

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

### **SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Mesin

Oleh Muhammad Sy<mark>aefud</mark>in NIM 5201410081



JURUSAN TEKNIK MESIN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2016

#### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Syaefudin

NIM : 5201410081

Program Studi: Pendidikan Teknik Mesin S1

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan Perkakas

Tangan Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament

nda Tangan

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin S1, Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Panitia Ujian

Ketua : Rusiyanto S.Pd., M.T.

NIP. 197403211999031002

Sekretaris : Dr. Basyirun S.Pd., M.T.

NIP. 19680924199403 002

Dewan Penguji

Pembimbing : Prof. Dr. Sudarman M.Pd.

NIP. 194911031976031001

Penguji Utama I : Dr. Muhammad Khumaedi M.Pd. (

NIP. 196209131991021001

Penguji Utama II : Drs. Agus Suharmanto M.Pd.

LIND/NRS195481961984081601MARANG

Ditetapkan tanggal

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik

Nur Qudus M.T.

6911301994031001

# PERNYATAAN KEASLIAN

Tang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Muhammad Syaefudin

: 5201410081

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang

kompetensi pengetahuan perkakas tangan dengan model bijaran Teams Games Tournament (TGT)" ini merupakan hasil karya dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di berguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi kerdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh bain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan daftar pustaka.

Semarang, 18 Maret 2016

Yang membuat pernyataan,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG) )V Muhammad Syaefudin

NIM. 5201410081

#### **ABSTRAK**

**M. Syaefudin. 2016.** Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Menggunakan Perkakas Tangan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Skripsi. Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

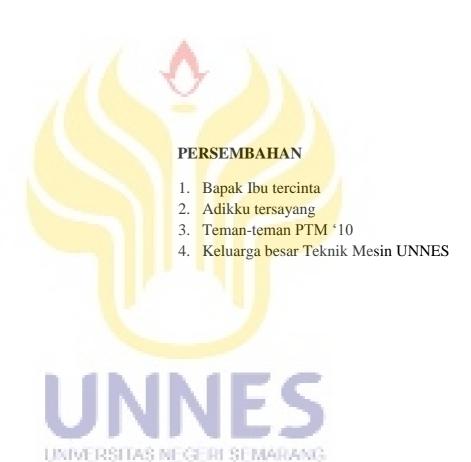
Permasalahan yang diungkap dalam skripsi ini adalah tentang meningkatkan hasil belajar pengetahuan menggunakan perkakas tangan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kompetensi 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. Ratarata hasil belaj<mark>ar kompetensi me</mark>nggunakan 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.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# **MOTTO**

"Totalitas dengan segala yang kamu kerjakan"



#### KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW dan keluarganya serta kepada para shabatnya.

Penulis sangat bersyukur karena dengan rahmat dan hidayah-Nya serta partisipasi dari berbagai pihak yang telah banyak membantu baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan Menggunakan Perkakas Tangan Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)". Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada:

- 1. Prof. Dr., Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Semarang.
- 2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
- 3. Rusiyanto, S.Pd., M.T., Ketua Jurusan Teknik Mesin Fakultas Tenik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
- 4. Prof. Dr. Sudarman, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 5. Dr. M. Khumaedi, M. Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan waktu dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 6. Drs. Agus Suharmanto, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan waktu dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 7. Drs. Windu Harsyo, M.Pd., Kepala SMK Bhineka Patebon, Kendal yang telah berkenan memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
- 8. Brahmantya Indra Iswara, S.Pd., Guru Teknik MesinSMK Bhineka Patebon, Kendal.

- 9. Bapakku tersayang, Wirja; Ibuku tercinta, Daumi; dan Adikku terkasih, Fitriyah Dwi Wahyuningsih beserta keluarga besar yang telah memberikan doa, pengorbanan, dukungan, dan perjuangan serta kasih sayang yang tiada henti hingga terselesaikan skripsi ini.
- 10. Teman-teman seperjuangan MAHAPALA UNNES
- 11. Rekan-rekan Pendidikan Teknik MesinAngkatan 2010 atas kebersamaan dan memberi kenangan terindah kepada penulis.
- 12. Semua pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan pahala berlipat ganda atas bantuan dan kebaikkannya. Amin.

Semarang, 28 Januari 2016

Penulis



# **DAFTAR ISI**

Hal	aman
HALAMAN JUDUL	. i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERS <mark>EMB</mark> AHAN	. <b>V</b>
KATA PENGA <mark>NT</mark> AR	vi
DAFTAR ISI.	. viii
DAFTAR TABEL	. x
DAFTAR GA <mark>MBAR</mark>	. xi
DAFTAR LAMPIRAN	. xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belak <mark>ang</mark>	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Penegasan Istilah	4
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat penelitian	
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	8
A. Landasan Teori	8
B. Hipotesis	. 24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Populasi	. 25

B. Sampel	26
C. Variabel	26
D. Teknik Pengumpulan data	26
E. Metode Analisis Data	30
BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	41
BAB VPENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PU <mark>STAKA</mark>	46
LAMPIRAN	47



# **DAFTAR TABEL**

Tabel	Hala	ıman
1.1	Nilai Pengetahuan Mata Pelajaran Perkakas Tangan	2
3.1	Two Group Pre Test-Posttest Design	25
3.2	Sample Penelitian.	26
3.3	Perlakuan pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	29
3.4	Kriteria Tingkat Kesukaran	30
3.5	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	30
3.6	Hasil Analisis Validitas Butir Soal	31
3.7	Hasil Analisis Reliabilitas	32
4.1	Hasil Uji Perbedaan Pre Test	37
4.2	Hasil Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	38
4.3	Hasil Uji Normalitas Data Post-Test.	39
4.4	Hasil Uji Homogenitas Data Post test	39
4.5	Hasil Uji Perbedaan Post test	40
4.6	Peningkatan Kompetensi Menggunakan Perkakas Tangan	41
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	

X

# DAFTAR GAMBAR

Gamba	ar Ha	alaman
2.1	Peta Konsep Model Pembelajaran	13
2.2	Kerangka Berfikir	23
2.3	Gambar Ragum	102
2.4	Bagian – bagian Kikir	103
2.5	Bagian – bag <mark>ian</mark> Gergaji	106
2.6	Palu Keras	108
2.7	Bagian – bagian Tap	110
2.8	Snei Pejal	113
2.9	Snei Bercelah	113
2.10	Gambar Ragum	125
2.11	Bagian – bagian Kikir	126
2.12	Bagian – bagian Gergaji	130
2.13	Palu Keras	132
2.14	Bagian – bagian Tap	133
2.15	Snei Pejal	136
2.16	Snei Bercelah	136

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hal	aman
1. Daftar Siswa Kelas Uji Coba	48
2. Kisi – kisi Soal Uji Coba	49
3. Soal Uji Coba	50
4. Perhitungan Taraf Kesukaran	59
5. Perhitungan <mark>Va</mark> lid <mark>itas</mark>	61
6. Analisis <mark>Soal Uji Coba</mark>	63
7. Perhitungan Reliabilitas	64
8. Daftar <mark>Sis</mark> wa Kelas Eksp <mark>e</mark> rimen dan Kelas Kontrol	65
9. Soal Pre Test	66
10. Nilai <i>Pre Test</i> Ke <mark>las Eksp</mark> erimen dan <mark>Kelas K</mark> ontrol	73
11. Uji persamaan dua <mark>pi</mark> hak	74
12. Uji persamaan dua pihak berbantuan SPSS 20	76
13. Soal Post Test	77
14. Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
15. Data nilai <i>Post Test</i> kelas Eksperimen dan Kontrol	85
16. Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	86
17. Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen berbantuan SPSS 20	88
18. Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	89
19. Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol berbantuan SPSS 20	91
20. Uji Homogenitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92

21. Uji Homogenitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
berbantuan SPSS 20	94
22. Uji t Pihak Kanan	95
23. Uji t berbantuan SPSS 20	97
24. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	98
25. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas kontrol	99
26. Silabus	100
27. RPP kelas ek <mark>sperimen</mark>	102
28. RPP kel <mark>as kontrol</mark>	125
29. Lembar <mark>Diskusi Siswa</mark>	145
30. Kartu <i>Games</i>	149
31. Kartu Turnamen	150
32. Dokumentasi Pen <mark>elitian</mark>	151
33. Surat surat terkait	152
34. Daftar F	154
35. Daftar Distribusi t	155
36. Daftar Distribusi Chi Kuadrat	156
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	

#### BAB I

#### **PENDAHULUAN**

#### A. LATAR BELAKANG

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 1.1 Nilai Mata Pelajaran Perkakas Tangan

Kelas	Jumlah Siswa	Rata2 nilai
X TM 1	28	63,2
X TM 2	26	61,7
14	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 menunjukan 62,45. Nilai tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Adapun yang belum memenuhi KKM yaitu untuk kelas X TM 1 sebesar 57% dan kelas X TM 2 sebesar 58%

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.

Metode 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. 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 menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggungjawab individual (Slavin, 2008: 14).

## B. PEMBATASAN DAN PERUMUSAN MASALAH

Untuk menghindari kesalahan persepsi dan perluasan masalah maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

- 1. Hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang meliputi aspek pengetahuan dan aspek pemahaman.
- 2. Pembelajaran menggunakan perkakas tangan yang dilaksanakan untuk kelas eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan untuk pembelajaran kelas kontrol menggunakan metode ceramah.
- 3. Pengetahuan awal peserta didik dikendalikan secara statistik. Pengetahuan awal perkakas tangan ini berupa hasil *pretest* siswa.

- 4. Efektivitas pembelajaran dengan menerapkan metode TGT ini dinilai dari aspek kognitif, sehingga pembelajaran dikatakan efektif jika prestasi belajar menggunakan perkakas tangan peserta didik kelas X SMK Bhineka Patebon Kendal Jawa Tengah Tahun Ajaran 2015/2016 yang mengikuti pembelajaran menggunakan perkakas tangan dengan menggunakan metode TGT ini lebih baik dibandingkan metode ceramah.
- 5. Masalah yang diteliti adalah hasil belajar pengetahuan menggunakan perkakas tangan menggunakan metode TGT dengan harapan terjadi peningkatan prestasi belajar perkakas tangan setelah metode pembelajaran ini diterapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.:

- 1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Teams*Games Tournament (TGT) pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan?
- 2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran ceramah pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan?
- 3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan ?

# C. PENEGASAN ISTILAH

#### 

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2007: 147). Metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

# 2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masingmasing (Slavin, 2008: 4).

# 3. Metode pembelajaran Ceramah

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 97) Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Meski metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada anak didik, tetapi metode ini tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pengajaran. Apalagi dalam pendidikan dan pengajaran tradisional, seperti di pedesaan, yang kekurangan fasilitas.

## 4. Metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Salah satu tipe pembelajaran Kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). 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. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan memecahkan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggungjawab individual (Slavin, 2005: 14).

# 5. Materi Menggunakan Perkakas Tangan

Materi perkakas tangan merupakan pekerjaan mengoperasikan beberapa peralatan menggunakan tangan dan biasa digunakan dalam bengkel kerja bangku. Alat-alat tersebut antara lain ragum, palu, kikir, gergaji tangan, tap dan snei.

#### D. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan yang ingin dicapai dalam hasil penelitian ini adalah:

- 1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menggunkan perkakas tangan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan dengan metode pembelajaran ceramah.
- 3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan pembelajaran kompetensi pengetahuan menggunakan perkakas tangan. Adapun secara detail manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya dalam bidang ilmu pendidikan serta lebih mambantu memahami teori-teori tentang penggunaan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Secara Praktis

# a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

# b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif agar dapat berjalan lebih efektif.

# c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran kooperatif khususnya metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.



#### **BAB II**

#### LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

#### A. Landasan Teori

### 1. Belajar

Gage dan Berliner 1983: 252 menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman (Rifa'i dan Anni, 2012: 66). Morgan dkk. 1986: 140 menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil praktik atau pengamalan (Rifai dan Anni, 2012: 66).

Menurut Slavin 1994: 152 menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman (Rifa'i dan Anni, 2012: 66). Berdasarkan ketiga pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman atau praktik.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahaan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek tersebut, tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. (Rifa'i dan Anni, 2012: 69). Hasil belajar yang lebih diperhatikan pada penelitian ini adalah pada kompetensi pengetahuan. Kompetensi pengetahuan yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam mengetahui dan memahami materi pembelajaran. Hasil Belajar tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar.

Bloom dalam Winkel menggolongkan tiga tipe hasil belajar yang berkaitan dan saling melengkapi. Ketiga kategori ini disebut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bloom menggolongkan enam tingkatan dalam ranah kognitif dari aspek pengetahuan sederhana sebagai tingkatan yang paling rendah ke penilaian yang paling kompleks dan abstrak sebagai tingkatan yang paling tinggi. Keenam tingkatan tersebut meliputi

- a. pengetahuan,
- b. pemahaman,
- c. penerapan,
- d. analisis,
- e. sintesis

## f. penilaian/evaluasi

Bidang afektif dimulai dari tingkat yang dasar/sederhana, sampai tingkatan yang kompleks. Tingkatan-tingkatan tersebut yaitu,

- a. penerimaan,
- b. partisipasi,
- c. penghargaan
- d. organisasi,
- e. pembentukan pola hidup.

Tingkatan dalam ranah psikomotor dimulai dengan refleks yang sederhana pada tingkatan

- a. persepri,
- b. kesiapan,
- c. gerakan terbimbing,
- d. gerakan yang terbiasa,
- e. gerakan kompleks
- f. penyesuaian pola gerak dan
- g. kreativitas.

(http://www.longlifeducation.com/2012/05/hasil-belajar-menurut-

bloom.html#ixzz42joTJIY4, 13 maret 2016, pukul 07.20 wib)

Dalam penelitian ini, objek penilaian hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif khususnya pada aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan disajikan dalam kisi-kisi soal berbentuk pilihan ganda pada lampiran 2.

Untuk menyampaikan materi pelajaran supaya bisa diterima, dipahami, dan kelak bisa diamalkan pada masyarakat perlu sebuah perangkat model pembelajaran yang tujuan dan sasarannya sesuai dengan apa yang

dikehendaki guru. Model pembelajaran bisa diumpamakan bingkai acuan pelaksanaan yang pelaksanaan detailnya terdiri dari strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan taktik pembelajaran yang merupakan penjelasan sebagai berikut:

## 3. Model Pembelajaran

Agus Suprijono (2011: 45). Model dapat diartikan "bentuk", dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2011: 45), model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Lebih lanjut Agus mengemukakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011: 46).

Syaiful Sagala (2005: 175) sebagaimana dikutip oleh Indrawati dan Wanwan Setiawan (2009: 27), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

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

Dalam penelitian ini, model yang digunakan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran tradisional (ceramah).

# 4. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap suatu proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum (Sanjaya, 2007: 127). Ada 2 jenis pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan

pembelajaran berorientasi pada siswa dan pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru.

Dalam penelitian ini, pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa dan untuk kelas kontrol menggunakan pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru.

## 5. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih, model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar (Rifai dan Anni, 2012: 160)

Menurut pendapat ahli dari Dick and Darey (1985) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu merupakan suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk memunculkan / menimbulkan hasil belajar pada siswa (Sanjaya, 2007: 126). Strategi pembelajaran itu disusun untuk tercapainya sebuah tujuan tertentu, sehingga dalam penyusunan langkah-langkah pembelajaran semuanya diarahkan dalam usahanya untuk mencapai tujuan.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru/pendidik menurut Sanjaya (2007:177-286) yaitu:

- 1. Strategi pembelajaran ekspositori
- 2. Strategi pembelajaran inkuiri
- 3. Strategi pembelajaran berbasis masalah
- 4. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir
- 5. Strategi pembelajaran kooperatif
- 6. Strategi pembelajaran konsektual
- 7. Strategi pembelajaran afektif

Dalam penelitian ini, strategi pembelajaran yang digunakan untuk kelas eksperimen adalah strategi pembelajaran kooperatif dan untuk kelas kontrol adalah strategi pembelajaran ekspositori.

# 6. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2007: 147). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun ke dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis agar mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran diantaranya:

- 1. Metode Ceramah
- 2. Metode Diskusi
- 3. Metode Demokrasi
- 4. Metode Ceramah Plus
- 5. Metode eksperimental
- 6. Metode Resitasi
- 7. Metode Study Tour
- 8. Metode Latihan Keterampilan
- 9. Metode Pengajaran Beregu
- 10. Peer Theaching Method
- 11. Metode Pemecahan Masalah
- 12. Project Method
- 13. Taileren Method
- 14. Metode Global

Metode pembelajaran saat ini yang paling banyak digunakan dan diterapkan oleh para guru yaitu adalah metode ceramah yang menerangkan apa yang ada di dalam buku teks hampir seluruhnya. Metode pembelajaran yang baik adalah bagaimana siswa bisa mengerti, untuk bisa membuat siswa

mengerti yang paling bagus adalah mengajak mereka berpartisipasi dengan cara praktek. Selain itu, seorang guru juga dituntut untuk memberikan metode pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini metode yang digunakan pada kelas eksperimen adalah metode ceramah, diskusi dan *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun untuk kelas kontrol metode yang digunakan adalah metode ceramah.

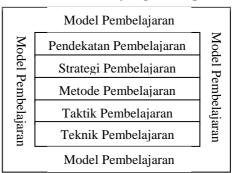
# 7. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifai dan Anni, 2012: 161). Menurut Rossi dan Breidle (1966:3) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2007: 163).

## 8. Teknik dan Taktik Pembelajaran

Teknik ada<mark>lah c</mark>ara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu (Sanjaya, 2007: 127).

Dalam penelitian ini, teknik pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah diskusi antar siswa, membagi siswa menjadi 10 kelompok, dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Adapun untuk kelas kontrol yaitu dengan memberikan penjelasan secara lisan kepada siswa dan siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.



Gambar 2.1 Peta Konsep Model Pembelajaran

# 9. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Briggs (1992) adalah seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Rifa'i dan Anni, 2012: 157). Menurut Gagne (1981) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa internal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar (Rifa'i dan Anni, 2012: 158). Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang dirancang untuk mempengaruhi peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan kemudahan dalam proses belajar.

## 10. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Ada empat unsur penting dalam Pembelajaran Kooperatif (Wina Sanjaya, 2007: 241), yaitu:

- a. A<mark>danya peserta dalam kelompo</mark>k
- b. Adanya aturan kelompok
- c. Adanya upa<mark>ya belaj</mark>ar setiap anggota kelompok
- d. Adanya tujuan yang harus dicapai

## 11. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik Strategi Pembelajaran Kooperatif antara lain: (Wina Sanjaya, 2007: 244)

# a. Pembelajaran Secara Tim H 3 FMAHANIA

Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran secara tim.Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua angota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

# b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan dan fungsi kontrol.

# c. Kemauan untuk bekerjasama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukaan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.

## d. Keterampilan Bekerja sama

Kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu di dorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

# 12. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif diantaranya (Wina Sanjaya, 2007: 246)

### a. Prinsip Ketergantungan Positif

Untuk terciptanya kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing — masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin bisa diselesaikan manakala ada anggota yang tak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok.

## b. Tanggungjawab Perseorangan

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena itu keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggungjawab sesuai dengan tugasnya.

### c. Interaksi Tatap Muka

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan.

# d. Partisipasi dan Komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak.

# 13. Keunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran, antara lain (Wina Sanjaya, 2007: 249):

- a. Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.
- b. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan me*manage* waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima

- umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (*riil*).
- h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang

Di samping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan. Antara lain menurut Wina Sanjaya (2010: 250):

- a. Untuk memahami dan mengerti filosofi pembelajaran kooperatif memerlukan banyak waktu.
- b. Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka di bandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- c. Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.
- e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan individual.

# 14. Metode Pembelajaran kooperatif tipe TGT

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada "mejaturnament", di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama. Sebuah prosedur "menggeser kedudukan" membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memilki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin, 2008: 13).

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi.

# 15. Penerapan Metode TGT

Pada penerapannya di kelas, metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) meliputi 5 tahap, yaitu:

a. Tahap mengajar (teaching)

Pada tahap ini pendidik mengajar materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang akan diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari satu materi pokok ekonomi yang luas. Tahap ini meliputi pembukaan yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar ekonomi, membangun suatu pengetahuan awal mengenai materi tersebut, dan memberikan petunjuk pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk pembentukan kelompok.

b. Tahap belajar dalam kelompok (team study)

Pada tahap belajar dalam kelompok, anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selama belajar dalam kelompok, pendidik membuat aturan-aturan sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok akan belajar dari *handout* yang diberikan oleh pendidik kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 *hand out* materi.
- 2) Tidak seorang pun boleh selesai belajar sampai semua anggota kelompok mempelajari secara tuntas.
- 3) Semua anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi. Jika ada kesulitan maka harus didiskusikan terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada pendidik.
- 4) Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara perlahan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi mereka.

### c. Tahap *Game*

Game terdiri atas pertanyaan–pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan wakil dari masing-masing yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya nomor –nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomer tertera pada kartu (Slavin, 2008: 166).

# d. Tahap Kompetisi (Tournament)

Tournament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan (Slavin, 2008: 166). Pada turnamen ini guru menunjuk siswa untuk berada pada meja menurut kemampuannya. Kompetisi ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Tahap kompetisi merupakan suatu tahap dimana permainan berlangsung. Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan oleh pendidik.

### e. Tahap *Team Recognize* (Penghargaan kelompok)

Yang dimaksudkan dengan penghargaan atau penganugeraan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Tim dengan skor tertinggi mendapat julukan "Super Team" kemudian yang ke dua "Great Team" dan yang ketiga "Good Team".

#### 16. Kelebihan dan Kelemahan TGT

Model pembelajaran kooperatif TGT memiliki kelebihan antara lain:

- a. Rasa harga diri. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan-kekecewaan dalam hidup, untuk menjadi pembuat keputusan yang percaya diri, dan yang paling utama adalah menjadi individu yang produktif dan bahagia (Slavin, 2008:122).
- b. Norma-norma kelompok yang pro akademik. Salah satu kajian terhadap metode Johnson menemukan perolehan yang lebih besar secara signifikan pada pengukuran dukungan akademik kelompok dalam kooperatif dibandingkan dengan perlakuan individualistik (Slavin, 2008: 128).

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kooperatif
TGT juga memiliki kelemahan antara lain:

- a. Tidak bisa berteman. Masalah ini sering muncul pada minggu pertama atau kedua pembelajaran kooperatif. Ingat, tim-tim biasanya terdiri dari kombinasi yang paling tidak diinginkan. Para siswa dalam satu tim adalah mereka yang berbeda dari segi jenis kelamin, etnik, kinerja akademik. (Slavin, 2008: 274).
- b. Ketidakhadiran siswa bisa menjadi masalah dalam kelas pembelajaran kooperatif, karena para siswa saling tergantung antara satu sama lain untuk belajar bersama dan untuk memberi kontribusi poin kepada timnya (Slavin, 2008: 276).

## 17. Kerangka Berpikir

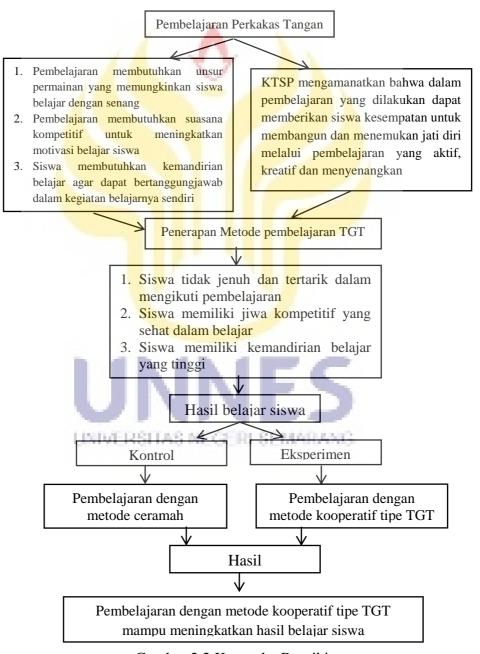
Dalam pelaksanaan pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan, siswa dituntut dapat memahami materi berdasarkan aturan penggunaan alat dan keselamatan kerja. Namun kenyataannya, tuntutan pada siswa dalam pembelajaran menggunakan perkakas tangan belum terpenuhi dikarenakan metode dan media yang digunakan tidak tepat dengan jumlah siswa yang

cukup banyak. Apalagi hasil belajar dari masing-masing siswa kelas X TM semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 masih banyak siswa yang belum tuntas. Dimana kelas X TM 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajarnya mencapai 57%, untuk kelas X TM 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajarnya mencapai 58% sehingga didapat rata-rata ketuntasan belajar seluruh kelas X TM adalah 57,5%. Oleh karena itu penulis memberikan pembelajaran alternatif yang sesuai dengan jumlah siswa yang cukup banyak dan materi menggunakan perkakas tangan yaitu menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

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). Hal yang sama dikemukakan oleh Dony Wahyudi, Haryono (2014: 68) Peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Teams Game Turnament (TGT). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan sendiri konsep yang dipelajari melalui diskusi untuk memecahkan persoalan. Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permain-an turnament. Melalui diskusi kelompok, siswa bisa bertukar pikiran serta dapat menemukan pemahamannya sendiri. Siswa juga akan ter-motivasi dalam kompetisi memperebutkan predikat terbaik dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar pengetahuan Menggunakan Perkakas Tangan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ngatiyem (2013: 114) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi siswa kelas X SMK Widya Praja Ungaran tahun ajaran 2012/2013, dan juga hasil penelitian

yang dilakukan oleh Siti Fujiyati (2013: 72) menyatakan bahwa hasil belajar fiqih siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran aktif TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Puzzle pada siswa MTs Islamiyah Ciputat. Dua hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

# B. HIPOTESIS

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini yaitu ada peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran TGT pada kompetensi menggunakan Perkakas Tangan dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional (ceramah).



#### **BAB V**

#### SIMPULAN DAN SARAN

# A. Simpulan

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

- Ada peningkatan 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.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian ini dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

# 1. Bagi guru

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

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. Bagi siswa

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. Bagi peneliti lainnya

Untuk dapat dijadikan bahan penelitian mengenai metode TGT lebih



#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriani, Wini dan Suprih Widodo. 2011. Penerapan Pembelajaran Kooperatif
  Tipe Teams *Games* Turnaments (TGT) Dalam Meningkatkan Kemampuan
  Penalaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal UPI*. Vol : 6. No.1 : 1-5
- (http://www.longlifeducation.com/2012/05/hasil-belajar-menurut bloom.html#ixzz42joTJIY4, 13 maret 2016, pukul 07.20 wib)
- http://www.kajianteori.com/2013/03/model-pembelajaran-pengertian-dan karakteristik-model-pembelajaran.html, 22 februari 2016, pukul 22.20 wib
- Ngatiyem. 2013. Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013
- Rifai, A. R.C. dan Anni, C. T. 2012, *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Siti Fujiyanti. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat.
- 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

Wahyudi, Doni dan Haryono. 2014. Efektifitas Model Teams Games Tournament dengan Media Sulap untuk menyelesaikan soal fisika kelas VII SMP N 1 Karimunjawa. Jurnal IJCETS. Vol: 1. No1: 64-69

Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi StandarProses Pendidikan*. Jakarta :Prenada Media Group

