
The Application of Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Enhance Student's Learning Activities

Izzatun Ulfah Syahidah¹, Agus Efendi², AG. Tamrin³
^{1,2,3}Department of Informatics Education, Sebelas Maret University

Article Info

Article history:

Received Sept 29, 2018

Revised Oct 20, 2018

Accepted Oct 31, 2018

Corresponding Author:

Izzanatun Ulfa Syahidah,
Departement of Informatics
Education,
Sebelas Maret University,
Jl Ahmad Yani, no 200, Pabelan,
Kartasura, Surakarta, Jawa
Tengah, 57169, Indonesia.
Email:
izzatunulfahsyahidah@gmail.com

ABSTRACT

The type of this research is Classroom Action Research was collaboratively conducted between computer system teacher with researcher in two cycles. Every cycles consist of four steps, which: planing, implementation, observation, and reflection. This Classroom Action Research aimed to improve Student Learning Activity on Academic Subjects of Computer System through the implementation of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) with the help of Snakes and Ladders Game as the media. The subject of this research is the students of class X SMK N 6 Surakarta was numbered thirty two's student. The data collection method in this research was used by participative observation, documentation, daily notes and interview. Analaysis of data used was descriptive data analysis of quantitative with percentage. This analysis was done by means of processing the score of Student Learning Activity, provides data, and conclusion.

Based on the research results, it can be concluded that the implementation of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on Academic Subjects of Computer System can improve Student Learning Activity in class X SMK N 6 Surakarta. The results of this show that there was an improvement in every indicators of Student Learning Activity from cycle I to cycle II. The increase number of score in average in the Student Learning Activity is amounted to 14,58% from the average score of Student Learning Activity cycle I amounting to 69,79% becomes 84,37% on cycle II. The percentage results in cycle II showed that score is already reached minimum criteria that was defined at the amount of 75%..

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Game Tournament, Enhance Student's Learning

DOI: <https://doi.org/10.20961/joive.v1i1.35746>

1. INTRODUCTION

Kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari pendidikan. Pendidikan mengambil peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan manusia. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan menengah formal yang bertujuan mempersiapkan siswanya memasuki dunia kerja dengan membekali ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk dapat bekerja sesuai kompetensi yang diajarkan. SMK N 6 Surakarta merupakan sekolah kejuruan yang mempunyai visi menjadi sekolah unggul dan bermartabat dengan mengedepankan penguatan kompetensi dan kemandirian lulusan. Visi tersebut selaras dengan tujuan sekolah kejuruan pada umumnya.

Sistem komputer adalah salah satu mata pelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program studi program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI) semua paket keahlian yaitu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dan Multimedia (MM). Program studi keahlian teknologi informasi dan komunikasi SMK N 6 Surakarta, paket keahlian yang tersedia yaitu Multimedia. Di dalam proses pembelajarannya, SMK N 6 Surakarta menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Sistem Komputer yakni 75 atau jika dalam skala 1-4 KKM nya adalah 2,66.

Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa yaitu dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dua arah. Paul B. Diedrich [6] menyebutkan jenis-jenis aktivitas belajar yang dapat digolongkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Visual activities
- 2) Oral activities
- 3) Listening activities
- 4) Writing activities
- 5) Drawing activities
- 6) Motor activities
- 7) Mental activities.
- 8) Emotional activities

Aktivitas belajar siswa dapat diukur dari berbagai aspek. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini akan fokus pada aktivitas siswa dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang dibatasi pada visual activities, oral activities, listening activities, writing activities dan mental activities. Pengambilan 5 dari 8 jenis-jenis aktivitas belajar siswa ini menyesuaikan karakteristik mata pelajaran sistem komputer dan model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 30 Maret 2016 di SMK Negeri 6 Surakarta, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer masih rendah yaitu kurang dari 75%. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada observasi awal hanya mencapai 41,14%. Berikut disajikan tabel hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengar, aktivitas menulis dan aktivitas mental pada Tabel 1.

Table 1. Students Activities Observation

No	Aspect	Percentage
1	Visual Activities	54,68%
2	Oral Activities	14,06%
3	Listening Activities	56,25%
4	Writing Activities	53,12%
5	Mental Activities	-
(Author's direct observation)		

Hasil pengamatan yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan masih rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer. Aktivitas belajar yang rendah tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung yaitu siswa hanya duduk, memperhatikan dan mendengarkan. Hal ini dimungkinkan karena kurangnya siswa ikut terlibat dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk aktif. Siswa cenderung pasif dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam proses belajar menunjukkan keinginan siswa untuk belajar. Guru berupaya meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar agar terjadi perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Salah satu faktor yang menyebabkan permasalahan seperti yang dijelaskan di atas adalah kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal.

Metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru sampai saat ini adalah metode konvensional yaitu metode ceramah. Metode ceramah ini membiasakan siswa untuk pasif di kelas karena hanya perlu mendengarkan dan memperhatikan guru ceramah di depan kelas, sehingga terkadang pun siswa bosan dan lebih senang melakukan aktivitas lain, seperti diskusi sendiri dengan teman lainnya, dan tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi. Siswa akan kurang termotivasi untuk mempunyai aktivitas belajar. Siswa hanya akan menjadi pendengar atau bahkan siswa akan sibuk dengan kegiatan masing-masing yang tidak terkait dengan proses belajar mengajar. Kelemahan dari metode ceramah yaitu menyebabkan siswa menjadi pasif, sehingga tidak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi memecahkan masalah. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran sehingga guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran menggunakan

model ceramah tetapi juga menggunakan model pembelajaran yang lain sehingga siswa dapat berperan aktif di dalam kegiatan belajar mengajar.

Teams Games Tournament merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor mereka. Teams Game Tournament merupakan sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antar kelompok, dan games instruksional (De Vries dan Edwards 1974 dalam David W Johnson, dkk. 2010: 77). Menurut Slavin [7] komponen dalam Teams Games Tournament terdiri atas tahap presentasi di kelas, tim, game, tournament dan team recognize.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa monotonnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar dapat menimbulkan rendahnya aktivitas belajar siswa karena siswa di dalam kelas hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya melalui ceramah dan mengerjakan latihan soal. Jika hal tersebut terus terjadi, dikhawatirkan akan menurunkan keberhasilan proses pembelajaran. Untuk itu, perlu dilakukan upaya untuk mendorong aktivitas siswa agar mendorong keinginan belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sistem komputer kelas X SMK N 6 Surakarta

2. RESEARCH METHOD

Time and research venue

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMK N 6 Surakarta yang beralamat di Jalan LU Adi Sucipto No.38 Surakarta, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2015/2016.

Research Object

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X MM1 SMK N 6 Surakarta pada mata pelajaran Sistem Komputer tahun pelajaran 2015/2016. Siswa dalam kelas X MM1 berjumlah 32 siswa dengan rincian 7 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan.

Data Source

Data dan sumber data yang akan digunakan peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas dan yang memberikan informasi relevan terhadap penelitian yang dilakukan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa. Data dan sumber data dalam penelitian iniantara lain: informan, peristiwa, dan dokumen.

Data validity

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, catatan harian dan wawancara kemudian dilihat data memiliki hasil yang sama atau tidak. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan mengecek atau sebagai perbandingan data [3].

Data Analysis

Descriptive Analysis

Analisis deskriptif merupakan teknik analisis yang bertujuan memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Dari data dan informasi yang sudah diperoleh, maka digunakan teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Data Presentation

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya [8].

Drawing Meaningful Insight

Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data.

Research Performance Indicators

Mulyasa [4] menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal 75% siswa terlibat aktif dan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri yang tinggi. Tindakan ini dikatakan berhasil jika diperoleh persentase aktivitas belajar siswa sekurang-kurangnya 75%.

Research Procedure

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sehingga prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan prosedur penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto[1] yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

3. RESULT AND DISCUSSION

Pada penelitian ini dilaksanakan prasiklus sebelum melakukan tindakan penelitian. Pada pelaksanaan tahap ini dilakukan selama satu kali pertemuan. Tahap prasiklus dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sistem komputer kelas X MM1 SMK N 6 Surakarta sebelum dilakukan tindakan penelitian. Tahap prasiklus dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2016 pukul 09.00-10.45 WIB. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa rendah yaitu 41,14%, terutama pada aktivitas lisan. Pada tahap prasiklus diketahui bahwa proses belajar mengajar hanya satu arah saja, karena hanya guru saja yang dominan menguasai kelas. Model pembelajaran guru masih sebatas model konvensional yang dilakukan dengan metode ceramah, siswa akan cepat bosan dan mengantuk ketika guru menjelaskan sehingga banyak siswa melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti mengobrol dengan temannya, bermain game, sesekali membuka handphone secara diam-diam dan membuka laptop/komputer bukan untuk membaca materi pelajaran melainkan untuk mengakses internet seperti youtube, facebook dan lain sebagainya.

Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus yang mana tiap siklusnya terdiri atas dua pertemuan dan pada masing-masing siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II.

Tindakan pada Siklus I pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Jumat, 15 April 2016 pukul 07.30-09.00 WIB. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah jenis-jenis media penyimpanan data eksternal dan teknologi RAID. Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 20 April 2016 pukul 09.00-10.30 WIB dengan materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah hirarki memori (inboard memory, outboard storage, off-line storage).

Kegiatan inti pada pertemuan pertama siklus I terdiri atas presentasi dan belajar tim. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Siswa dibentuk menjadi tim belajar yang berjumlah 8 siswa pada setiap tim, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Guru memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya. Setelah selesai mengerjakan soal, maka lembar jawaban dikumpulkan kepada guru.

Kegiatan inti pada pertemuan kedua siklus I masih sama seperti pertemuan sebelumnya hanya saja tahapan yang dilakukan lebih lengkap yaitu terdiri atas tahap presentasi, belajar tim, games-tournament dan penghargaan tim. Game yang diberikan yaitu ular tangga. Langkah-langkah permainan TGT dengan media ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Guru meletakkan media ular tangga di atas meja tournament di depan kelas.
2. Guru dan peneliti menjelaskan cara bermain games tournament dengan media ular tangga kepada siswa. Terdapat 100 nomor petak pada papan permainan dengan 10 anak tangga dan 10 ular.
3. Seperti aturan main ular tangga pada umumnya, pemain dapat memulai permainan dengan memutar dadu
4. Setiap tim mengirim salah satu perwakilan anggota timnya untuk menjadi pemain. Semua siswa dalam tim wajib menjadi pemain dengan urutan pemain ditentukan oleh ketua tim.
5. Setiap kelompok diberikan nomor karakter yang mewakilkan pemain ditimnya dalam permainan ular tangga.
6. Nomor karakter bisa berjalan sesuai nomor yang tertunjuk pada dadu hanya jika pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Setelah pemain membuang dadu, pemain memilih soal yang telah disediakan secara acak dan menjawabnya. Tidak ada batasan waktu dalam menjawab soal.
7. Jika pemain menjawab dengan benar maka guru mengizinkan pemain memindahkan nomor karakter sesuai dengan jumlah dari angka batu dadu yang dimainkan sebelum menjawab soal dan pemain selanjutnya bermain dengan aturan yang sama. Namun jika salah maka nomor karakter tidak dapat berjalan sesuai angka batu dadu yang dimainkan sebelum menjawab soal dan pemain selanjutnya langsung bermain
8. Jika nomor karakter berhenti pada bagian petak yang terdapat buntut ular maka pemain wajib menjawab soal dengan kategori sulit dengan waktu menjawab sesuai dengan yang ditentukan. Ketika pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka nomor karakter pemain tidak perlu turun mengikuti alur ular,

namun jika pertanyaan tidak terjawab dengan benar atau waktu menjawab habis maka nomor karakter pemain harus turun.

9. Lain halnya jika pemain membuang batu dadu dan dikedapati nomor karakter akan berhenti pada bagian petak yang terdapat anak tangga. Masih dengan aturan yang sama, yaitu pemain harus menjawab soal dengan benar namun kali ini pemain dapat bertanya jawaban dari soal yang diberikan kepada anggota timnya.

10. Permainan akan terus berlangsung hingga 3 dari 4 nomor karakter berhasil menginjak petak nomor 100 atau waktu permainan yang telah ditentukan sudah habis.

Siswa terlihat antusias dalam mengikuti game tournament meskipun beberapa siswa tidak memperhatikan dan bermain game di komputer masing-masing. Bahkan tidak semua siswa dalam tim maju ke meja turnamen untuk menjawab soal game tournament. Secara keseluruhan masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus I yaitu:

1. Dari hasil observasi aktivitas belajar siswa diketahui bahwa persentase 7 indikator dari 10 indikator yang ada masih belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan dan hanya 1 aspek dari 5 aspek yang telah memenuhi indikator minimal keberhasilan.

2. Saat guru memberikan instruksi kepada siswa untuk duduk sesuai kelompok yang sudah ditentukan, beberapa siswa tidak langsung menuju kelompok diskusi namun mengobrol dengan kelompok lain ataupun berjalan-jalan di dalam kelas sehingga kelas menjadi sedikit gaduh dan banyak waktu yang terbuang hanya untuk mengatur siswa pada tahap belajar tim.

3. Siswa masih belum paham mengenai prosedur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media ular tangga sehingga masih banyak siswa yang kebingungan.

4. Pada saat guru mengarahkan perwakilan siswa dari masing-masing tim untuk menempati meja turnamen, beberapa siswa tidak langsung menempati meja turnamen dan masih kebingungan kapan gilirannya maju dan bermain dalam meja turnamen.

5. Beberapa siswa terlihat acuh dan tidak memperhatikan jalannya permainan yang sedang berlangsung di depan kelas. Tidak semua siswa dalam tim maju ke meja turnamen untuk menjawab soal game tournament. Bahkan beberapa siswa kedatangan bermain game di komputer.

6. Urutan pemain tidak berjalan dengan semestinya, pemain maju ke meja turnamen secara acak tidak berurutan. Ada siswa yang tidak mendapatkan giliran maju untuk bermain dan ada pula siswa yang terus menjadi pemain dalam menjawab soal-soal mewakili timnya.

7. Banyak siswa penasaran dan memutar meja turnamen meskipun bukan gilirannya untuk bermain. Guru dan peneliti kesulitan mengontrol jalannya permainan dikarenakan banyaknya siswa yang berada pada meja turnamen.

8. Pemain membuang dadu terlebih dahulu, kemudian pemain memilih soal yang telah disediakan dan menjawabnya. Setelah selesai menjawab pemain selanjutnya dalam tim tersebut maju dengan cara yang sama. Namun kekurangannya di sini adalah meskipun pemain salah dalam menjawab soal, nomor karakter telah berjalan sesuai nomor yang tertunjuk pada angka dadu.

9. Meskipun siswa terlihat bersemangat dalam permainan akademik dengan media ular tangga, namun permainan berjalan dengan cukup kacau. Beberapa aturan main pada permainan akademik dengan media ular tangga tidak sesuai dengan kondisi siswa, sehingga kelas tidak tertata sebagaimana mestinya.

Pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa sebesar 68,44%. Persentase tersebut masih belum mencapai kriteria keberhasilan minimal yakni lebih dari atau sama dengan 75%. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II untuk guna memperbaiki siklus I. Kendala-kendala yang ada di siklus I perlu diselesaikan agar siklus II berjalan dengan optimal dan aktivitas belajar siswa dapat mencapai kriteria keberhasilan minimal. Usaha yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kata-kata pancingan sehingga siswa tertarik untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya.

2. Memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan dan pendapat saat kegiatan pembelajaran.

3. Ketika tahap belajar tim guru secara sigap menata siswa berkumpul sesuai dengan anggota timnya.

4. Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan bahasa yang lebih santai dan mudah dimengerti siswa.

5. Guru memberikan pengarahannya kepada siswa agar lebih memperhatikan pada saat game tournament.

6. Pemain menjawab pertanyaan terlebih dahulu pada game tournament, ketika jawaban benar maka pemain dapat membuang dadu dan nomor karakter dapat berjalan sesuai dengan nomor yang tertunjuk pada angka dadu.

7. Urutan pemain ditentukan oleh guru dan peneliti, sehingga siswa tidak kebingungan kapan gilirannya bermain.

8. Siswa yang berada dalam meja turnamen maksimal hanya 4 orang, yaitu pemain dalam setiap tim.
9. Merubah beberapa aturan permainan yang kurang sesuai.

Tahap-tahap yang ada di siklus II sama dengan siklus I yaitu pada pertemuan pertama terdiri atas tahap presentasi dan belajar tim, serta pada pertemuan kedua terdiri atas tahap presentasi, belajar tim, games-tournament dan penghargaan tim. Tindakan pada Siklus II pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Mei 2016 pukul 09.00-10.45 WIB, sedangkan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Mei 2016 pukul 09.00-10.30 WIB. Materi yang dipelajari adalah karakteristik memori, keadaan memori dan pengantar memori semikonduktor pada pertemuan pertama siklus II dan Read Write Memory (RWM)/memori baca-tulis, alamat dan data pada memori yang dinyatakan dalam bilangan hexa dan biner pada pertemuan kedua siklus II. Kegiatan inti pada siklus II masih sama seperti siklus I, hanya saja terdapat beberapa bagian yang diperbaiki. Langkah-langkah permainan TGT pada siklus II dengan media ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Guru meletakkan media ular tangga di atas meja tournament di depan kelas.
2. Guru dan peneliti menjelaskan cara bermain game tournament pada pertemuan kali ini sedikit berbeda dengan pertemuan sebelumnya, namun tetap menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu ular tangga.

3. Guru memberikan lembar urutan pemain untuk setiap tim, sehingga siswa tidak akan kebingungan kapan gilirannya bermain.

4. Setiap tim mengirim salah satu perwakilan anggota timnya untuk menjadi pemain. Semua siswa dalam tim wajib menjadi pemain dengan urutan pemain telah ditentukan oleh guru dan peneliti

5. Guru memberikan pengarahannya bahwa yang boleh berada dalam meja turnamen maksimal hanya 4 orang.

6. Siswa yang berada pada papan permainan hanyalah siswa yang mendapat giliran menjadi pemain sebagai perwakilan anggota timnya

7. Setiap kelompok diberikan nomor karakter yang mewakilkan pemain ditimnya dalam permainan ular tangga.

8. Sebelum pemain membuang dadu, pemain harus terlebih dahulu memilih soal yang telah disediakan dan menjawabnya

Jika jawaban pemain benar maka guru mengizinkan pemain membuang batu dadu dan memindahkan nomor karakter sesuai dengan jumlah dari angka batu dadu yang dibuang dan pemain selanjutnya bermain dengan aturan yang sama. Namun jika salah maka pemain tidak dapat membuang batu dadu sehingga nomor karakter tidak dapat berjalan dan pemain selanjutnya langsung bermain.

10. Jika nomor karakter berhenti pada bagian petak yang terdapat buntut ular maka nomor karakter pemain harus turun sesuai dengan yang ditunjuk ular hingga bertemu bagian kepala ular tersebut.

Lain halnya jika ketika pemain membuang batu dadu dan dikedapati nomor karakter berhenti pada bagian petak yang terdapat anak tangga. Nomor karakter pemain naik sesuai arah yang ditunjukkan oleh anak tangga.

12. Ketika pemain pertama selesai, maka pemain kedua, ketiga, keempat dan seterusnya bermain dengan aturan yang sama dengan urutan pemain sesuai ketentuan yang diberikan. Akan terus seperti itu hingga nomor karakter mencapai garis finish atau nomor petak 100.

13. Permainan akan terus berlangsung hingga nomor karakter menginjak petak nomor 100 atau waktu permainan yang telah ditentukan sudah habis.

Pelaksanaan game tournament pada siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan turnamen pada siklus I. Pada game tournament siklus II, siswa telah memahami aturan permainannya sehingga tahap game tournament berjalan dengan baik. Siswa melontarkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, secara bergantian. Dalam pelaksanaan game tournament, semua siswa terlihat bersemangat dan mengikuti alur permainan dengan tertib. Tidak seperti siklus I, pada siklus II tidak ada siswa yang bermain game di komputer masing-masing. Semua siswa fokus pada jalannya permainan dan semua siswa dalam tim maju ke meja turnamen untuk menjawab soal game tournament sesuai dengan urutan pemain yang dirancang oleh guru dan peneliti. Semua siswa mendapatkan giliran maju untuk bermain. Peningkatan pada siklus II tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan sesuai dengan hasil refleksi siklus I. Pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu sebesar 82,97%.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dibandingkan pada siklus I dari seluruh indikator. Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pada setiap siklus selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 68,44% dan siklus II sebesar 82,97% dengan peningkatan aktivitas belajar sebesar 14,53%. Jika disajikan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:

Berdasarkan grafik di atas dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa meliputi kenaikan pada rata-rata aktivitas belajar siswa secara keseluruhan pada siklus II mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu lebih dari 75%.

Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X SMK N 6 Surakarta.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X SMK N 6 Surakarta yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa. Persentase rata-rata aktivitas belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa lebih dari 75% yaitu terjadi peningkatan sebesar 14,53% dari siklus I sebesar 68,44% menjadi sebesar 82,97% pada siklus II. Hasil persentase siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

REFERENCES

- [1] Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Hikmawanti, A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Scrabble untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [3] Moleong, L.J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Mulyasa. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [5] Rina, N.I. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [6] Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- [7] Slavin. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- [8] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.