ke papan tulis. Berdasarkan metode dan media metode tersebut siswa dituntut dapat memahami bentuk dan fungsi dari alat tersebut. Namun kenyatannya, pencapaian hasil belajar masing-masing Siswa kelas X TM dalam materi menggunakan perkakas tangan masih banyak yang belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan kurang cocok dengan jumlah siswa yang begitu banyak. Pembelajaran yang menggunakan metode ceramah tidak akan menjadi masalah jika jumlah siswa tidak terlalu banyak sehingga masing-masing siswa dapat memperhatikan apa yang disampaikan guru. Namun, jika kondisi siswa cukup banyak maka dikhawatirkan siswa yang memperhatikan hanya siswa yang berada di depan atau dekat papan tulis. Hal ini dapat menyebabkan siswa yang kurang memperhatikan akan melakukan kesalahan dalam pemahaman materi menggunakan perkakas tangan. Pemilihan media

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	α	dk (k - 3)	Kriteria
Eksperimen	2,27	7,81	5%	3	Normal
Kontrol	1,807	7,81	5%	3	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data *Post Test*

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	α	dk (k - 1)	Kriteria
Eksperimen	0,529	3,84	5%	1	Homogen
Kontrol					

dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran kooperatif menekankan pada kerjasama yang dibangun siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sehingga pembelajaran lebih variatif. Selain itu, metode ini juga menggunakan kartu sebagai media belajar. Metode yang pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam menyajikan pelajaran. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan melaksanakan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggungjawab individual (Slavin, 2005: 14)

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Perlakuan yang diberikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, sehingga hasil *post test* kelas eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih besar dari hasil *post test* kelas kontrol yang diberi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut bisa dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan hasil *post test* sebesar 2,7.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan yang signifikan pada penggunaan metode pembelajaran TGT terhadap hasil belajar perkakas tangan.
2. Peningkatan nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran TGT lebih tinggi dari peningkatan nilai rata-rata *post test* pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Saran

Berdasarkan penelitian ini dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru SMK Bhineka Patebon, Kendal, Jawa Tengah pada guru teknik mesin agar menggunakan metode TGT dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi sekolah SMK Bhineka Patebon, Kendal, Jawa Tengah agar dapat mengembangkan informasi perkembangan siswa dalam belajar dan sebagai dorongan untuk guru bidang studi teknik mesin untuk melaksanakan metode TGT yang memerlukan kekompakan dan kerjasama satu sama lain.
3. Kepada para siswa agar meningkatkan partisipasinya dalam proses pembelajaran di sekolah dan lebih meningkatkan motivasi terutama pada pengalokasian waktu belajar ekonomi lebih ditingkatkan kembali dan prestasi belajar.
4. Untuk dapat dijadikan bahan penelitian mengenai metode TGT lebih luas dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rifai, A. R.C. dan Anni, C. T. 2012, *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktek*. Bandung: Nusamedia.
- Sumantri. 1989. *Teori Kerja Bangku*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudiyono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Surapranata, Sumarna. 2005. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Wahyono, Teguh. 2012. *Analisis Statistik Mudah dengan SPSS 20*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta :Prenada Media Group.

[http://www.kajianteor.com/2013/03/model-pembelajaran-pengertian-dan-karakteristik-mo](http://www.kajianteor.com/2013/03/model-pembelajaran-pengertian-dan-karakteristik-model-pembelajaran.html)

[del-pembelajaran.html](http://www.kajianteor.com/2013/03/model-pembelajaran-pengertian-dan-karakteristik-model-pembelajaran.html), 22 februari 2016, pukul 22.20 wib.