

## I. METODE PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa sub bab yang berupa desain penelitian, faktor yang diamati, rencana tindakan, data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

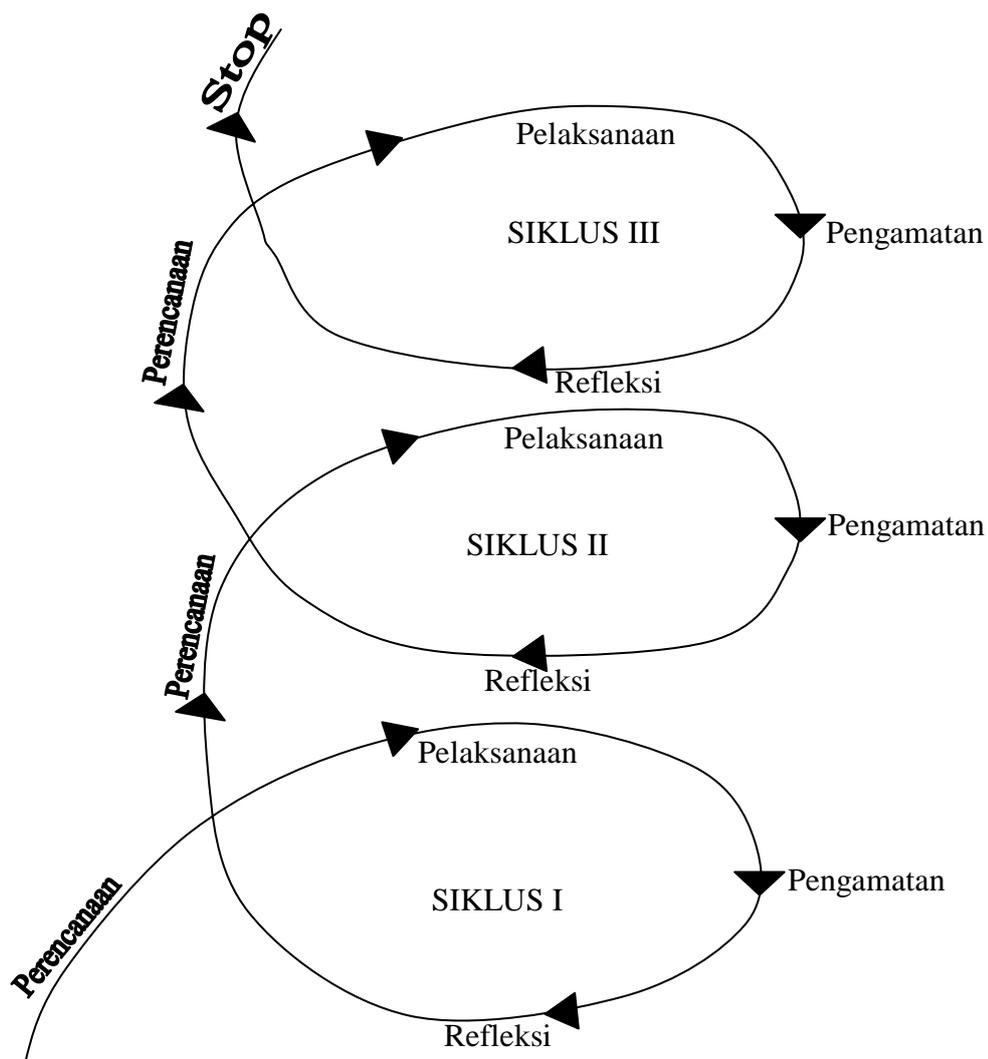
### 3.1 Desain Penelitian Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bandar Lampung pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran Semester Gasal tahun pelajaran 2011-2012, pada bulan Juli 2011. Kelas XI Administrasi Perkantoran berjumlah 39 siswa perempuan. Dalam proses pembelajaran siswa dikelompokkan menjadi 8 kelompok yang heterogen berdasarkan tes awal, dengan 1 kelompok beranggotakan 4 orang dan 7 kelompok beranggotakan 5 orang. Lama tindakan adalah 3 siklus, siklus 1 dengan 6 jam pelajaran (tiga kali pertemuan), siklus 2 dengan 6 jam pelajaran (tiga kali pertemuan) dan siklus 3 dilakukan dengan 4 jam pelajaran (dua kali pertemuan). Dalam setiap satu jam pelajaran berlangsung 40 menit.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan oleh peneliti secara langsung. Penelitian ini berbasis kolaboratif, sehingga dalam pelaksanaannya penelitian dilakukan melalui kerja sama dengan guru bidang studi KKPI yang selalu berupaya untuk memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif,

sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran KKPI. Peneliti berperan sebagai guru untuk melakukan tindakan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang dibuat. Peneliti selalu bekerja sama dengan guru bidang studi KKPI mulai dari: 1) dialog awal; 2) perencanaan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan; 4) pemantauan (observasi); 5) perenungan (refleksi) pada setiap tindakan yang dilakukan. Penelitian ini mengarah pada model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan alasan melakukan tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Model penelitian tindakan kelas sebagaimana dinyatakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) dalam Zainal Aqib (2008), merupakan penelitian bersiklus yang terdiri dari rencana, aksi/ tindakan, observasi dan refleksi yang di aksi/ tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan secara berulang (Gambar. 2)



Gambar 2. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart

Berdasarkan implementasi tindakan dan monitoring yang direncanakan dalam penelitian ini maka hasilnya akan digunakan di dalam memperbaiki disain pembelajaran KKPI pada siklus berikutnya (dalam penelitian dilakukan tiga siklus). Apabila diperoleh implementasi tindakan yang tidak sesuai dengan perencanaan, maka ditempuh dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan seperti digambarkan dalam siklus proses penelitian tindakan. Akan tetapi sebaliknya apabila diperoleh implementasi tindakan yang sesuai dengan

perencanaan tindakan, maka dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran KKPI.

Berdasarkan proses tersebut dapat dilihat bahwa pada proses siklus pertama akan dikembangkan kegiatan mulai dari perencanaan, tindakan, implementasi, dan refleksi. Dengan melakukan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu dengan cara dibagi dalam kelompok kecil dan melakukan diskusi. Setelah siklus pertama selesai maka kita akan melihat hasil yang dicapai oleh siswa apakah metode yang kita pakai tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar KKPI. Setelah itu kita akan melanjutkan ke proses siklus kedua dengan menggunakan kegiatan belajar yang sama tetapi dengan kelompok yang lebih kecil, sehingga pada akhir penelitian ini akan diajukan rekomendasi dalam rangka mengambil keputusan berkenaan dengan upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan keterampilan proses pembelajaran KKPI.

#### 1. Perencanaan Tindakan

- a. Setelah ditemukan permasalahan, maka peneliti bersama guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan, meliputi model pembelajaran yang akan digunakan, waktu dan hari pelaksanaan.
- b. Membuat kesepakatan bersama guru bidang studi KKPI untuk menetapkan materi yang akan diajarkan.
- c. Merancang program pembelajaran berupa silabus, rencana pembelajaran (RP), angket untuk mengukur peningkatan motivasi siswa, modul

KKPI kartu-kartu yang berisi soal turnamen, dan soal post-test serta lembar pengamatan untuk penilaian aktivitas siswa.

- d. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti dan guru berlatih bersama untuk menyamakan persepsi mengenai proses pembelajaran yang telah direncanakan.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti bersama guru melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Peneliti melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam usaha ke arah perbaikan. Suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai dengan apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan di lapangan. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru, sedangkan guru berperan sebagai observer. Langkah langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pembelajaran, kemudian membagikan modul materi KPI dan mempresentasikan inti dari materi Microsoft Power Point..
- b. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok (tim) yang masing-masing terdiri dari 5 siswa (anggota tim heterogen).
- c. Guru memberi kesempatan siswa untuk membaca modul serta berdiskusi dengan timnya mengenai materi. Siswa dipersilakan mengajukan pertanyaan kepada tim sebelum bertanya pada guru dan

memberikan umpan balik terhadap ide yang dikemukakan anggota satu tim. Setiap tim bertanggung jawab terhadap anggota timnya, sehingga semua anggota tim dapat memahami materi sebagai persiapan untuk menghadapi turnamen.

- d. Guru mempersiapkan turnamen dengan menata kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan, dan jawaban mengenai materi pada meja turnamen.
- e. Tahap permainan/pertandingan (*game*/turnamen).
  - 1) Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamen dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul.
  - 2) Apabila tiap anggota dalam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam.
  - 3) Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik nomor tersebut. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim.
  - 4) Pemilihan kartu bernomor akan digilir pada tiap-tiap tim secara bergantian searah jarum jam, sampai habis jatah nomornya.
- f. Setelah selesai tindakan dilakukan pengisian angket oleh siswa dan post-test (pemberian tes akhir semua materi) yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

### 3. Observasi dan Monitoring

Observasi dan monitoring dilakukan bersama ketika pembelajaran (pelaksanaan tindakan) berlangsung. Pengamatan ini tidak dilakukan oleh peneliti sendiri yang bertindak sebagai guru tetapi bekerja sama dengan guru bidang studi biologi.

### 4. Refleksi

Data dari hasil observasi dapat berupa data kuantitatif yang berupa penguasaan materi (nilai post-test) dan tanggapan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan penelitian tindakan kelas. Karena dengan adanya suatu refleksi yang tajam dan terpercaya akan didapatkan suatu masukan yang sangat berharga dan akurat bagi penentuan langkah tindakan selanjutnya. Komponen-komponen refleksi dapat digambarkan sebagai berikut.

Tindak lanjut  $\rightarrow$  penyimpulan  $\rightarrow$  penjelasan  $\rightarrow$  pemaknaan  $\rightarrow$  analisis.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, selanjutnya didiskusikan antara guru bidang studi dengan peneliti untuk mengetahui.

- a. Apakah tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan rencana.
- b. Kemajuan apa yang dicapai siswa, terutama dalam hal peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Jika setelah refleksi terdapat masalah, dilakukan tindakan lanjutan yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, sehingga masalah tersebut dapat teratasi dan tercapainya hasil yang optimal.

### **3.4 Data Penelitian**

Data pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Data Kualitatif, merupakan data hasil observasi yang terjadi di dalam kelas pada siklus I, II dan III terdiri atas:
  - 1) Data aktivitas siswa, yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Data aktivitas siswa dimunculkan dari perilaku yang relevan pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta hasil catatan dilapangan yang terjadi didalam kelas.
  - 2) Data tindakan guru peneliti dengan menggunakan lembar observasi terfokus.
2. Data hasil belajar siswa, yaitu data yang diperoleh dari hasil tes individu setelah diadakan kegiatan tournament setiap akhir siklus.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan pertandingan antara kelompok.

#### **1. Observasi**

Observasi, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa (aspek afektif) dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pengambilan data dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas mengenai kondisi siswa. Hasil observasi dicatat pada lembar pengamatan yang berupa sistem penilaian afektif siswa.

## 2. Test Awal

Tes, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa (aspek kognitif) yang dilakukan setelah tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*). Teknik pengumpulan data ini dengan cara melakukan post-test di akhir pembelajaran melalui tes tertulis.

## 3. Pertandingan Antar Kelompok

Pertandingan antar kelompok dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pertandingan antar kelompok juga dimaksudkan untuk menentukan poin peningkatan individu yang selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelompok yang berhak mendapat penghargaan.

Tabel 3.1 Skenario Pembelajaran

No	Indikator	Aktivitas Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3.	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas
5.	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6.	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar siswa menghargai upaya akhir belajar siswa baik individu maupun kelompok.

Tabel 3.2 Data observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus I

No	Nama Siswa	Pertemuan I					Pertemuan II				
		Indikator Aktivitas					Indikator Aktivitas				
		a	b	c	d	e	a	b	c	d	e
A	Tri Maryani										
	Qurotul Aeni										
	Efrida Sari										
	Ayu Miranti										
	Maylinda										
B	Annisa Navalina Putri										
	Julian Audiatama										
	Norma Wulandari										
	Resti Oktaviani										
C	Yusinta Septiani										
	Elizabeth Agustine										
	Nova Evriyana										
	Putriyani										
D	Tia Saraswati										
	Yuliyanti										
	Geby AZ										
	Alisia SintianNurani										
E	Dwi Meilia										
	Irwana Septiana										
	Rischa Kurnia										
	Tria Fernanda										
F	Ade Oktaviani										
	Ajeng Dwi Aida Fitri										
	Cinde Lee Karimata										
	Hayani										
G	Nila Jayanti										
	Siti Kardianti										
	Tiwi Anggraini										
	Wiji Astuti										
H	Adyantini Srilana										
	Afriani Ayu Ningsih										
	Nopa Mayang Sari										
	Putri Cahyaning Tyas										
H	Siti Holisah										
	Novi Ira Liyanti										
	Putri Januari Nastiti										
	Zizis Kinaya										
H	Nur aini Lestari										
	Vina Lothareza										

Keterangan :

a = Memperhatikan Penjelasan Guru

b = Bertanya kepada guru

c = Mengerjakan LKK

d. Berdiskusi dalam kelompok

e. Mempresentasikan diskusi kelompok/aktif dlm diskusi kelas

Tabel 3.3 Aktivitas Kinerja Guru

Aspek Pengamatan	Sub Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
Kemampuan membuka pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menumbuhkan motivasi belajar 3. Memberi penjelasan mengenai tujuan dan kegiatan belajar yang akan dilakukan 4. Mengkaitkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang lama 5. Kemampuan mendesain pertanyaan 6. Pengusutan verbal dan non verbal (bahasa tubuh)				
Ketrampilan Memberi Pertanyaan	7. Memberi waktu berpikir kepada siswa untuk menjawab 8. Memberi tuntunan agar siswa menjawab dengan benar 9. Memberi respon positif				
Variasi Mengajar	10. Variasi gaya mengajar 11. Variasi media pembelajaran 12. Variasi suara/aksentuasi 13. Variasi interaksi dengan siswa 14. Kemampuan mensosialisasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 15. Penjelasan lengkap dan dimengerti siswa				
Keterampilan Mengelola Kelas	16. Ketepatan penggunaan contoh dan ilustrasi 17. Pengorganisasian materi pembelajaran 18. Penekanan terhadap materi yang dianggap penting 19. Memberikan umpan balik/feed back 20. Menunjukkan sikap tanggap terhadap situasi kelas 21. Mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran 22. Memusatkan perhatian siswa				

**Tabel 3.3 (Lanjutan)**

Keterampilan Menutup Pelajaran	23. Pemberian reward terhadap keberhasilan siswa 24. Kemampuan membantu/mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 25. Kefektifan pemanfaatan waktu pembelajaran				
Penggunaan Bahasa	26. Menyampaikan rangkuman dan kesimpulan 27. Kemampuan melakukan refleksi 28. Kemampuan memberikan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran 29. Penggunaan istilah sederhana dan dapat dimengerti siswa 30. Penggunaan bahasa yang komunikatif				

#### 1. Tahap Persiapan Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam siklus berkelanjutan, setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian antara lain.

- 1) Menyusun jadwal penelitian.
- 2) Menentukan Kompetensi Dasar yang akan digunakan.
- 3) Menentukan pembelajaran menggunakan model TGT.
- 4) Mempersiapkan materi pembelajaran.
- 5) Membuat rancangan pembelajaran.
- 6) Menyusun skenario pembelajaran.
- 7) Membuat lembar/format kerja TGT.
- 8) Mempersiapkan daftar cek untuk melakukan observasi.
- 9) Mempersiapkan tes untuk menguji penguasaan materi.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan mencakup tiga kegiatan.

### (1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Pemberian motivasi.
- b. Apersepsi materi Pelajaran.
- c. Menuliskan tujuan materi pembelajaran yang akan dibahas.

### (2) Kegiatan Inti

- a. Guru memberikan penjelasan awal tentang materi pembelajaran.
- b. Guru memberikan penjelasan teknik TGT yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran.
- c. Guru membagi siswa 4 – 5 kelompok belajar dan masing-masing kelompok menentukan ketua kelompoknya.
- d. Guru mempersiapkan lembar kerja yang berisi soal kepada kelompok siswa. Selanjutnya ketua kelompok membagi tugas kelompoknya.
- e. Setelah selesai, guru meminta satu persatu kelompok secara bergiliran yang diwakili oleh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya di depan kelas dengan mengisi kertas/lembar kerja dipapan tulis. Setiap satu kelompok selesai presentasi, dilanjutkan kelompok lain yang ditunjuk oleh guru. Kemudian setelah selesai semua, guru membahas beserta siswa.
- f. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

### (3) Kegiatan Penutup

- a. Kesimpulan akhir pelajaran
- b. Melaksanakan tindak lanjut proses pembelajaran.

### 3. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan pada setiap siklus yang dilakukan oleh observator dan guru sebagai peneliti dengan mengisi lembar instrumen observasi aktivitas belajar siswa dan kinerja guru.

### 4. Tahap Refleksi

Setelah diperoleh hasil observasi aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dan diketahui persentase skor beserta kriteria penilaiannya, selanjutnya dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan untuk menentukan apakah penelitian perlu dilakukan perbaikan dan dilanjutkan atau tidak pada siklus berikutnya. Pada penelitian ini, penilaian kinerja guru hanya berfungsi sebagai pedoman untuk melakukan refleksi dan tidak dijadikan sebagai variabel penelitian.

a. Tes digunakan untuk menentukan hasil belajar, sehingga diperoleh data yang terukur tentang kompetensi dan ketuntasan siswa pada setiap siklus baik secara perorangan, kelompok maupun klasikal.

#### b. Tes Awal

Tes yang diberikan adalah tes awal. Tes awal dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dan hasilnya digunakan sebagai skor awal serta untuk menentukan anggota kelompok.

#### c. Turnament (pertandingan antar kelompok)

Turnament diadakan pada setiap akhir siklus pembelajaran. Nilai yang diperoleh setiap siswa dalam turnamen dihitung sebagai nilai individu dan disumbangkan untuk poin kelompok. Kelompok yang memperoleh poin terbesar akan memperoleh penghargaan kelompok.

d. Tes Formatif

Tes formatif diadakan disetiap akhir siklus pembelajaran, setelah turnamen selesai. Tes formatif ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat tes, lembar observasi, catatan lapangan dan perangkat pertandingan (soal, lembar jawaban, aturan permainan, kartu poin dan lembar poin TGT). Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa yaitu meliputi aktivitas siswa yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran, yang meliputi.

1. Tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Berbicara di luar pelajaran.
3. Mengantuk.
4. Mengerjakan tugas lain.
5. Keluar masuk kelas.
6. Mengganggu teman.

Instrumen penelitian berupa perangkat tes yang diberikan diakhir setiap siklus dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar KKPI siswa, sebelum tes dilaksanakan, terlebih dahulu diuji cobakan. Tujuannya adalah untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Uji coba dilaksanakan dikelas XI Administrasi Perkantoran 1

SMK Negeri 1 Bandar Lampung, kemudian tes diberikan pada kelas penelitian XI AP2 SMK Negeri 1 Bandar Lampung.

### 3.6.1 Uji Validitas Tes

Validitas adalah suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti. Tinggi rendahnya validitas suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan rumus korelasi product moment dengan menggunakan program *Software Anates*.

$$r_{hitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

$r_{hitung}$	= koefisien korelasi
X	= skor butir soal
Y	= skor total
N	= jumlah sampel

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-3}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

t	= nilai $t_{hitung}$
r	= koefisien korelasi $r_{hitung}$
n	= jumlah responden

dengan kriteria pengujian, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka soal tersebut valid, demikian sebaliknya apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka soal tersebut tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba validitas yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perangkat tes yang digunakan untuk pre tes di uji cobakan kepada 20 orang. Jumlah butir soal yang diujicobakan sebanyak 30 soal. Dari 30 butir tersebut lima diantaranya tidak valid yaitu butir nomor 1, 16, 21, 26, dan 30. Butir soal yang tidak valid diperbaiki dan digunakan dalam pre test yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2011.
2. Perangkat tes yang digunakan untuk test siklus I diujicobakan kepada 20 orang. Jumlah butir soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir. Dari 20 butir tersebut lima diantaranya tidak valid yaitu butri nomor 2, 6, 9, 14 dan 19. Butir soal yang tidak valid diperbaiki dan digunakan dalam test formatif yang dilakukan pada akhir siklus I tanggal 16 Nopember 2011.
3. Perangkat tes yang digunakan untuk test siklus II diujicobakan kepada 20 orang. Jumlah butir soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir. Dari 20 butir tersebut butir diantaranya yang tidak valid yaitu butir nomor 1, 7, 15 dan 16. Butir soal yang tidak valid diperbaiki dan digunakan dalam test formatif yang dilakukan pada akhir siklus II tanggal 7 Desember 2011.
4. Perangkat test yang digunakan untuk tes siklus III diujicobakan kepada 20 orang. Jumlah butir soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir. Dari 20 butir tersebut semuanya valid dan digunakan dalam tes formatif yang dilakukan pada akhir siklus III 28 Desember 2011.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila dilakukan tes kepada subyek yang sama. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apa apabila diujikan berkali-kali (Arikunto,2006:60) Untuk mengukur reliabilitas digunakan metoda alpha dengan menggunakan program software Anates.

Dalam penelitian ini, untuk menentukan besarnya koefisien korelasi, maka digunakan tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4. Kategori besarnya reliabilitas

No.	Nilai $r_{11}$	Keterangan
1	0,00 sampai 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 sampai 0,40	Rendah
3	0,41 sampai 0,60	Cukup
4	0,61 sampai 0,80	Tinggi
5	0,81 sampai 1,00	Sangat Tinggi

(Suharsimi Arikunto 2006 :233)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tes yang digunakan untuk pre test mempunyai tingkat reliabilitas sebesar 0,94. Dengan demikian tes tersebut dapat dikatakan reliabel.
2. Tes yang digunakan untuk siklus I mempunyai tingkat reliabilitas sebesar 0,78. Dengan demikian tes tersebut dapat dikatakan reliabel.

3. Tes yang digunakan untuk siklus II mempunyai tingkat reliabilitas sebesar 0,94. Dengan demikian tes tersebut dapat dikatakan reliabel.
4. Tes yang digunakan untuk siklus III mempunyai tingkat reliabilitas sebesar 0,96. Dengan demikian tes tersebut dapat dikatakan reliabel.

### **3.6.3 Uji Tingkat Kesukaran Tes**

Untuk menguji tingkat kesukaran soal digunakan penghitungan dengan program Anates.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:210) klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut.

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar.

Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang.

Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah.

Berdasarkan hasil uji coba kesukaran soal tes awal, siklus I, siklus II, dan siklus III diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Taraf kesukaran soal tes awal, 9 soal kategori mudah, 16 soal katagori sedang dan 3 soal kategori sangat mudah.
2. Taraf kesukaran soal siklus I, 19 soal kategori sedang, 1 soal kategori sukar.
3. Taraf kesukaran soal siklus II, 13 soal kategori sedang, 6 soal kategori mudah dan 1 soal kategori sangat mudah.
4. Taraf kesukaran soal siklus III, 11 soal kategori sedang, 8 soal kategori mudah dan 1 soal kategori sangat mudah.

### 3.6.4 Daya Beda Tes

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi (pandai) dan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi. Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi itu adalah:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Dimana:

- J = jumlah peserta tes
- JA = banyaknya peserta kelompok atas
- JB = banyaknya jumlah kelompok bawah
- BA = banyaknya jumlah kelompok atas yang menjawab soal benar
- BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar
- PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi indeks daya beda menurut Suharsimi Arikunto (2006:218) adalah.

- D = 0,00 – 0,20 adalah tidak baik (poor)
- D = 0,20 – 0,40 adalah soal cukup (satisfactory)
- D = 0,40 – 0,70 adalah soal baik (good)
- D = 0,70 – 1,00 adalah soal baik sekali (excellent)
- D = negatif ,semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang atau dihilangkan.

Hasil perhitungan uji coba diperoleh hasil daya beda.

1. Untuk soal pretest, 16 soal terkategori baik sekali, 10 soal terkategori baik dan 4 soal terkategori cukup.
2. Pada soal siklus I, 10 soal terkategori baik sekali, 7 soal terkategori baik dan 3 soal terkategori cukup.
3. Pada soal siklus II, 12 soal terkategori baik sekali, 6 soal terkategori baik dan 2 soal terkategori cukup.
4. Pada soal siklus III, 14 soal terkategori baik sekali, 6 soal terkategori baik.

### **3.7 Teknik Pengelolaan dan Analisis Data**

#### **1) Tehnik Pengelolaan Data**

Teknik pengelolaan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

##### **(a). Reduksi Data**

Merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pengelompokan dan pengorganisasian data mentah harus menjadi informasi yang bermakna. Data atau informasi yang relevan terkait langsung dengan pelaksanaan PTK yang diolah untuk bahan evaluasi.

##### **(b) Penyajian Data**

Penyajian data merupakan suatu upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk paparan naratif, tabel, grafik, atau perwujudan lainnya yang dapat memberikan gambaran jelas tentang proses dan hasil tindakan yang dilakukan. Penyajian data dilakukan dalam rangka pemahaman terhadap sejumlah informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

##### **(c) Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisirkan dalam bentuk pernyataan atau kalimat yang singkat, padat dan bermakna. Penarikan kesimpulan ini dilakukan secara bertahap untuk memperoleh tingkat kepercayaan yang tinggi.

#### **2. Tehnik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif karena analisis ini bertalian erat dengan uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran.

Data Aktivitas siswa diambil pada setiap pertemuan dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas siswa. Setiap siswa diamati aktivitasnya dengan memberikan tanda  $\surd$  pada lembar observasi jika aktivitas dilakukan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes penguasaan kompetensi pada akhir siklus. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal sekolah, maka siswa dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai tes kompetensi siklus  $\geq 60$ .

Jika skor rata-rata tindakan I lebih besar dari tindakan II, maka terdapat peningkatan hasil belajar. Sedangkan perbandingan nilai rata-rata kelas antara post tes 1 dan post tes 2 dipergunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Jika nilai rata-rata pada post test II lebih besar dari post test 1, maka terdapat peningkatan hasil belajar KKPI siswa dengan aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament.*, begitu juga jika nilai rata-rata pada post tes III lebih besar dari post test II, maka terdapat peningkatan hasil belajar KKPI.

## **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan dalam bab IV ini akan difokuskan pada gambaran umum tempat penelitian, pelaksanaan siklus I, II, III, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan pembahasan yang akan diuraikan sebagai berikut.

### **4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

#### **4.1.1 Latar Belakang**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terus menerus berbenah diri agar mutu lulusan meningkat sesuai dengan kebutuhan dunia usaha/industri atau dunia kerja. Pengembangan Sekolah Seutuhnya (SPS), Program Praktik Industri (PI) serta SMM ISO 9001:2008 merupakan konsep yang wajib dilaksanakan untuk meningkatkan mutu tamatan baik secara eksternal maupun internal sehingga tamatan tumbuh dan berkembang secara mandiri dan dapat memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

#### **4.1.2 Sejarah Berdirinya SMK Negeri 1 Bandar Lampung**

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 berdiri pada tanggal 28 September 1959 dengan nama Sekolah Menengah Ekonomi Atas Negeri Tanjungkarang dengan Surat Keputusan nomor 122/P3-SL/1958 tanggal 31 Oktober 1958 di Jalan Prof.M.Yamin No. 39 Rawalaut Tanjungkarang.

Pada tahun 1990 SMEA Negeri Tanjungkarang dipecah menjadi dua yaitu SMEA Negeri 1 Tanjungkarang yang berada di Jalan Prof.M.Yamin No.39 Rawalaut Bandar Lampung dan sekarang lebih dikenal dengan SMK Negeri 1 Bandar Lampung, sedangkan SMEA Negeri 2 Tanjungkarang berada di Jalan HOS Cokroaminoto Rawalaut Bandar Lampung dan sekarang lebih dikenal dengan SMK Negeeri 4 Bandar Lampung. SMK Negeri 1 Bandar Lampung pada bulan Juli 2011 pindah ke Jalan Morotai No.33 Jagabaya III Sukabumi Telpon (0721) 705529 Bandar Lampung.

### **Kepemimpinan Sekoah**

SMK Negeri 1 Bandar Lampung telah mengalami beberapa kali pergantian kepala sekolah dengan kurun waktu sebagai berikut.

1. Tahun 1958 s.d 1960 : Sugiri Prawiro Subroto
2. Tahun 1960 s.d 1965 : Sutrisno
3. Tahun 1966 s.d 1976 : Drs. Ibrahim Daud
4. Tahun 1977 s.d 1984 : Drs. H.B Surahyo, MS
5. Tahun 1984 s.d 1989 : Marsoedi, BA
6. Tahun 1969 s.d 1990 : Drs. FX. Aman
7. Tahun 1990 s.d 1992 : Rohani Zaini, BA
8. Tahun 1992 s.d 1998 : Drs. Zakaria Hasyim
9. Tahun 1998 s.d 2005 : Drs. Hi. Djahidin Ismail
10. Tahun 2006 s.d sekarang : Dra.Hj.Mike Elly Rose

### 4.1.3 Tujuan Sekolah

- 1) Mempersiapkan tamatan yang memiliki kepribadian dan berakhlak mulia sebagai tenaga kerja tingkat menengah yang kompeten sesuai kompetensi keahlian pilihannya.
- 2). Membekali peserta didik untuk berkarir, mandiri yang mampu beradaptasi dilingkungan kerja sesuai bidangnya dan mampu menghadapi perubahan yang terjadi di masyarakat.
- 3) Membekali peserta didik sikap profesional untuk mengembangkan diri dan mampu berkompetisi di tingkat nasional, regional dan internasional.

### 4.1.4 Visi dan Misi Sekolah

#### 1) Visi SMK Negeri I Bandar Lampung

Menjadikan lembaga diklat yang menghasilkan tenaga kerja profesional, beriman dan bertakwa yang berstandar nasional dan internasional.

#### 2) Misi SMK Negeri I Bandar Lampung

- (1) Meningkatkan mutu pendidikan tingkat menengah sesuai tuntutan masyarakat dan kebutuhan DUDI.
- (2) Menghasilkan tamatan yang mampu menciptakan kerja sendiri dan meningkatkan kualitas dirinya dengan kemajuan IPTEK.
- (3) Menjadikan lembaga diklat sebagai PPKT (Pusat Pelatihan Kerja Terpadu) yang berstandar nasional dan Internasional.

#### **4.1.5 Kebijakan Mutu SMK Negeri 1 Bandar Lampung**

Untuk mewujudkan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bandar Lampung sebagai lembaga Pendidikan tempat Pusat Pelatihan Kejuruan Terpadu (PPKT) yang berstandar nasional dan internasional, kami atas nama seluruh warga SMK Negeri 1 Bandar Lampung berikrar:

- (1) Bertekad menerapkan SMM ISO 9001:2008 agar menjadi lembaga penyelenggara diklat yang berorientasi mutu pada semua kegiatannya.
- (2) Memberikan Pelayanan Prima pada semua kegiatan layanan jasa iklan agar menghasilkan tamatan yang setia terhadap prinsip dan tugas.
  - (1) Setia terhadap prinsip dan tugas.
  - (2) Mampu menciptakan karya sendiri secara professional.
  - (3) Integritas dengan maksud memiliki keutuhan moral dengan mengutamakan kejujuran untuk mencapai tujuan.
  - (4) Luwes dalam membangun hubungan kerja sama.
  - (5) Evaluasi terhadap hasil kerja.
- (6) Harmonis dalam memadukan setiap sumber daya yang ada.
- (7) Etos kerja yang tinggi.
- (8) Aktif dan kreatif untuk berprestasi.
- (9) Realistis dalam menghadapi tantangan.
- (10) Tanggap dan inovatif terhadap perubahan.

#### **4.1.6 Keadaan Sekolah**

Keadaan SMK Negeri 1 Bandar Lampung digambarkan pada data sekolah, jumlah murid tahun 2010-2011, keadaan guru dan pegawai.

#### 4.1.6.1 Data Sekolah

Data Keadaan SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012.

1. Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Bandar Lampung
2. Status : Negeri
3. Penyelenggara Sekolah : Pagi : 07.15 – 12.15 Wib  
Siang: 12.30-1730 Wib
4. NSS : 401126005002
5. NIS : 400020
6. Alamat Sekolah : Jalan Pulau Morotai No.33  
Kelurahan : Jagabaya 3  
Kecamatan : Sukabumi  
Kodya : Bandar Lampung  
Kode Pos : 35132  
Telephone : 0721 - 705529  
Fax : 0721 – 785284  
E-Mail : [Smkn1\\_bdl@yahoo.com](mailto:Smkn1_bdl@yahoo.com)
7. Status Tanah : Hak Pakai  
Luas bangunan seluruh : 17,745 m<sup>2</sup>
8. Batas wilayah/daerah
  - 3.8 Batas Timur : Gg. Warga
  - 3.9 Batas Selatan : Sungai
  - 3.10 Batas Barat : Jalan P.Morotai
  - 3.11 Batas Utara : Rumah Warga

9. Bidang/Prog.Keahlian yang dibuka : Adm.Perkantoran
- : Akuntansi
  - : Pemasaran
  - : Teknik Komputer Jaringan
  - : Multimedia

#### 4.1.6.2 Jumlah Murid Tahun pelajaran 2011/2012

Jumlah murid yang masih aktif sampai dengan tahun pelajaran 2011/2012 dapat disajikan pada Tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Siswa SMKN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012

Kelas	Jurusan	Jmlah Siswa	Jumlah		Jumlah Siswa	Jumlah Jurusan
			L	P		
X	Akuntansi	2	17	63	80	232
XI		2	18	58	76	
XII		2	17	59	76	
X	Admministrasi Perkantoran	2		78	78	231
XI		2		78	78	
XII		2		75	75	
X	Penjualan	2	24	54	78	220
XI		2	15	57	72	
XII		2	30	49	79	
X	TKJ	2	49	22	71	181
XI		2	39	32	71	
XII		1	23	16	39	
X	Multi Media	2	32	36	68	171
XI		2	28	35	63	
XII		1	17	23	40	
Jumlah		28	309	726	1035	1035

Sumber: SMK Negeri 1 Bandar Lampung

Kegiatan Ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Bandar Lampung meliputi:

1. OSIS
2. Paskibraka.
3. Pramuka.
4. KIR.
5. Rohani Islam (Rohis).
6. Pencinta Alam.
7. Drumband.
8. Volly Ball.
9. Futsal.
10. Basket.
11. Kesenian.

#### **4.1.6.3 Keadaan Guru dan Pegawai**

Junlah guru yang ada di SMK Negeri 1 Bandar Lampung sebanyak 62 orang yang terdiri dari 58 orang guru tetap dan berstatus PNS dan 6 orang guru tidak tetap dan semua guru baik yang berstatus guru tetap (PNS) maupun guru honorer (non PNS) berpendidikan D3, S1 dan 7 orang guru sudah menyelesaikan S2. Sedangkan jumlah pegawai tata usaha yang ada di SMK Negeri 1 Bandar Lampung sebanyak 21 orang yang terdiri dari 6 orang pegawai tetap dan berstatus PNS sedangkan 15 orang berstatus pegawai tidak tetap (non PNS) dan semua pegawai berpendidikan SMP s/d SI.

#### **4.2 Prosedur Penelitian Tindakan**

Sesuai dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas,

maka peneliti berusaha menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan pada proses pembelajaran dan pengalaman mengajar yang telah dilakukan guru bidang studi KKPI kelas XI AP, dapat diketahui karakter siswa kelas XI AP pada umumnya dalam pembelajaran KKPI yaitu siswa cenderung pasif pada proses pembelajaran sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran KKPI. Hal ini terbukti dengan rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar KKPI siswa kelas XI AP. Alasan menggunakan metode TGT karena dalam proses pembelajarannya semua siswa berperan aktif dan diharapkan siswa yang biasanya bersikap pasif dalam kegiatan belajar menjadi lebih aktif. Keaktifan siswa dengan menggunakan metode ini dapat dilihat pada saat siswa membaca, berdiskusi dan menjawab pertanyaan secara lisan pada saat pelaksanaan *game*/turnamen berlangsung sehingga dapat melatih keberanian berbicara dimuka umum dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam dirinya. Masalah-masalah yang terdapat pada pembelajaran perlu dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas. Setelah mendapatkan masalah, selanjutnya diskusi dilakukan untuk mengidentifikasi faktor penyebab masalah.

Berbagai kemungkinan penyebab masalah, kemudian dianalisis dan berdasarkan pada penyebab masalah maka solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah memperbaiki proses pembelajaran KKPI dengan aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tindakan pembelajaran

dengan metode TGT akan diaplikasikan pada siswa kelas XI AP yang akan dikembangkan pada setiap siklus tindakan melalui perencanaan yang terevisi. Dengan mengaplikasikan metode TGT dalam pembelajaran, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula siswa hanya pasif menjadi lebih aktif dan hasil belajar akan meningkat. Pembelajaran TGT yang dimaksud dalam penelitian adalah cara mengajar di mana siswa dituntut untuk aktif dalam mengemukakan pikirannya dan guru aktif dalam membimbing siswa sehingga siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar. Dengan pembelajaran TGT diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

#### **4.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I**

Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu menyusun Rencana Program Pembelajaran (lampiran1). Pembelajaran yang akan dilaksanakan berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun yaitu selama 2 jam pelajaran (90 menit) dengan materi ajar Standar Kompetensi (SK) Mengoperasikan *PC Stand Alone* . Kompetensi Dasar yaitu mengoperasikan software presentasi. Menetapkan dan merancang untuk pembelajaran yang akan diterapkan dikelas sebagai tindakan dalam siklus. Secara rinci tahapan perencanaan siklus pertama dijelaskan sebagai berikut.

1. Menyusun perlengkapan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan LKS.

2. Menyiapkan media pembelajaran, alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, Kartu Turnamen.
3. Menyusun alat penilaian aspek kognitif berupa lembar soal tes turnamen dan kompetensi akhir yaitu bentuk tes pilihan ganda.  
(lampiran:5)
4. Menyusun lembar observasi aktivitas, hasilnya dapat dilihat pada  
(lampiran:3)
5. Membuat kelompok yang heterogen dari sisi kemampuan akademis terdiri dari 8 kelompok yang setiap kelompok terdiri atas 5 orang.  
(lampiran:16)
6. Menjelaskan kepada siswa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif TGT yang diterapkan dalam pembelajaran.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT meliputi:

- a. Dalam setiap meja turnamen, setiap peserta diundi untuk memilih siapa saja peserta yang menjadi pembaca, penantang 1, penantang 2, penantang 3, dan penantang 4.
- b. Pembaca mengambil kartu bernomor.
- c. Pembaca membacakan soal yang sesuai dengan nomor yang tertera dikartu.
- d. Lima peserta yang ada dalam meja turnamen tersebut mengerjakan soal yang telah dibacakan oleh pembaca selama waktu yang telah ditentukan.
- e. Pembaca membacakan lembar jawaban.

- f. Apabila pembaca tidak dapat menjawab atau jawabannya berbeda dengan penantang 1, maka penantang 1 berhak membacakan jawabannya.
- g. Apabila penantang 1 tidak dapat menjawab atau jawabannya berbeda dengan penantang 2, maka penantang 2 berhak membacakan jawabannya dan seterusnya sehingga semua peserta dalam meja tersebut mendapat kesempatan membacakan jawabannya.
- h. Peserta yang paling terakhir menjawab membacakan kunci jawaban yang telah disediakan.
- i. Seluruh peserta dalam meja pertandingan mengoreksi hasil jawaban.
- j. Kegiatan selanjutnya adalah pertukaran dari pembaca menjadi penantang 4, penantang 4 jadi penantang3, penantang 3 jadi penantang 2, penantang 2 jadi penantang 1, penantang 1 jadi pembaca.

## **4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

### **4.2.2.1 Pertemuan 1**

#### **1. Pendahuluan**

- a. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, kemudian meminta siswa untuk berkelompok sesuai tim yang telah ditentukan.



Gambar 1. Siswa mencari teman sekelompoknya

Siswa berkelompok tetapi suasana sedikit gaduh karena mereka bingung akan duduk di mana dan saling berebut tempat. Pendidik segera mengatur tempat duduk agar suasana kembali tenang. Pendidik menjelaskan bahwa mulai hari itu pelaksanaan pembelajaran akan dilaksanakan berbeda dengan pembelajaran biasanya, yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan pendekatan konstruktivisme. Guru menjelaskan cara belajar dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan memotivasi siswa dengan menjelaskan penghargaan yang tim mereka dapat peroleh di akhir turnamen yaitu berupa sertifikat yang bertuliskan *Super Team* dan *Good Team*.

Guru memberikan apersepsi dengan meminta siswa menyebutkan contoh-contoh aplikasi software . Guru : “ Siapa yang tahu contoh dari aplikasi software. Siswa menjawab bersahut-sahutan “Microsoft word“, “Microsoft Excel”, “Microsoft Power Point”, dst sehingga kelas menjadi sedikit gaduh. Guru: “ Baik, benar

semua. Guru: “ Baik, nanti kita akan bahas bersama-sama aplikasi software. Kemudian Guru memberitahukan indikator pembelajaran yang harus dicapai dengan alokasi waktu 10-15 menit.



Gambar 2. Guru Menyampaikan materi

## 2. Kegiatan Inti

### a. Eksplorasi

- 1). Membagi kelompok secara heterogen menjadi 8 kelompok yang setiap kelompok terdiri atas 5 orang.
- 2) Siswa berdiskusi kelompok tentang aplikasi software dari berbagai sumber. Setiap kelompok menuangkan hasil diskusinya dalam bentuk power point.
- 3). Setiap siswa atau kelompok saling tukar pendapat berdasarkan sumber yang dipelajari dan diperoleh dalam membuat power point.

Guru memberikan kegiatan-kegiatan kepada peserta didik dengan menggunakan laboratorium komputer dan media lembar kertas kerja .

Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang keingin tahuan siswa. Hasil praktek kemudian didiskusikan dalam tim dengan menjawab pertanyaan yang ada di lembar kertas kerja . Guru berkeliling pada semua tim. Ada tim yang anggotanya tidak semua mengerjakan lembar kertas kerja, malah asyik bercerita atau mengerjakan sendiri. Pendidik mendekati dan menanyakan alasan siswa tersebut tidak mengerjakan lembar kertas kerja secara bersama-sama. Ada siswa yang beralasan malu belajar bersama dengan anggota timnya yang pintar, ada juga yang beralasan sudah ada yang mengerjakan lembar kertas kerja itu, ada yang beralasan tidak mengerti maksudnya. Guru berusaha memotivasi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah melatih bekerja sama dan aktif dalam pembelajaran, pendidik juga sedikit membantu mereka memahami pertanyaan dalam lembar kertas kerja dengan praktek yang mereka lakukan. Guru juga melihat ada tim yang sedikit gaduh karena saling tunjuk teman untuk mengerjakan lembar kertas kerja. Guru mendatangi dan menegaskan bahwa mereka harus bekerjasama untuk mempelajari lembar kertas kerja tersebut. Jika hanya saling tunjuk maka mereka tidak akan bisa menyelesaikan lembar kertas kerja sesuai waktu yang diberikan dan mereka juga tidak akan memahami apa materi yang dipelajari.

**b. Elaborasi**

- 1). Kelompok yang ditunjuk mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sudah berbentuk power point tentang aplikasi software.
- 2). Kelompok lain menyimak inti dari pembahasan presentasi materi tentang aplikasi software.
- 3). Siswa melakukan tanya jawab tentang aplikasi software yang telah dipresentasikan.
- 4). Siswa saling mengoreksi dan melengkapi pendapat temannya mengenai materi aplikasi software.
- 5). Kelompok penyaji membuat dan menyerahkan laporan hasil pembahasan materi pelajaran yang dipresentasikan dengan materi aplikasi software.

Diskusi di dalam sebagian besar tim belum berjalan dengan baik. Masih terlihat beberapa anggota yang tidak ikut berdiskusi. Pengamatan Guru, hanya 3 tim yang berinisiatif untuk bertanya pada Guru. Sedangkan tim yang lain menunggu Guru bertanya apakah mereka mengalami kesulitan atau tidak. Siswa diminta berpasangan dalam tim untuk saling menguatkan pemahaman konsep yang mereka dapatkan. Tetapi malah ada beberapa anak yang memakai kesempatan ini untuk mengobrol dan keluar dari materi sehingga guru harus mengingatkan maksud pembelajaran ini agar mereka semakin paham dengan materi yang dipelajari.

**c. Konfirmasi**

- 1). Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran KKPI dengan materi Aplikasi Software.

- 2). Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil dari eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber yang dipresentasikan dengan materi aplikasi Software.
- 3). Guru membimbing siswa membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi materi Aplikasi Software.
- 4). Siswa mencari dan mempelajari materi aplikasi software dari berbagai sumber yang disarankan oleh guru.
- 5). Guru menjelaskan pertanyaan dari siswa dan membantu kesulitan siswa mengenai materi aplikasi software.
- 6). Memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan masih belum berani mengemukakan idenya pada materi aplikasi software.

### **3. Penutup**

- 1). Bersama dengan siswa membuat rangkuman atau simpulan hasil presentasi kelompok tentang aplikasi software.
- 2). Siswa mengerjakan tes.
- 3). Guru membuat rencana kegiatan remedial dan pengayaan
- 4). Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi untuk pertemuan yang ke dua.

#### **4.2.2.2 Pertemuan 2**

##### **1. Pendahuluan**

- a. Menyajikan materi yang akan dibahas.

- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- c. Memberikan motivasi pentingnya mempelajari menu-menu yang ada pada software.

Pada pertemuan kedua membahas menu-menu software pada kegiatan pendahuluan, guru memberikan apersepsi tentang aplikasi software. Guru: “Masih ada yang ingat macam-macam aplikasi software?”. Siswa kemudian menjawab secara bersahut-sahutan sehingga kelas menjadi gaduh. Guru menenangkan siswa, memuji jawaban yang diberikan siswa, dan mempertegas kesimpulan dari pertemuan sebelumnya. serta menjelaskan tentang indikator pembelajaran untuk pertemuan kali ini guru mengarahkan siswa ke dalam tim belajarnya dan mengingatkan tentang penghargaan yang akan mereka dapatkan bila berhasil dalam turnamen. Guru menegaskan bahwa keberhasilan tim tergantung pada anggota timnya, dan semua anggota tim memiliki tanggung jawab yang sama terhadap tim. Kegiatan ini berlangsung 5-10 menit.

## **2. Kegiatan Inti**

### **a. Eksplorasi**

- 1). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang yang punya kemampuan akademik, jenis kelamin, ras yang berbeda.
- 2). Guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan lembar kertas kerja.

Pada kegiatan inti, tidak ada praktek seperti pertemuan sebelumnya. Guru menyajikan informasi singkat tentang materi dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kertas kerja. Siswa berdiskusi dengan rekan setimnya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di lembar kertas kerja. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang keingintahuan siswa dalam membangun konsep melalui metode diskusi dengan alokasi waktu 60 – 65 menit. Dari pengamatan, terlihat masih ada beberapa tim yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan lembar kertas kerja. Beberapa tim berani bertanya terlebih dahulu kepada pendidik mengenai materi yang dianggap sulit. “Bu, kami tidak mengerti bagian yang ini?”. Guru mencoba sedikit memberi penjelasan untuk memancing daya pikir mereka. berikutnya memberikan tugas dengan alokasi waktu 10 menit.

#### **b. Elaborasi**

- 1). Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama.
- 2). Dalam kelompok terjadi diskusi antar akademik antar anggota tim yang berkaitan dengan materi ajar yang sedang diberikan.
- 3). Siswa saling tanya jawab tentang materi menu-menu software.
- 4). Siswa saling mengoreksi dan saling memberikan jawaban jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

### **c. Konfirmasi**

- 1). Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 2). Guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yang dilengkapi dengan nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi, satu papan pengumuman.
- 3). Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan.
- 4). Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- 5). Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
- 6). Membantu menyelesaikan masalah.

### **3. Penutup**

Pada kegiatan penutup, guru mengajukan pertanyaan untuk mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran dan memberikan kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan mengingatkan agar setiap anggota tim mempersiapkan diri menghadapi turnamen pada pertemuan berikutnya. Memberikan evaluasi pada siswa secara individu

### 4.2.2.3 Pertemuan 3

#### 1. Pendahuluan

- a. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan memberi salam
- b. Mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas, media dan alat evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran
- c. Menyampaikan garis besar tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran
- d. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan apersepsi yang tujuan utamanya mengantar siswa pada materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ketiga dilakukan dua kegiatan yaitu turnamen akademik dan uji kompetensi siklus I. Pada kegiatan pendahuluan, pendidik meminta siswa untuk mengumpulkan tugas dan mengingat materi yang telah dipelajari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

#### 2 Kegiatan Inti

##### a. Eksplorasi

- 1). Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.
- 2). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik yang berbeda.
- 3). Di dalam kelompok terjadi diskusi akademik antar anggota tim yang berkaitan dengan materi ajar yang sedang diberikan.



Gambar 3 Guru mengecek persiapan TGT

Pada kegiatan inti, guru sudah menempatkan siswa dalam meja-meja turnamen dan menjelaskan aturan turnamen. Siswa masih sedikit bingung dalam menempati meja turnamen masing-masing sehingga suasana menjadi gaduh dan guru menunjukkan meja yang harus ditempati. Guru menekankan bahwa kejujuran kerja keras tim itu mempengaruhi keberhasilan tim. Guru membagi kartu soal, nomor undian, dan lembar poin. Siswa mulai memainkan turnamennya dalam meja turnamen. Guru mengamati jalannya turnamen yang berlangsung 1 x 30 menit. Tetapi ada beberapa meja turnamen yang bermain tidak sesuai aturan. Masing-masing peserta mengambil soal yang berbeda pada waktu bersamaan sehingga tidak ada penantang. Guru mendatangi dan menanyakan alasannya tidak bermain sesuai peraturan. Mereka berpendapat agar adil dan semua mendapat poin. Guru menjelaskan bahwa ini adalah kompetisi antar tim bahwa bila tim kalian mendapat nilai terbaik akan ada penghargaan sehingga harus bermain sportif.

Pelaksanaan turnamen awal masih sedikit gaduh karena kunci jawaban hanya satu dan dipegang guru sehingga guru mendatangi anak di tiap meja turnamen yang hendak menjawab dan beberapa anak berebut untuk tahu terlebih dahulu. Selain itu ada anak yang mencuri dengar jawaban dari meja turnamen lain. Guru meminta anak yang akan menjawab untuk menulis dalam lembar jawaban sehingga yang lain tidak bisa berbuat curang. Setelah waktu selesai, maka skor yang diperoleh dihitung oleh siswa. Guru kembali ke meja masing-masing dan mulai mengerjakan uji kompetensi I selama 1 x 30 menit.

**b. Elaborasi**

- 1). Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 2). Guru mempersiapkan alat-alat permainan, yaitu kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi, satu papan permainan dan poin sebagai representasi setiap tim yang melakukan turnamen.
- 3). Setiap meja turnamen terdiri dari satu siswa yang mewakilikelompoknya yang berbeda-beda.
- 4). Permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi angka secara sederhana disebuah lembar yang sama. Seorang siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut.
- 5). Siswa mempresentasikan jawabannya di depan kelas. Karakter yang akan terbentuk rasa keyakinan dalam hati dan percaya diri.

- 6). Salah satu siswa presentasi, siswa lain memberikan tanggapan.

Karakter yang akan terbentuk berani berpendapat.

### **c. Konfirmasi**

- 1). Menentukan skor individu yang diperoleh masing-masing anggota kelompok pada tes akhir.
- 2). Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.
- 3). Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran KKPI.
- 4). Guru membimbing siswa membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.
- 5). Memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan masih belum berani mengemukakan idenya.

### **3. Penutup**

Pada kegiatan penutup, pendidik membacakan skor yang diperoleh tiap-tiap tim dan menentukan tim yang masuk kategori Tim Super, Tim Baik, dan Tim yang masih belum berhasil. Tim Super dan Baik menerima sertifikat penghargaan. Guru mengambil foto tim super untuk dimasukkan dalam bulletin yang akan dipajang di kelas. Guru meminta evaluasi dan tanggapan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. “Ibu, pembelajaran ini aneh. Tidak bisakah kembali ke metode biasa”, ada juga yang berpendapat : “ Saya suka dengan permainan game ini”, yang lain

berpendapat “ Uji kompetensinya terlalu sulit dan waktunya sedikit, Bu”,  
dst. Alokasi waktu yang digunakan 10-15 menit.

### 4.2.3 Observasi

#### 1. Nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama

No	Butir	Nilai
1.	Merumuskan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan	8
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media	10
3.	Merancang skenario pembelajaran	13
4.	Merancang pengelolaan kelas	8
5.	Merancang prosedur dan mempersiapkan alat penilaian	8
6.	Kesan Umum rencana pembelajaran	10
Jumlah/rata-rata 1,2,3,4,5,6		57
Skor maksimal		70

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nilai 57 dengan kategori sedang.

#### Nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua

No	Butir	Nilai
1.	Merumuskan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan	15
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media	10
3.	Merancang skenario pembelajaran	13
4.	Merancang pengelolaan kelas	11
5.	Merancang prosedur dan mempersiapkan alat penilaian	12
6.	Kesan Umum rencana pembelajaran	10
Jumlah/rata-rata 1,2,3,4,5,6		67
Skor maksimal		70

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nilai 67 dengan kategori baik

## 2 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran KKPI

Hasil pembelajaran KKPI dapat dilihat dari data observasi untuk aktivitas *on task* siswa.

## Pertemuan Pertama

Indikator	Jumlah siswa
1. Memperhatikan Penjelasan Guru	20
2. Bertanya kepada guru	20
3. Mengerjakan LKK	24
4. Berdiskusi dalam kelompok	18
5. Mempresentasikan diskusi kelompok/ Aktif dalam kelompok	15

Aktivitas siswa kelas XI AP2 SMKN 1 Bandar Lampung dari 39 siswa yang aktif 17 siswa (42,5%). Jumlah siswa yang tidak aktif 22 siswa lihat pada lampiran 3

## Pertemuan Kedua

Indikator	Jumlah siswa
1. Memperhatikan Penjelasan Guru	31
2. Bertanya kepada guru	21
3 Mengerjakan LKK	22
4 Berdiskusi dalam kelompok	20
5. Mempresentasikan diskusi kelompok/ Aktif dalam kelompok	21

Aktivitas siswa kelas XI AP2 SMKN 1 Bandar Lampung dari 39 siswa yang aktif 31 siswa (79,48%). Jumlah siswa yang tidak aktif 8 siswa lihat pada lampiran 3

### 3. Hasil Belajar

Pada akhir siklus, diadakan tes formatif yang dilaksanakan untuk melihat hasil belajar siklus 1 yang diikuti oleh 39 siswa dan diperoleh nilai rata-rata 66,28 Siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 60 ( $\geq 60$ ) berjumlah 35 siswa atau 89,7 % siswa telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar KKPI siswa setelah ditetapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat dalam Tabel 4.2

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Uraian	Siklus 1
Nilai rata-rata	66,28
Banyaknya siswa yang mendapat nilai sama dengan atau 60( $\geq 60$ )	35
Ketuntasan belajar	89,7%

#### 4.2.4 Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus pertama maka diperoleh fakta tentang pembelajaran KKPI, peneliti mengadakan analisis dan refleksi dengan kolaborator, hasil pembelajaran KKPI siklus pertama adalah sebagai berikut :

- 1). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I dengan nilai 57 kategori sedang, pertemuan kedua nilai 67 kategori baik. maka selanjutnya disusun perencanaan menggunakan presentasi gambar dengan aktivitas diskusi dan presentasi kelompok siswa di kelas

- 2). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa menggunakan aplikasi software pada pertemuan pertama 17 siswa (42,5%) dan pada pertemuan kedua 31 siswa (79,48%).
- 3) Tes dalam bentuk pilihan Objective tes dan belum memenuhi kriteria ketuntasan.
- 4) Hasil belajar KKPI kelas XI AP2 SMK Negeri 1 Bandar Lampung dengan menggunakan aplikasi software dari jumlah siswa 39, yang telah mencapai KKM 35 siswa (89,7%), yang belum mencapai KKM ada 4 siswa (10,25%), nilai tertinggi 80, nilai terendah 45. Nilai rata-rata 66,28.

#### **4.2.5 Rekomendasi**

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan perencanaan menggunakan aplikasi presentasi gambar dengan diskusi dan presentasi di dalam kelas secara berkelompok.
- 2) Proses pembelajaran dipusatkan pada siswa dari diskusi kelompok sampai presentasi materi yang disajikan dengan aplikasi presentasi gambar dalam bentuk power point.
- 3) Sistem evaluasi pembelajaran KKPI menggunakan objective tes untuk mengukur hasil belajar siswa.
- 4) Hasil belajar KKPI ditingkatkan sehingga tercapai kriteria ketuntasan minimal.

### 4.3. Tindakan Siklus II

Seperti pada siklus pertama, siklus kedua ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi serta rekomendasi untuk perbaikan perencanaan pada siklus selanjutnya bila indikator keberhasilan belum tercapai

#### 4.3.1 Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus kedua berdasarkan *refiksi* dari siklus pertama. Secara rinci tahapan perencanaan siklus pertama dijelaskan sebagai berikut.

1. Mengkaji ulang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I, termasuk perbaikan komponen-komponen RPP yang masih kurang.
2. Menyiapkan media pembelajaran, alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, Kartu Turnamen, simulasi dan gambar, alat.
3. Menyusun alat penilaian aspek kognitif berupa lembar soal tes turnamen dan kompetensi akhir yaitu bentuk tes pilihan ganda.
4. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa.
5. Menjelaskan kembali kepada siswa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif TGT yang diterapkan dalam pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami siswa.

## 4.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### 4.3.2.1 Pertemuan 1

#### 1. Pendahuluan

- a. Pada kegiatan pendahuluan, siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Dampak berdoa adalah kegiatan komunikasi vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan berdoa setiap hari guru dan siswa akan lebih dekat dengan sang pencipta dan bisa mempunyai pola pikir bahwa segala sesuatu adalah karena pertolongan Tuhan.

Karakter yang akan terbentuk manusia yang percaya kepada Tuhan.

- b. Siswa diajak bertegur sapa dan ditanyakan kabar hari ini. Dampaknya siswa akan merasa diperhatikan, sehingga mereka akan mendapat awalan yang nyaman untuk belajar.

Karakter yang akan terbentuk rasa hormat kepada guru.

Pada pertemuan ini siswa sudah duduk dalam tim masing-masing karena sebelumnya guru sudah mengingatkan setiap pembelajaran KKPI mereka harus berada pada masing-masing tim. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan meminta siswa menyebutkan macam-macam persentasi. dan siswa menyebutkan contoh persentasi yang mereka tahu. Kemudian guru menginformasikan indikator pembelajaran yang harus dicapai.

Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan penghargaan yang tim mereka dapat peroleh di akhir turnamen. Guru : “ Untuk turnamen

berikutnya, Tim yang bisa meraih predikat Tim Super, selain sertifikat dan bisa dipampang fotonya di papan bulletin juga akan mendapatkan bonus ekstra berupa bebas PR”. Semua siswa langsung bertepuk tangan dan bersorak senang bahkan ada yang berceletuk “ Kali ini tim kita ya yang mendapatkannya”. Guru mengingatkan bahwa ini tergantung dari kerja sama tim untuk berhasil.

## 2 Kegiatan Inti

### a. Eksplorasi

- 1). Membagi kelompok secara heterogen menjadi 8 kelompok yang setiap kelompok terdiri atas 5 orang.
- 2) Siswa berdiskusi kelompok tentang aplikasi software presentasi dari berbagai sumber. Setiap kelompok menuangkan hasil diskusinya dalam bentuk power point.
- 3). Setiap siswa atau kelompok saling tukar pendapat berdasarkan sumber yang dipelajari dan diperoleh dalam membuat power point.



Gambar 4. Siswa belajar dalam kelompok

Guru menyampaikan atau menjelaskan materi pelajaran membuat, membuka, menyimpan file presentasi dan guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. Kegiatan menyampaikan materi ini berlangsung selama 20 menit. Selanjutnya dilakukan belajar kelompok atau setiap kelompok mengerjakan lembar kerja kelompok berlangsung selama 40 menit. Dalam pembelajaran ini siswa dibagi dalam 8 kelompok . Siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil tanpa pengajaran langsung dari guru untuk menguji prediksi, melakukan dan mencatat pengamatan. Membaca tentang materi KKPI membuat presentasi, membuka file presentasi, membuat gambar, berdiskusi tentang bagaimana belajar yang efektif. mencoba melakukan kompetensi dengan kemampuan awalnya. Siswa menerapkan konsep dan keterampilan dalam situasi baru melalui kegiatan-kegiatan membuat presentasi yang ada dalam materi KKPI, mendengar tentang perkembangan komputerisasi, berdiskusi tentang bagaimana belajar yang efektif . Pada tahap akhir, evaluation, dilakukan evaluasi terhadap efektifitas fase-fase sebelumnya dan juga evaluasi terhadap pengetahuan, pemahaman konsep, atau kompetensi pembelajaran melalui problem solving dalam konteks baru yang kadang-kadang mendorong pembelajar melakukan investigasi lebih lanjut. Berdasarkan tahapan-tahapan dalam metode pembelajaran bersiklus seperti dipaparkan di atas, diharapkan siswa tidak hanya mendengar keterangan guru tetapi dapat berperan aktif

untuk menggali dan memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

**b. Elaborasi**

- 1). Kelompok yang ditunjuk mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sudah berbentuk power point tentang aplikasi software.
- 2). Kelompok lain menyimak inti dari pembahasan presentasi materi tentang aplikasi software.
- 3). Siswa melakukan tanya jawab tentang aplikasi software yang telah dipresentasikan.
- 4). Siswa saling mengoreksi dan melengkapi pendapat temannya mengenai materi aplikasi software .
- 5). Kelompok penyaji membuat dan menyerahkan laporan hasil pembahasan materi pelajaran yang dipresentasikan dengan materi aplikasi software .



Gambar 5. Guru Mendampingi siswa dikelompoknya

**c. Konfirmasi**

- 1). Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran KKPI dengan materi Aplikasi Software .
- 2). Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil dari eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber yang dipresentasikan dengan materi aplikasi Software .
- 3). Guru membimbing siswa membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi materi Aplikasi Software.
- 4). Siswa mencari dan mempelajari materi aplikasi software gambar dari berbagai sumber yang disarankan oleh guru.
- 5). Guru menjelaskan pertanyaan dari siswa dan membantu kesulitan siswa mengenai materi aplikasi software .
- 6) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan masih belum berani mengemukakan idenya pada materi aplikasi software .

**3. Penutup**

- 1). Bersama dengan siswa membuat rangkuman atau simpulan hasil presentasi kelompok tentang aplikasi software .
- 2). Siswa mengerjakan tes.
- 3). Guru membuat rencana kegiatan remedial dan pengayaan.
- 4). Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi untuk pertemuan yang ke dua.

#### 4.3.2.2 Pertemuan 2

##### 1. Pendahuluan

- a. Pada kegiatan pendahuluan, siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Dampak berdoa adalah kegiatan komunikasi vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan berdoa setiap hari guru dan siswa akan lebih dekat dengan sang pencipta dan bisa mempunyai pola pikir bahwa segala sesuatu adalah karena pertolongan Tuhan.

Karakter yang akan terbentuk manusia yang percaya kepada Tuhan.

- b. Siswa diajak bertegur sapa dan ditanyakan kabar hari ini. Dampaknya siswa akan merasa diperhatikan, sehingga mereka akan mendapat awalan yang nyaman untuk belajar.

Karakter yang akan terbentuk rasa hormat kepada guru.

Pada pertemuan kedua membahas mengenai membuka dan menyimpan file presentasi gambar. Pada kegiatan pendahuluan, siswa memberikan apersepsi tentang materi sebelumnya dan memuji jawaban yang diberikan siswa serta menjelaskan tentang indikator pembelajaran untuk pertemuan kali ini. Guru mengarahkan siswa ke dalam tim belajarnya dan mengingatkan tentang penghargaan yang akan mereka dapatkan bila berhasil dalam turnamen. Guru selalu menegaskan bahwa keberhasilan tim tergantung pada anggota timnya, dan semua anggota tim memiliki tanggung jawab yang sama terhadap tim. Kegiatan ini berlangsung 5-10 menit.

## 2. Kegiatan Inti

### a. Eksplorasi

- 1). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang yang punya kemampuan akademik, jenis kelamin, ras yang berbeda.
- 2). Guru menginformasikan materi aplikasi software gambar dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi.

Pada kegiatan ini guru menyajikan informasi dan simulasi singkat tentang materi melalui layar proyektor yang ada dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja kelompok. Guru: “Anak-anak, kali ini selain lembar kerja kelompok akan diberikan model, siapkan tim masing-masing “. Siswa berdiskusi dengan rekan setimnya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di lembar kerja kelompok dibantu dengan media model yang berisi materi, simulasi, dan soal-soal latihan. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang keingin tahuan siswa dalam membangun konsep melalui metode diskusi. Hampir semua anggota dalam tim berdiskusi dan ikut terlibat dalam membuka model, mencoba melakukan simulasi yang ada. Tetapi masih ada 3 siswa yang tidak mau bergabung karena malu dengan anggota tim, mereka memilih bergantian membacanya. Guru mengingatkan bahwa membaca bersama-sama dan mendiskusikannya akan lebih efektif dalam memahami materi. Tetapi tim masih mengalami kesulitan yang sama dalam membuka dan menyimpan file persentasi dan gambar.

“Bu, habis ini terus gimana? “, tanya seorang siswa. “ Kok filenya nggak bisa-bisa disimpan”?”

Guru mencoba memfasilitasi permasalahan yang ada dengan mengundang tim yang lain untuk menjawab. Seorang anggota dari tim yang sudah selesai mengerjakan kemudian mempresentasikan jawabannya . “ Teman-temen file yang sudah dibuat tadi disimpan dengan mengklik file save as terus beri nama file yang sudah dikerjakan, mau disimpan dimana file misalnya di data D, lalu klik ok lihat diatas file tadi kalau sudah tersimpan diatas naskah yang diketik tadi sudah ada namanya. Guru mencoba menanyakan kepada tim yang lain apa ada pertanyaan dan karena tim lain tidak memberi komentar maka Guru meminta peserta lain untuk memberikan *applause* untuk tim yang berhasil menjelaskan dengan baik.

Kemudian guru meminta tiap tim melakukan game akademik seperti dalam turnamen. Tim diberikan kartu soal dan kertas bernomor. Hal ini untuk mengevaluasi anggota tim yang masih belum sepenuhnya mema-hami konsep sehingga rekan tim yang lain bisa lebih membantu menjelas-kan. Meskipun suasana kelas menjadi sedikit gaduh tetapi tiap tim melak-sanakan *game* dengan semangat. “Aduh kok saya belum pernah menang ya?”, “ Hore saya benar lagi”, “Zis, kok kamu gak bisa jawab terus tho? Gimana besok saat turnamen”, dst. “Baik anak-anak dari *game* tadi kalian bisa tahu sejauh mana kalian dan rekan satu tim memahami materi,

bila ada yang belum mengerti maka rekan timnya bertanggung jawab membantu rekannya ya”. “ Baik Bu!”, jawab siswa. “Nanti aku diajari lagi ya ucapan tersebut meluncur dari beberapa siswa yang merasa kurang memahami. Kegiatan inti ini dilakukan dengan alokasi waktu 60 – 65 menit.

#### **b. Elaborasi**

- 1). Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama.
- 2). Dalam kelompok terjadi diskusi antar akademik antar anggota tim yang berkaitan dengan materi ajar yang sedang diberikan.
- 3). Siswa saling tanya jawab tentang materi aplikasi software gambar.
- 4). Siswa saling mengoreksi dan saling memberikan jawaban jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

#### **c. Konfirmasi**

- 1). Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 2). Guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yang dilengkapi dengan nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi, satu papan pengumuman.
- 3). Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan.

- 4). Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- 5). Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
- 6). Membantu menyelesaikan masalah.

### 3. Penutup

Kegiatan penutup, pendidik mengajukan pertanyaan untuk mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran dan memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang berlangsung dan mengingatkan agar setiap anggota tim mempersiapkan diri menghadapi turnamen pada pertemuan berikutnya serta memberikan tugas dan resitasi dengan alokasi waktu 10 menit.



Gambar 6. Siswa sudah terbiasa menggunakan TGT

### 4.3.2.3 Pertemuan 3

#### 1. Pendahuluan

- a. Pada kegiatan pendahuluan, siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Dampak berdoa adalah kegiatan komunikasi vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan berdoa setiap hari guru dan siswa akan lebih dekat dengan sang pencipta dan bisa mempunyai pola pikir bahwa segala sesuatu adalah karena pertolongan Tuhan.

Karakter yang akan terbentuk manusia yang percaya kepada Tuhan.

- b. Siswa diajak bertegur sapa dan ditanyakan kabar hari ini. Dampaknya siswa akan merasa diperhatikan, sehingga mereka akan mendapat awalan yang nyaman untuk belajar.

Karakter yang akan terbentuk rasa hormat kepada guru.

- c. Mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas, media dan alat evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran
- d. Menyampaikan garis besar tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran
- e. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan apersepsi yang tujuan utamanya mengantar siswa pada materi yang diajarkan.



Gambar 6. Siswa sudah bisa menggunakan TGT

## 2. Kegiatan Inti

### a. Eksplorasi

- 1). Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.
- 2). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik yang berbeda.
- 3). Di dalam kelompok terjadi diskusi akademik antar anggota tim yang berkaitan dengan materi ajar yang sedang diberikan.

Pada kegiatan inti, guru sudah menempatkan siswa dalam meja-meja turnamen dan menjelaskan aturan turnamen. Pendidik menekankan bahwa kejujuran kerja keras tim itu mempengaruhi keberhasilan tim. Guru membagi kartu soal, nomor undian, dan lembar poin. Siswa mulai memainkan turnamennya dalam meja turnamen. Pada turnamen ini, soal dan kunci jawaban tiap meja berbeda dan diletakkan di tiap meja sehingga tidak ada lagi yang berbuat curang. Penantang II yang berhak membaca jawabannya. Tetapi masih ada peserta yang menjawab soal sendiri-sendiri

tidak sesuai peraturan. Guru kembali mengingatkan aturan permainan, dan memberikan sanksi bahwa tim yang melanggar akan didiskualifikasi. Suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena ada siswa yang bersorak bila jawabannya benar. “ Yes, yes aku benar lagi”. Ada pula yang menertawakan teman yang selalu salah dalam menjawab. Guru mengamati jalannya turnamen yang berlangsung 1 x 30 menit. Setelah waktu selesai, maka skor yang diperoleh dihitung oleh siswa. Guru kembali ke meja masing-masing dan mulai mengerjakan uji kompetensi II selama 1 x 30 menit.

**b. Elaborasi**

- 1). Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 2). Guru mempersiapkan alat-alat permainan, yaitu kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi, satu papan permainan dan poin sebagai representasi setiap tim yang melakukan turnamen.
- 3). Setiap meja turnamen terdiri dari satu siswa yang mewakili kelompoknya yang berbeda-beda.
- 4). Permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi angka secara sederhana disebuah lembar yang sama. Seorang siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut.
- 5). Siswa mempresentasikan jawabannya di depan kelas. Karakter yang akan terbentuk rasa keyakinan dalam hati dan percaya diri.

- 6). Salah satu siswa presentasi, siswa lain memberikan tanggapan.  
Karakter yang akan terbentuk berani berpendapat.

### **c. Konfirmasi**

- 1). Menentukan skor individu yang diperoleh masing-masing anggota kelompok pada tes akhir.
- 2). Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.
- 3). Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran KKPI.
- 4). Guru membimbing siswa membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.
- 5). Memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan masih belum berani mengemukakan idenya.

### **3. Penutup**

Pada kegiatan penutup, guru membacakan skor yang diperoleh tiap-tiap tim dan menentukan tim yang masuk kategori Tim Super, Tim Baik, dan Tim yang masih belum berhasil. “ Pada saat ini ada 2 tim yang berhasil meraih predikat Tim Super dan berhak difoto serta mendapat bonus bebas PR”. Tim yang meraih predikat Super kegirangan dan bersorak-sorak. Sementara tim yang belum berhasil merasa penasaran dan ingin membalas di turnamen berikutnya. “Pokoknya turnamen depan, kami yang mendapatkannya”, celetuk salah satu Tim. Guru kembali meminta evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan

tanggapan akan model pembelajaran yang dilakukan. “latihannya diperbanyak bu“. “Saya senang dengan turnamen yang ada, bisa bersemangat”, “ Soal di LKK jangan susah-susah bu kalau bisa sudah ada jawabannya”, berbagai komentar dari siswa mengenai pembelajaran yang dilakukan.

### 4.3.3 Observasi

#### 1. Nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama

No	Butir	Nilai
1.	Merumuskan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan	10
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media	10
3.	Merancang skenario pembelajaran	13
4.	Merancang pengelolaan kelas	10
5.	Merancang prosedur dan mempersiapkan alat penilaian	11
6.	Kesan Umum rencana pembelajaran	10
Jumlah/rata-rata 1,2,3,4,5,6		64
Skor maksimal		70

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nilai 64 dengan kategori sedang

#### Nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua

No	Butir	Nilai
1.	Merumuskan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan	14
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media	10
3.	Merancang skenario pembelajaran	13
4.	Merancang pengelolaan kelas	11
5.	Merancang prosedur dan mempersiapkan alat penilaian	11
6.	Kesan Umum rencana pembelajaran	10
Jumlah/rata-rata 1,2,3,4,5,6		65
Skor maksimal		70

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nilai 65 dengan kategori sedang

## 2. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran KKPI

Hasil pembelajaran KKPI dapat dilihat dari data observasi untuk aktivitas *on task* siswa.

## Pertemuan Pertama

Indikator	Jumlah siswa
1. Memperhatikan Penjelasan Guru	27
2. Bertanya kepada guru	22
3. Mengerjakan LKK	26
4. Berdiskusi dalam kelompok	24
5. Mempresentasikan diskusi kelompok Aktif dalam kelompok	22

Aktivitas siswa kelas XI AP2 SMKN 1 Bandar Lampung dari 39 siswa yang aktif 27 siswa (69,23%). Jumlah siswa yang tidak aktif 12 siswa lihat pada lampiran 3.

## Pertemuan Kedua

Indikator	Jumlah siswa
1. Memperhatikan Penjelasan Guru	32
2. Bertanya kepada guru	28
2. Mengerjakan LKK	24
b. Berdiskusi dalam kelompok	25
c. Mempresentasikan diskusi kelompok Aktif dalam kelompok	21

Aktivitas siswa kelas XI AP2 SMKN 1 Bandar Lampung dari 39 siswa yang aktif 32 siswa (82,95%). Jumlah siswa yang tidak aktif 7 siswa lihat pada lampiran 3.

### 3. Hasil Belajar

Pada akhir siklus, diadakan tes formatif yang dilaksanakan untuk melihat hasil belajar siklus II yang diikuti oleh 39 siswa dan diperoleh nilai rata-rata 67,82 Siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 60 ( $\geq 60$ ) berjumlah 36 siswa atau 92,30 % siswa telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar KKPI siswa setelah ditetapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat dalam Tabel 4.3

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Uraian	Siklus II
Nilai rata-rata	67,82
Banyaknya siswa yang mendapat nilai sama dengan atau 60( $\geq 60$ )	36
Ketuntasan belajar	92,30%

#### 4.3.4 Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus kedua maka diperoleh fakta tentang pembelajaran KKPI, peneliti mengadakan analisis dan refleksi dengan kolaborator, hasil pembelajaran KKPI siklus kedua adalah sebagai berikut :

- 1). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I dengan nilai 64 kategori baik, pertemuan kedua nilai 65 kategori baik. maka selanjutnya disusun perencanaan menggunakan presentasi gambar dan animasi dengan aktivitas diskusi dan presentasi kelompok siswa di kelas

- 2). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa menggunakan aplikasi software gambar pada pertemuan pertama 27 siswa (69,23%) dan pada pertemuan kedua 32 siswa (82,05%).
- 3). Tes dalam bentuk pilihan Objective tes dan belum memenuhi kriteria ketuntasan.
- 4). Hasil belajar KKPI kelas XI AP2 SMK Negeri 1 Bandar Lampung dengan menggunakan aplikasi software gambar dari jumlah siswa 39, yang telah mencapai KKM 36 siswa (92,30%), yang belum mencapai KKM ada 3 siswa (7,69%), nilai tertinggi 90, nilai terendah 45. Nilai rata-rata 67,82.

#### **4.3.5 Rekomendasi**

- 1). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan perencanaan menggunakan aplikasi presentasi gambar dan animasi dengan diskusi dan presentasi di dalam kelas secara berkelompok.
- 2). Proses pembelajaran dipusatkan pada siswa dari diskusi kelompok sampai presentasi materi yang disajikan dengan aplikasi presentasi gambar dan animasi dalam bentuk power point.
- 3). Sistem evaluasi pembelajaran KKPI menggunakan objective tes untuk mengukur hasil belajar siswa.
- 4). Hasil belajar KKPI ditingkatkan sehingga tercapai kriteria ketuntasan minimal.

#### **4.4 Tindakan Siklus III**

Seperti pada siklus kedua, siklus ketiga ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

##### **4.4.1 . Perencanaan Tindakan**

Perencanaan pada siklus ketiga berdasarkan *refisi* dari siklus kedua. Secara rinci tahapan perencanaan siklus ketiga dijelaskan sebagai berikut.

1. Mengkaji ulang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus II, termasuk perbaikan komponen-komponen RPP yang masih kurang.
2. Menyiapkan media pembelajaran, alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, Kartu Turnamen, simulasi dan gambar, alat.
3. Menyusun alat penilaian aspek kognitif berupa lembar soal tes turnamen dan kompetensi akhir yaitu bentuk tes pilihan ganda.
4. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa.
5. Menjelaskan kembali kepada siswa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif TGT yang diterapkan dalam pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami siswa.

#### **4.4.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

##### **4.4.2.1 Pertemuan 1**

###### **1. Pendahuluan**

- a. Pada kegiatan pendahuluan, siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Dampak berdoa adalah kegiatan komunikasi vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan berdoa setiap

hari guru dan siswa akan lebih dekat dengan sang pencipta dan bisa mempunyai pola pikir bahwa segala sesuatu adalah karena pertolongan Tuhan.

Karakter yang akan terbentuk manusia yang percaya kepada Tuhan.

b. Siswa diajak bertegur sapa dan ditanyakan kabar hari ini.

Dampaknya siswa akan merasa diperhatikan, sehingga mereka akan mendapat awalan yang nyaman untuk belajar.

Karakter yang akan terbentuk rasa hormat kepada guru.

Pada kegiatan pendahuluan, pendidik membuka dengan salam dan mengecek kehadiran siswa, memberikan apersepsi dengan meminta siswa menyebutkan cara atau langkah-langkah menyimpan file presentasi dan membuat gambar.

Guru : “ Anak-anak masih ingat materi kita beberapa waktu lalu, untuk menyimpan dokumen dan membuka dokumen yang lain?”, siswa yang ingat berebut mengacung-kan tangan dan menjelaskan pada guru. Guru memuji jawabannya. Kemudian guru memberitahukan indikator pembelajaran yang harus dicapai dan memotivasi siswa dengan menjelaskan penghargaan yang tim mereka dapat peroleh di akhir turnamen. “Untuk turnamen pada unit ini, bonus yang diberikan bukan lagi bebas PR tetapi saya akan mentraktir kalian makan bakso bersama di kantin bagi tim Super”. Kelas menjadi hiruk pikuk dengan sorakan dan tepuk tangan dari siswa. Kegiatan ini dengan alokasi waktu 10-15 menit.



Gambar 7. Guru memberikan penjelasan kepada siswa

## 2 Kegiatan Inti

### a. Eksplorasi

- 1). Membagi kelompok secara heterogen menjadi 8 kelompok yang setiap kelompok terdiri atas 5 orang.
- 2) Siswa berdiskusi kelompok tentang aplikasi software gambar dan animasi dari berbagai sumber. Setiap kelompok menuangkan hasil diskusinya dalam bentuk power point.
- 3). Setiap siswa atau kelompok saling tukar pendapat berdasarkan sumber yang dipelajari dan diperoleh dalam membuat power point.

Guru memberikan kegiatan-kegiatan kepada siswa dengan menggunakan sarana laboratorium komputer dan media lembar kerja kelompok. Kegiatan ini bertujuan merangsang keingin tahuan siswa. Kemudian guru membimbing siswa dalam melakukan praktek sesuai dengan prosedur. . Guru sedikit mengarahkan karena sebagian besar

siswa sudah terbiasa melaksanakan praktek. Hasil praktek kemudian didiskusikan dalam tim dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di lembar kerja kelompok sehingga siswa dapat menemukan konsep melalui praktek tersebut. Pendidik mengecek pekerjaan masing-masing tim

#### **b. Elaborasi**

- 1). Kelompok yang ditunjuk mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sudah berbentuk power point tentang aplikasi software gambar dan animasi.
- 2). Kelompok lain menyimak inti dari pembahasan presentasi materi tentang aplikasi software gambar dan animasi.
- 3). Siswa melakukan tanya jawab tentang aplikasi software yang telah dipresentasikan.
- 4). Siswa saling mengoreksi dan melengkapi pendapat temannya mengenai materi aplikasi software gambar dan animasi
- 5). Kelompok penyaji membuat dan menyerahkan laporan hasil pembahasan materi pelajaran yang dipresentasikan dengan materi aplikasi software gambar dan animasi

#### **c. Konfirmasi**

- 1). Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran KKPI dengan materi Aplikasi Software gambar dan animasi.

- 2). Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil dari eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber yang dipresentasikan dengan materi aplikasi Software gambar dan animasi.
- 3). Guru membimbing siswa membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi materi Aplikasi Software gambar dan animasi.
- 4). Siswa mencari dan mempelajari materi aplikasi software gambar dari berbagai sumber yang disarankan oleh guru.
- 5). Guru menjelaskan pertanyaan dari siswa dan membantu kesulitan siswa mengenai materi aplikasi software gambar dan animasi.
- 6) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan masih belum berani mengemukakan idenya pada materi aplikasi software gambar dan animasi.

### **3. Penutup**

- 1). Bersama dengan siswa membuat rangkuman atau simpulan hasil presentasi kelompok tentang aplikasi software gambar dan animasi. Guru juga memberikan penghargaan kepada siswa atas partisipasi aktifnya dalam belajar.
- 2). Siswa mengerjakan tes.
- 3). Guru membuat rencana kegiatan remedial dan pengayaan.
- 4). Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi untuk pertemuan yang ke dua.

#### 4.4.2.2 Pertemuan 2

##### 1. Pendahuluan

- a. Pada kegiatan pendahuluan, siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Dampak berdoa adalah kegiatan komunikasi vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan berdoa setiap hari guru dan siswa akan lebih dekat dengan sang pencipta dan bisa mempunyai pola pikir bahwa segala sesuatu adalah karena pertolongan Tuhan.

Karakter yang akan terbentuk manusia yang percaya kepada Tuhan.

- b. Siswa diajak bertegur sapa dan ditanyakan kabar hari ini. Dampaknya siswa akan merasa diperhatikan, sehingga mereka akan mendapat awalan yang nyaman untuk belajar.

Karakter yang akan terbentuk rasa hormat kepada guru.

Pada kegiatan pendahuluan, siswa memberikan apersepsi tentang aplikasi software gambar dan animasi, dan guru memuji jawaban yang diberikan siswa serta menjelaskan tentang indikator pembelajaran untuk pertemuan kali ini. “Anak-anak kemarin kalian sudah bisa menyimpan dan membuka file presentasi dan membuat gambar? anak-anak menjawab secara bersahutan. Guru memuji jawaban siswa dan mengingatkan tentang penghargaan yang akan mereka dapatkan bila berhasil dalam turnamen. Kegiatan ini berlangsung 5-10 menit. Guru menyajikan informasi singkat tentang materi dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja kelompok. Siswa berdiskusi dengan rekan setimnya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di lembar kerja kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang keingin-tahuan siswa dalam membangun

konsep melalui metode diskusi dengan alokasi waktu 60 – 65 menit. Siswa sudah terbiasa dalam tim diskusi mereka dan aktif dalam mengikuti pembelajaran

## 2. Kegiatan Inti

### a. Eksplorasi

- 1). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang yang punya kemampuan akademik, jenis kelamin, ras yang berbeda.
- 2). Guru menginformasikan materi aplikasi software gambar dan animasi, tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi.



Gambar 8. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi

### b. Elaborasi

- 1). Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama.
- 2). Dalam kelompok terjadi diskusi antar akademik antar anggota tim yang berkaitan dengan materi ajar yang sedang diberikan.

- 4). Siswa saling tanya jawab tentang materi aplikasi software gambar dan animasi
- 5). Siswa saling mengoreksi dan saling memberikan jawaban jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

### **c. Konfirmasi**

- 1). Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 2). Guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yang dilengkapi dengan nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi, satu papan pengumuman.
- 3). Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan.
- 4). Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- 5). Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
- 6). Membantu menyelesaikan masalah.

### **3. Penutup**

Kegiatan penutup, guru mengajukan pertanyaan untuk mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran .

Guru kemudian memberikan kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan mengingatkan agar setiap anggota tim mempersiapkan bahan untuk praktek pada pertemuan berikutnya. “Jangan lupa, indikator yang kemarin sudah kalian buat

dibawa untuk praktek mendatang. “ Baik Bu”, jawab mereka kompak. Guru memberikan tugas dengan alokasi waktu 10 menit.



Gambar 8, Guru membimbing siswa dalam berdiskusi

#### **4.4.2.3 Pertemuan 3**

##### **1. Pendahuluan**

- a. Pada kegiatan pendahuluan, siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Dampak berdoa adalah kegiatan komunikasi vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan berdoa setiap hari guru dan siswa akan lebih dekat dengan sang pencipta dan bisa mempunyai pola pikir bahwa segala sesuatu adalah karena pertolongan Tuhan. Karakter yang akan terbentuk manusia yang percaya kepada Tuhan.
- b. Siswa diajak bertegur sapa dan ditanyakan kabar hari ini. Dampaknya siswa akan merasa diperhatikan, sehingga mereka akan mendapat awalan yang nyaman untuk belajar. Karakter yang akan terbentuk rasa hormat kepada guru.

- c. Mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas, media dan alat evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran
- d. Menyampaikan garis besar tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran
- e. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan apersepsi yang tujuan utamanya mengantar siswa pada materi yang diajarkan.

## **2. Kegiatan Inti**

### **a. Eksplorasi**

- 1). Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.
- 2). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik yang berbeda.
- 3). Di dalam kelompok terjadi diskusi akademik antar anggota tim yang berkaitan dengan materi ajar yang sedang diberikan.

Guru mengarahkan tiap tim untuk melakukan praktek dengan materi aplikasi software gambar dan animasi. Tim antusias melakukan praktek terlihat dari keseriusan tiap tim untuk pembuatan gambar dan animasi presentasi dengan tepat dan semua tim terlibat dalam diskusi dan mengerjakan lembar kerja kelompok. Siswa mulai terbiasa melakukan praktek dan melakukan sesuai prosedur. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk menghubungkan hasil praktek dengan materi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam lembar kerja kelompok. “ Baiklah, kalau kalian sudah jelas sekarang akan diadakan

lomba cepat tepat. Tiap tim mengirimkan satu orang wakilnya secara bergantian ke depan untuk berebut menjawab dengan yang lainnya”.

Guru kemudian meminta perwakilan masing-masing tim secara bergantian untuk melakukan *game* akademik dengan menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik secara rebutan. Rekan tim yang tidak maju memberi semangat dengan menyanyikan yel-yel mereka sehingga suasana kelas menjadi gaduh. “Wah bu, saya telat menjawab”, “ Kok jawaban saya salah yah”, “ Padahal tadi saya mau menjawab itu, tapi telat”, “ Ayo bu lagi-lagi pertanyaannya”, berbagai respon yang diberikan siswa dalam game ini. “ Baiklah, karena tim B berhasil menjawab paling banyak maka di berhak atas hadiah ini”, Guru memberikan satu kotak makanan kecil untuk pemenang dan disambut dengan riuh siswa yang lain. “ Wah bu, lagi bu pertanyaannya, saya tidak terima kalah”. Guru mengingatkan bahwa yang belum menang bisa menunjukkan dengan turnamen mendatang. Alokasi waktu untuk kegiatan ini selama 60-65 menit.

#### **b. Elaborasi**

- 1). Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 2). Guru mempersiapkan alat-alat permainan, yaitu kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi, satu papan permainan dan poin sebagai representasi setiap tim yang melakukan turnamen.

- 3). Setiap meja turnamen terdiri dari satu siswa yang mewakili kelompoknya yang berbeda-beda. Guru sudah menempatkan siswa dalam meja-meja turnamen dan menjelaskan aturan turnamen. Pendidik menekankan bahwa kejujuran kerja keras tim itu mempengaruhi keberhasilan tim. Guru membagi kartu soal, nomor undian, dan lembar poin. Siswa mulai memainkan turnamennya dalam meja turnamen. Guru mengamati jalannya turnamen yang berlangsung 1 x 30 menit. Turnamen berlangsung lebih teratur dan semua meja melaksanakan sesuai peraturan turnamen, tidak ada yang berlaku curang . Meskipun suasana kelas gaduh karena siswa yang girang karena berhasil menjawab benar atau kekesalan siswa yang menjawab salah. Setelah waktu selesai, maka skor yang diperoleh dihitung oleh siswa. Guru kembali ke meja masing-masing dan mulai mengerjakan uji kompetensi III selama 1 x 30 menit.
- 4). Permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi angka secara sederhana disebuah lembar yang sama. Seorang siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut.
- 5). Siswa mempresentasikan jawabannya di depan kelas. Karakter yang akan terbentuk rasa keyakinan dalam hati dan percaya diri.
- 6). Salah satu siswa presentasi maju, siswa lain memberikan tanggapan. Karakter yang akan terbentuk berani berpendapat.

- 7). Guru kembali ke meja masing-masing dan mulai mengerjakan uji kompetensi III selama 1 x 30 menit.

**c. Konfirmasi**

- 1). Menentukan skor individu yang diperoleh masing-masing anggota kelompok pada tes akhir.
- 2). Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.
- 3). Guru memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran KKPI.
- 4). Guru membimbing siswa membuat suatu kesimpulan dari hasil presentasi.
- 5). Memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan masih belum berani mengemukakan idenya.



Gambar 9. Siswa mengerjakan tes

### 3. Penutup

Pada kegiatan penutup, pendidik membacakan skor yang diperoleh tiap-tiap tim dan menentukan tim yang masuk kategori Tim Super, Tim Baik, dan Tim yang masih belum berhasil. Tim Super dan Baik menerima sertifikat penghargaan. Tim Super bersorak sorai karena selain mendapat sertifikat juga akan ditraktir bakso. “ Bakso, bakso, bakso, bakso”, teriak mereka senang. Guru meminta evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. “Pembelajaran ini menyenangkan, terutama adanya penghargaan buat kami”, ujar seorang siswa.

#### 4.4.3 Observasi

##### 1. Nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama

No	Butir	Nilai
1.	Merumuskan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan	11
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media	12
3.	Merancang skenario pembelajaran	12
4.	Merancang pengelolaan kelas	10
5.	Merancang prosedur dan mempersiapkan alat penilaian	11
6.	Kesan Umum rencana pembelajaran	10
	Jumlah/rata-rata 1,2,3,4,5,6	66
	Skor maksimal	70

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nilai 66 dengan kategori baik.

### Nilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua

No	Butir	Nilai
1.	Merumuskan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan	14
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media	11
3.	Merancang skenario pembelajaran	13
4.	Merancang pengelolaan kelas	12
5.	Merancang prosedur dan mempersiapkan alat penilaian	11
6.	Kesan Umum rencana pembelajaran	10
	Jumlah/rata-rata 1,2,3,4,5,6	67
	Skor maksimal	70

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nilai 67 dengan kategori baik

### 2. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran KKPI

Hasil pembelajaran KKPI dapat dilihat dari data observasi untuk aktivitas *on task* siswa.

#### Pertemuan Pertama

Indikator	Jumlah siswa
1. Memperhatikan Penjelasan Guru	36
2. Bertanya kepada guru	35
3. Mengerjakan LKK	29
4. Berdiskusi dalam kelompok	36
5. Mempresentasikan diskusi kelompok	16
Aktif dalam kelompok	

Aktivitas siswa kelas XI AP2 SMKN 1 Bandar Lampung dari 39 siswa yang aktif 32 siswa (82,05%). Jumlah siswa yang tidak aktif 7 siswa lihat pada lampiran 3

## Pertemuan Kedua

Indikator	Jumlah siswa
1. Memperhatikan Penjelasan Guru	38
2. Bertanya kepada guru	37
3. Mengerjakan LKK	37
4. Berdiskusi dalam kelompok	35
5. Mempresentasikan diskusi kelompok Aktif dalam kelompok	36

Aktivitas siswa kelas XI AP2 SMKN 1 Bandar Lampung dari 39 siswa yang aktif 35 siswa (89,74%). Jumlah siswa yang tidak aktif 4 siswa lihat pada lampiran 3

## 3. Hasil Belajar

Pada akhir siklus, diadakan tes formatif yang dilaksanakan untuk melihat hasil belajar siklus III yang diikuti oleh 39 siswa dan diperoleh nilai rata-rata 70,94 Siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 60 ( $\geq 60$ ) berjumlah 37 siswa atau 94,87 % siswa telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar KKPI siswa setelah ditetapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat dalam Tabel 4.4

Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Siswa Siklus III

Uraian	Siklus III
Nilai rata-rata	70,94
Banyaknya siswa yang mendapat nilai sama dengan atau 60( $\geq 60$ )	37
Ketuntasan belajar	94,87%

#### 4.4.4 Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus ketiga maka diperoleh fakta tentang pembelajaran KKPI, peneliti mengadakan analisis dan refleksi dengan kolaborator, hasil pembelajaran KKPI siklus ketiga adalah sebagai berikut :

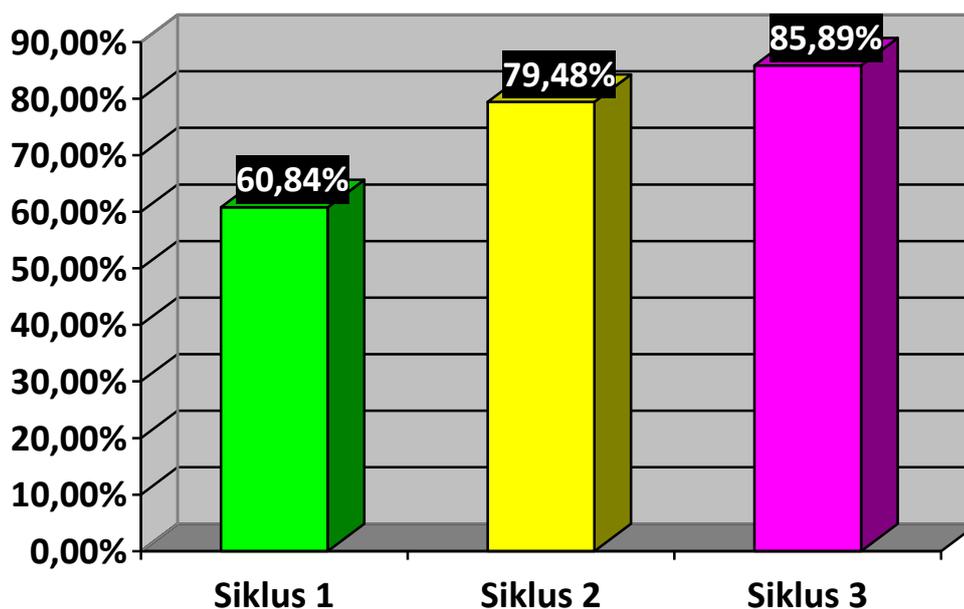
- 1). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus III dengan nilai 66 kategori baik, pertemuan kedua nilai 67 kategori baik.
- 2). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa menggunakan aplikasi software gambar dan animasi pada pertemuan pertama 32 siswa (82,05%) dan pada pertemuan kedua 35 siswa (89,74%).
- 3). Tes dalam bentuk pilihan Objective tes dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan.
- 4). Hasil belajar KKPI kelas XI AP2 SMK Negeri 1 Bandar Lampung dengan menggunakan aplikasi software gambar dan animasi dari jumlah siswa 39, yang telah mencapai KKM 38 siswa (94,87%), yang belum mencapai KKM ada 1 siswa (5,12%), nilai tertinggi 93, nilai terendah 48. Nilai rata-rata 70,94.

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh dan sudah memenuhi indikator keberhasilan, maka penelitian ini dikatakan berhasil dan dihentikan.

Tabel 4.5 Data Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Uraian	Siklus 1		Siklus II		Siklus III	
	Pert 1	Pert 2	Pert.1	Pert.2	Pert 1	Pert.2
Jml siswa aktif	17	31	27	32	32	35
	42,5%	79,48%	69,23%	82,05%	82,05%	89,74%
Jlm siswa tdk Aktif	22	8	12	7	7	4
	56,41%	20,51%	30,76%	17,94%	17,94%	10,25%
Jumlah Siswa Rata2 siswa yang aktif	39	39	39	39	39	39
	60,84%		79,48%		85,89%	
Kenaikan			Siklus I Ke II 18,64		Siklus II Ke III 6,41%	
Rata2 siswa yg tdk aktif	39,16%		20,52%		14,11%	
Penurunan			Siklus I ke II 18,64		Siklus II Ke III 6,41	

### PRESENTASE AKTIVITAS BELAJAR SISWA

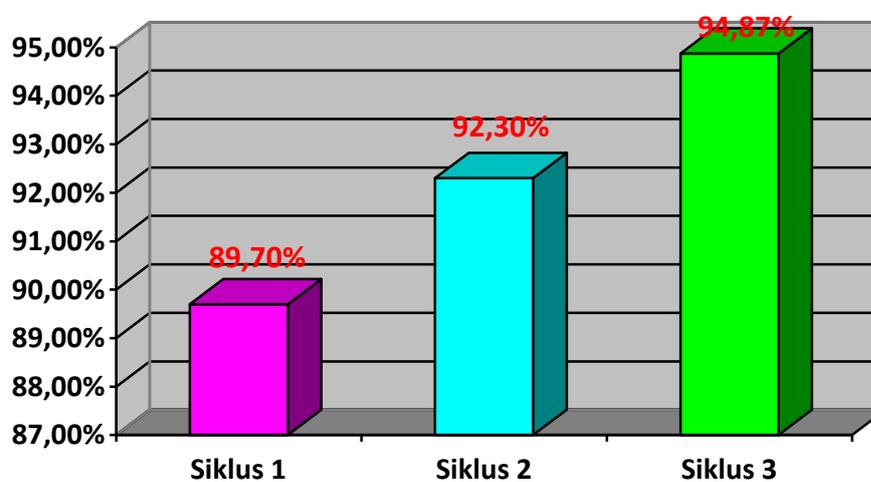


Gambar 10. Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 4.6 Data Hasil Pembelajaran per siklus

Uraian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai rata-rata	66,28	67,82	70,94
Kenaikan nilai rata-rata		Naik 1,54	Naik 3,12
Banyak siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 60 ( $\geq 60$ )	35	36	37
Ketuntasan Belajar	89,7%	92,30%	94,87%
Kenaikan Ketuntasan belajar		2,6%	2,5%
Banyak siswa yang mendapat nilai di bawah 60 termasuk yang tidak masuk <sup>4</sup>	4 (10,25%)	3 (7,69%)	1 (5,12%)

### PRESENTASE HASIL BELAJAR SISWA



Gambar 11. Persentase Hasil Belajar

## 4.5 Pembahasan

### 4.5.1 Siklus pertama, untuk pertemuan pertama.

**Perencanaan dan pelaksanaan tindakan pertemuan pertama menggunakan aplikasi presentasi,** pelaksanaan tindakan dengan presentasi, tanya jawab dan diskusi. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama masih menunjukkan terdapat 22 siswa (56,41%) belum fokus pada pembahasan materi yang dipresentasikan dan presentasi yang dibuat oleh siswa belum sesuai dengan materi yang dipelajari tentang aplikasi presentasi, sehingga dari 5 indikator pencapaian aktivitas belajar siswa baru tercapai 3 indikator. Adapun indikator yang belum tercapai yaitu berdiskusi dalam kelompok dan mempresentasikan diskusi kelompok. Rincian siswa yang belum aktif tersebut yaitu tidak bertanya kepada guru sebanyak 19 siswa (48,72%), tidak mengerjakan lembar kertas kerja (LKK) sebanyak 15 siswa (38,46%), tidak melakukan diskusi dalam kelompok sebanyak 21 siswa (53,85%), tidak memperhatikan penjelasan guru sebanyak 18 siswa (46,15%), tidak mempresentasikan dalam diskusi kelompok sebanyak 23 siswa (58,97%). Hasil belajar materi Aplikasi software masih dalam kategori cukup yaitu 64-69.

### **Pertemuan kedua**

Perencanaan dan pelaksanaan tindakan menggunakan aplikasi presentasi masih kurang. Aktivitas siswa belum optimal karena masih terdapat 3 indikator yang belum tercapai yaitu bertanya

kepada guru, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan diskusi kelompok. Jika ketiga indikator ini belum tercapai hal ini akan mempengaruhi proses pembelajaran KKPI karena orientasi pembelajara TGT dikatakan berhasil apabila siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Hasil observasi siswa ditemukan dari 39 siswa terdapat 31 siswa (79,49%) sudah fokus pada pembahasan materi pembelajaran menu-menu software yang dipresentasikan oleh kelompok dan terdapat 8 siswa (20,51%) belum fokus pada materi pembelajaran. Hasil belajar materi Aplikasi software masih dalam kategori cukup yaitu 64-69.

### **Pertemuan ketiga**

Perencanaan dan pelaksanaan tindakan menggunakan aplikasi software. Pada pertemuan ketiga ini diadakan tournament antar kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Dalam tournamen ini masih ada siswa yang belum aktif dalam diskusi yaitu kelompok 1, hal dikarenakan jumlah kelompok tidak memenuhi standar yaitu seharusnya dalam 1 kelompok terdapat 5 orang sedangkan dalam kalompok ini hanya terdapat 4 orang siswa, sehingga kelompok tersebut malu untuk mengemukakan pendapatnya dan karena dalam kelompok 1 ini saling mengandalkan sehingga materi yang disampaikan tidak dikuasai dengan baik. Hasil belajar siswa pada siklus pertama belum mencapai ketuntasann kelas, hal ini terlihat dari 39 jumlah siswa, yang mencapai KKM sebanyak 35 siswa (89,7%) dan masih ada 4 orang siswa (10,26%)

yang belum mencapai KKM. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus pertama dikatakan belum berhasil oleh karena perlu dilakukan tindakan pembelajaran siklus kedua.

#### **4.5.2 Siklus kedua, untuk pertemuan pertama**

**Perencanaan dan pelaksanaan tindakan pertemuan pertama untuk siklus yang kedua menggunakan aplikasi software gambar** pelaksanaan tindakan dengan presentasi, tanya jawab dan diskusi. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama terdapat 12 siswa (30,77%) belum fokus pada pembahasan materi yang dipresentasikan dan presentasi yang dibuat oleh siswa belum sesuai dengan materi yang dipelajari tentang aplikasi software gambar sehingga dari 5 indikator pencapaian aktivitas belajar siswa tercapai 3 indikator. Indikator yang belum tercapai adalah bertanya kepada guru masih dilakukan siswa sebanyak 22 siswa (56,41%) dan mempresentasikan diskusi kelompok baru dilakukan siswa sebanyak 22 siswa (56,41%). Adapun rincian siswa yang tidak aktif dalam siklus kedua untuk pertemuan pertama sebagai berikut. Tidak memperhatikan penjelasan guru sebanyak 12 siswa (30,77%), tidak bertanya kepada guru sebanyak 17 siswa (43,59%), tidak mengerjakan lembar kertas kerja (LKK) sebanyak 13 siswa (33,33%), tidak berdiskusi dalam kelompok sebanyak 15 siswa (38,46%), dan tidak mempresentasikan dalam kelompok sebanyak 17 siswa (43,59%).

### **Pertemuan kedua**

Perencanaan dan pelaksanaan tindakan menggunakan aplikasi software gambar masih kurang. Aktivitas siswa belum optimal karena masih 2 indikator yang belum tercapai yaitu indikator mengerjakan LKK, siswa yang tidak aktif sebanyak 24 siswa (61,54%) dan mempresentasikan diskusi kelompok siswa yang tidak aktif sebanyak 21 siswa (53,85%). Kedua indikator ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran KKPI, oleh karena itu guru perlu memotivasi siswa agar pembelajaran ini lebih interaktif dengan berupaya melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam siklus ke dua untuk pertemuan yang ke-2 masih terdapat 7 siswa (17,95%) belum fokus pada pembahasan materi pembelajaran aplikasi software gambar yang dipresentasikan oleh kelompok.

Adapun aktivitas siswa untuk pertemuan kedua siklus yang kedua yang tidak aktif dapat dirinci sebagai berikut. Tidak memperhatikan penjelasan guru sebanyak 7 orang (17,95%), tidak bertanya kepada guru sebanyak 10 siswa (25,64%), tidak mengerjakan lembar kertas kerja (LKK) sebanyak 15 siswa (38,46%), tidak berdiskusi dalam kelompok sebanyak 14 siswa (35,90%) dan tidak mempresentasikan diskusi kelompok sebanyak 18 siswa (46,15%). Dalam kegiatan siklus dua untuk pertemuan kedua nilai Aplikasi software gambar masih sudah masuk dalam kategori baik yaitu antara 69-72.

### **Pertemuan ketiga**

Perencanaan dan pelaksanaan tindakan menggunakan aplikasi software gambar. Pada pertemuan ketiga ini diadakan tournament antar kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Dalam tournamen ini masih ada siswa yang belum aktif yaitu kelompok 2, hal ini dikarenakan kelompok tersebut kurang menguasai materi, tidak ada kerja sama dalam kelompok, dan malu untuk mengemukakan pendapatnya. Hasil belajar siswa pada siklus kedua belum mencapai ketuntasan kelas, hal ini dapat dilihat dari 39 siswa yang mencapai KKM sebanyak 36 siswa (92,30%) dan masih ada 3 orang siswa yang belum mencapai KKM (7,69%) dalam hal ini perlu dilakukan remedial. Hasil observasi aktivitas dan hasil belajar siswa untuk siklus kedua ini masih belum optimal oleh karena itu peneliti melanjutkan ke tindakan siklus ketiga.

#### **4.5.3 Siklus ketiga, untuk pertemuan pertama**

**Perencanaan dan pelaksanaan tindakan pertemuan pertama menggunakan aplikasi software gambar dan animasi, pelaksanaan tindakan dengan presentasi, tanya jawab dan diskusi.** Aktivitas siswa pada pertemuan pertama masih menunjukkan ada 7 siswa (17,95%) belum fokus pada pembahasan materi yang dipresentasikan dan presentasi yang dibuat oleh siswa belum sesuai dengan materi yang dipelajari tentang aplikasi software gambar dan animasi sehingga dari 5 indikator pencapaian aktivitas belajar siswa

tercapai 4 indikator. Satu indikator yang belum tercapai yaitu mempresentasikan diskusi kelompok terdapat 16 siswa yang belum aktif (41,03%). Rincian aktivitas siswa untuk pertemuan pertama siklus ketiga telah mengalami banyak kemajuan. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif. Adapun siswa yang belum aktif dapat dirinci sebagai berikut. Tidak memperhatikan penjelasan guru sebanyak 3 siswa ((7,69), tidak bertanya kepada guru sebanyak 4 siswa (10,26%), tidak mengerjakan lembar kertas kerja sebanyak 8 siswa (20,51%), tidak berdiskusi dalam kelompok sebanyak 10 siswa (25,64%), dan tidak mempresentasikan diskusi dalam kelompok sebanyak 8 siswa (20,51%).

**Pertemuan kedua** perencanaan dan pelaksanaan tindakan menggunakan aplikasi software gambar dan animasi sudah optimal. Aktivitas siswa sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal ini terlihat dari seluruh indikator sudah tercapai. Hal ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran KKPI. Walaupun masih terdapat 4 (10,26%) siswa belum fokus pada pembahasan materi pembelajaran aplikasi software gambar dan animasi yang dipresentasikan oleh kelompok. Adapun rincian siswa yang masih perlu remedial untuk indikator tidak memperhatikan penjelasan guru sebanyak 1 siswa (2,6%) dan tidak berdiskusi dalam kelompok sebanyak 2 siswa (5,13%), dan tidak mempresentasikan dalam diskusi kelompok sebanyak 1 siswa (2,6%). Nilai Aplikasi software

gambar dan animasi untuk ke empat siswa tersebut belum mencapai KKM. Untuk itu perlu dilakukan remedial.

**Pertemuan ketiga** perencanaan dan pelaksanaan tindakan menggunakan aplikasi software gambar dan animasi. Pada pertemuan ketiga ini diadakan tournament antar kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Dalam tournamen ini seluruh siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran , walaupun masih ada 2 siswa yang perlu dilakukan tindakan remedial secara khusus. Hasil belajar pada pertemuan ketiga dalam siklus ketiga sudah tuntas yaitu dari 39 siswa yang sudah tuntas sebanyak 37 siswa (94,87%) dengan nilai rata-rata 70,94. Hasil observasi aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus ketiga untuk pertemuan ketiga menunjukkan seluruh indikator telah tercapai oleh karena itu tindakan siklus berikutnya dihentikan.

#### 4.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan berdasarkan metode dan prosedur penelitian yang sesuai dengan bentuk penelitian kaji tindak, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, objektif dan sempurna tentulah sangat sulit, beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian yaitu:

- a. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AP 2 SMK Negeri 1 Bandar Lampung khusus untuk pembelajaran KKPI. Oleh karena itu, penelitian ini mungkin akan memberikan hasil yang berbeda karena karakteristik siswa di sekolah lain belum tentu sama dan materi yang diajarkan juga berbeda.
- b. Penelitian ini hanya mengamati 3 aktivitas *on task* siswa pada pembelajaran. Interaksi detail yang dilakukan pendidik dan siswa tiap waktunya kurang diamati sehingga penelitian ini akan memberikan hasil yang berbeda bila interaksi tersebut ikut diamati.
- c. Waktu pembelajaran yang minim karena pendidik juga harus mengejar materi lain untuk diajarkan sehingga pembelajaran kurang optimal.
- d. Alokasi waktu yang sempit juga mempengaruhi dalam penyusunan instrument tes sehingga pengukuran hasil belajar mungkin kurang akurat.

## V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas tentang simpulan, implikasi dan saran yang akan dibahas sebagai berikut.

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

Pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus pertama menggunakan software aplikasi dengan tindakan presentasi, diskusi dan tanya jawab ternyata hasilnya belum optimal dilanjutkan pada siklus kedua menggunakan software aplikasi ditambah dengan gambar, pelaksanaan tindakan presentasi, diskusi dan tanya jawab aktivitas siswa belum juga optimal. Siklus ketiga menggunakan software aplikasi gambar dan ditambah dengan animasi, pelaksanaan tindakan dengan game, presentasi, diskusi dan tanya jawab. Ternyata pembelajaran yang paling baik untuk meningkatkan aktivitas belajar KKPI dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas XI AP semester gasal SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012 adalah dengan menggunakan software aplikasi gambar dan animasi. Hasilnya dibuktikan dengan tercapainya keseluruhan indikator.

2. Pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan materi software aplikasi gambar dan animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar KKPI siswa SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012. Hasilnya dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari siklus 1 sampai siklus ke III.

## **5.2. Implikasi**

Implikasi yang akan dijelaskan dalam subbab ini adalah implikasi teori dan implikasi empiris, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

### **5.2.1 Implikasi Teoritis**

Berdasarkan pembahasan hasil siklus I, II dan III yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Secara teoritis menggunakan pembelajaran metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa didukung pendapat dari (Sagala,2006) pembelajaran mempunyai dua karakteristik utama yaitu (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa untuk sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir,(2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Untuk meningkatkan hasil belajar usaha anak didik dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Nasrun dalam Tim Dosen (1980;25) hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil tes tiap siklusnya. Davis dalam Abdullah (2007;4) mengatakan dalam setiap proses belajar akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur. Hasil nyata yang dapat diukur dinyatakan sebagai prestasi belajar seseorang. Jadi aktivitas siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, adanya aktivitas siswa maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik maka hasil belajarpun meningkat.

### **5.2.2 Implikasi Praktis**

Secara Empiris ada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat penelitian dipengaruhi juga oleh kondisi internal siswa seperti kesehatan dan kondisi eksternal siswa seperti guru, lingkungan belajar, keluarga, sarana prasarana dan lainnya.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengadakan tes awal dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki masing-masing siswa. Dengan demikian kemampuan awal yang dimiliki siswa diharapkan guru tidak salah dalam menentukan cara dan pendekatan siswa dengan latar belakang yang berbeda.

Di dalam pembelajaran KKPI harus ditunjang atau dilengkapi dengan sarana prasarana yang memadai sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Di dalam proses pembelajaran kehadiran dan kemampuan seorang guru sangat diharapkan karena guru tidak dapat digantikan, sebab seorang guru tugasnya membimbing dan memotivasi siswa dalam belajar, karena tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pendidik yang akan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* hendaknya membuat RPP yang benar-benar menggambarkan pembelajaran ini termasuk menyiapkan alat-alat turnamen, membentuk tim, dan penilaian yang jelas.
2. Pendidik terutama di tingkat SMK harus mempercayakan siswa untuk menemukan konsep pembelajarannya dan mempertajam keterampilan proses siswanya.
3. Untuk pelajaran KKPI, sebaiknya siswa dilatih untuk menggunakan komputer, dan memberikan praktek langsung dengan memanfaatkan peralatan komputer yang ada di sekolah.
4. Interaksi guru dan siswa dalam tiap waktu (menit) pembelajaran hendaknya juga diamati sehingga benar-benar menggambarkan pembelajaran yang terjadi.

5. Siswa harus senantiasa aktif dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* karena setiap anggota tim berperan dan memiliki tanggung jawab yang sama dalam kesuksesan tim.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya. Bandung. 312 Hal
- Arini, Yusti, 2011 “*Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning) dan aplikasinya Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*”. (<http://Yusti-arini.blogspot.com/2009/08/Model-pembelajaran-kooperatif.html>, diakses 6 Pebruaari 2012
- Basrowi dan Soenyono. 2007. *Metode Analisis Data Sosial*. CV Jenggala Pustaka Utama.Kediri.
- Dageng, Ayoman Sudana. 1988. *Ilmu pengajaran Taksonomi Variabell*, Jakarta. Departemen O D Kdirjen Dikti, proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga pendidikan
- Depdiknas, 2004, *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran*, Depdiknas, Jakarta, 201 Hal.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dageng, Ayoman Sudana. 1988. *Ilmu pengajaran Taksonomi Variabell*, Jakarta. Departemen O D Kdirjen Dikti, proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga pendidikan
- Djiwandono, Esti Wulandari, 2006, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, PT. Gramedia Mediasarana Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Lampung.
- Irwan. 2010. *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Bogor: CV Bina Pustaka.
- Jihad, Asep, dan Haris, Abdul, 2009, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta, Multi Pressindo.
- Matthew H.Olson B.R Hergenhahn. 2010. *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Kencana Prenada Media Group.

- Megawati, Sri. 2011. “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X-3 Semester Gasal SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010-2011*”. Tesis Universitas Lampung
- Mardi, 2007, *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*, Bandung, Ghalia Indonesia Printing
- Mufida, 2009, “Pembelajaran Cooperative Learning”, (<http://mufida.com/pembelajaran-cooperative-learning>, diakses 6 Pebruari 2012)
- Nasution, S.2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Parendarti, Restika.2009. “*Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, Tahun Pelajaran 2008-2009*”. Skripsi Universitas Lampung.
- Pargito,2010. *Dasar-Dasar Pendidikan IPS*. FKIP Unila.Lampung.53 hal
- Pargito,2011, *Penelitian Tindakan Bagi Guru dan Dosen*,Lampung,Anugrah Utama Raharja
- Pargito, 2010, *IPS Terpadu*, FKIP Unila, Lampung
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful.2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.268 Hal
- Sanjaya, wina, 2007, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenanda Media Group
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta,Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*. Allyn Bacon: Boston.

- Teruna, Andang. 2010. *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Bogor: CV Bina Pustaka
- Universitas Lampung, 2010, *Format Penulisan Karya Ilmiah*, Unila, Lampung
- UU RI No.20, 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Depdiknas, Jakarta
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Winkel, W.S. 1966. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta Gramedia Media Sarana Indonesia
- Wulandari, Ari. 2009. “*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa (Studi pada Siswa kelas VIII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008-2009)*”. Skripsi: Universitas Lampung.
- Yasa, Doantara, 2008, “*Metode Pembelajaran Kooperatif*”, (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/10/metode-pembelajaran-kooperatif/diakses> 10 Oktober 2011).