

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BAHAN GALIAN INDUSTRI PADA SISWA DI
KELAS XI SMK NEGERI 1 SAMADUA KABUPATEN ACEH
SELATAN**

Habibullah Hasibuan

Guru Produktif SMK Negeri1 Samadua – Aceh Selatan

e-mail: habib_geos@yahoo.com

Abstrak

Telah dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) pada materi mengidentifikasi bahan galian industri di SMK Negeri 1 Samadua Aceh Selatan pada kelas XI yang berjumlah 15 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi bahan galian industri. Dari hasil pengamatan dan penilaian hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu dari 13,33% pada pra siklus menjadi 60% pada siklus I dan meningkat menjadi 93,33 % pada siklus II. Dengan demikian, upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas XI_{GEOPER} SMK Negeri 1 Samadua Aceh Selatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi bahan galian industri.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, *teknik team Games Tournament*, hasil belajar, siswa, sekolah menengah kejuruan.

**MODEL APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUES
GAMES TEAM TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE THE MINING
INDUSTRY OF LEARNING MATERIALS IN STUDENT IN CLASS XI SMK
NEGERI 1 SAMADUA DISTRICT OF SOUTH ACEH**

Abstract

A research on the implementation of cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) on the material identifying the minerals industry in SMK 1 Samadua South Aceh XIGOPER classes totaling 15 students. This type of research is a classroom action research (PTK) that aims to improve student learning outcomes on materials identifying industrial minerals. From the observation and assessment of student learning outcomes also increased, from 13.33% in the pre-cycle to 60% in the first cycle and increased to 93.33% in the second cycle. Thus, efforts to increase student learning outcomes by applying the model of cooperative models pembelajaran Team Games Tournament (TGT) in the class XI SMK 1 Samadua South Aceh can improve student learning outcomes in the extractive industry to identify the material.

Keywords: *cooperative learning model, Game Tournament team technique, learning result, student, vocational high school.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dengan ditunjang oleh tersedianya sarana dan prasarana pendukung serta kecakapan guru dalam pengelolaan kelas dan penguasaan materi yang memadai.

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar. Prestasi belajar pada Kompetensi Jurusan Geologi Pertambangan (GEOPER) tentang Bahan Galian Industri Di Kelas XI_{GEOPER} Semester II SMK Negeri 1 Samadua untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar geologi pertambangan kelas memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas dan perlu hafalan. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 86,67 %, hanya 13,33 % siswa yang telah memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM). Dengan rata-rata kelas sebesar 60.

Rendahnya prestasi belajar bahan galian di kelas XI_{GEOPER} Semester II SMK Negeri 1 Samadua, Kabupaten Aceh Selatan dimungkinkan juga karena guru belum menggunakan metode atau pun media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa

aktif dan kreatif. Namun sebaliknya kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, cenderung membosankan.

Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran. Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran geologi tentang bahan galian maka masalah ini harus ditangani dengan mencari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu melakukan pembelajaran yang menyenangkan, menggairahkan sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penuangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan.

Upaya harus dilakukan untuk memulai tuntutan lulusan yang kompetitif di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi adalah menyelaraskan kegiatan pembelajaran dengan nuansa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diindikasikan dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun gagasan/pengetahuan oleh masing-masing individu baik di dalam maupun diluar lingkungan sekolah dengan metode mengajar yang dapat

membuat siswa kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*. Dengan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Penerapan Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*, merupakan tindakan pemecahan masalah yang ditetapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar geologi tentang bahan galian dengan standar kompetensi mengidentifikasi bahan galian khususnya kompetensi dasar dengan mengidentifikasi bahan galian industri bagi siswa kelas XI-GEOPER semester genap SMK Negeri 1 Samadua Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014. Sehingga diharapkan dapat membantu para guru untuk mengembangkan gagasan tentang strategi kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif serta mengacu pada pencapaian kompetensi individual masing-masing peserta didik.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu : (1) Hasil belajar ujian akhir sekolah mata pelajaran bahan galian tambang belum menunjukkan hasil yang optimal (2) Mata Pelajaran bahan galian tambang di SMK Negeri 1 Samadua cukup sarat akan materi, tapi jumlah alokasi waktu sangat terbatas (3) Alat peraga untuk pembelajaran bahan galian tambang sangat minim dan terbatas. (4) Masih banyak para guru yang belum memanfaatkan sumber belajar di luar kelas (5) Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal (6)

Perlunya model pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga siswa tidak cepat bosan dan mempunyai daya lekat yang tinggi (7) Perlunya model pembelajaran yang dapat mengembangkan kelima alat indra kita dengan maksimal sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Sesuai dengan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Apakah melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahan galian dengan standar kompetensi mengidentifikasi bahan galian industri, bagi siswa kelas XI_{GEOPER} semester II SMK Negeri 1 Samadua Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahan galian melalui pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas XI_{GEOPER} semester II SMK Negeri 1 Samadua Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Samadua Aceh Selatan, selain itu salah satu tujuan yang dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran mata pelajaran Bahan Galian khususnya pada kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian industri. Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas XI_{GEOPER} semester II SMK Negeri 1 Samadua, Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 15 siswa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, sebagai subyek penelitian. Data yang dikumpulkan dari siswa meliputi data hasil tes tertulis. Tes tertulis dilaksanakan pada setiap akhir siklus yang terdiri atas materi ganesa bahan galian endapan primer, sekunder, sedimenter, metamorf dan macam-macam bahan galian industri. Selain siswa sebagai sumber data, penulis juga menggunakan teman sejawat sesama guru kelas sebagai sumber data.

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tes tertulis digunakan pada akhir siklus I dan siklus II. Sedangkan Teknik non tes meliputi teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas kemampuan memahami materi pada siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data khususnya nilai mata pelajaran bahan galian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang ditandai dengan adanya siklus, adapun dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I (a) Perencanaan (*planning*), terdiri atas kegiatan: (1) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (2) penyiapan skenario pembelajaran (b) **Pelaksanaan (*acting*)**, terdiri atas kegiatan : (1) pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan jadwal (2) proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif pada kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian (3)

secara klasikal menjelaskan strategi dalam pembelajaran kooperatif model *team games tournament* dilengkapi dengan lembar kerja siswa (4) memodelkan strategi dan langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *team games tournament* (5) mengadakan observasi tentang proses pembelajaran (6) mengadakan tes tertulis, (7) penilaian hasil tes tertulis. (c) **Pengamatan (*observing*)**, yaitu mengamati proses pembelajaran dan menilai hasil tes sehingga diketahui hasilnya. Atas dasar hasil tersebut digunakan untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya (d) **Refleksi (*reflecting*)**, yaitu menyimpulkan pelaksanaan hasil tindakan pada siklus I.

Siklus II (a) Perencanaan (*planning*), terdiri atas kegiatan (1) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (2) penyiapan skenario pembelajaran. (b) **Pelaksanaan (*acting*)**, terdiri atas kegiatan (1) pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan jadwal (2) pembelajaran kooperatif model *team games tournament* pada kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian (3) siswa untuk menerapkan strategi pembelajaran kooperatif model *team games tournament*, diikuti kegiatan kuis (4) mengadakan observasi tentang proses pembelajaran (5) mengadakan tes tertulis (6) penilaian hasil tes tertulis. (c) **Pengamatan (*observing*)**, yaitu mengamati proses pembelajaran dan menilai hasil tes serta hasil praktek sehingga diketahui hasilnya, (d) **Refleksi (*reflecting*)**, yaitu menyimpulkan pelaksanaan hasil tindakan pada siklus II.

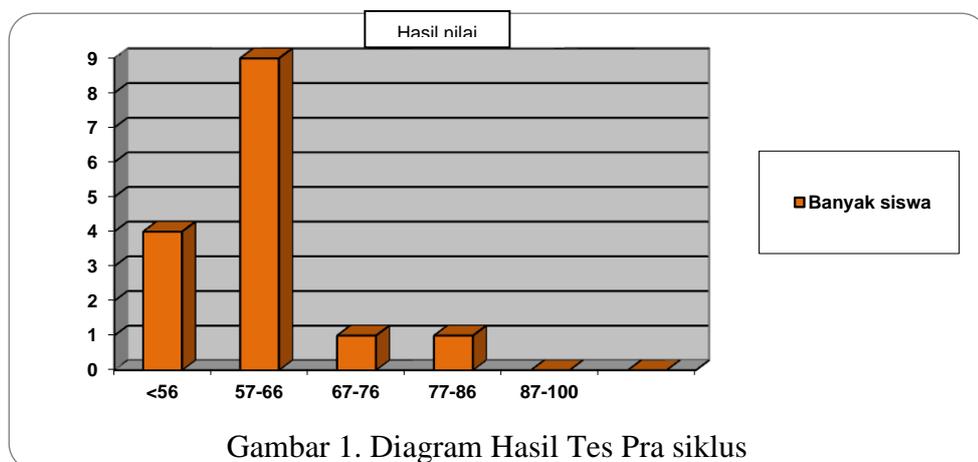
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal. Pembelajaran sebelum pelaksanaan tindakan kelas, guru mengajar secara konvensional. Guru cenderung menstransfer ilmu pada siswa, sehingga siswa pasif, kurang kreatif, bahkan cenderung bosan. Disamping itu dalam menyampaikan materi guru tanpa menggunakan alat peraga. Melihat kondisi pembelajaran yang monoton, suasana pembelajaran

tampak kaku, berdampak pada nilai yang diperoleh siswa kelas XI_{GEOPER} pada kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian industri sebelum siklus I (pra siklus) seperti pada tabel 1. Banyak siswa belum mencapai ketuntasan belajar minimal dalam mempelajari kompetensi dasar tersebut. Hal ini diindikasikan pada capaian nilai hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 67.

Tabel 1. Nilai Tes Pra Siklus

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Persen
1	87-100	A	Sangat baik	-	0 %
2	77-86	B	Baik	1	6,7 %
3	67-76	C	Cukup	1	6,7 %
4	57-66	D	Kurang	9	60 %
5	<56	E	Sangat Kurang	4	26,7 %
		Jumlah		15	100%



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Pra siklus

Berdasarkan hasil analisis yang digambarkan dalam bentuk diagram

diketahui bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai A (sangat baik)

sejumlah 0 % atau tidak ada , yang mendapat nilai B (baik) sebanyak 6,7 % atau sebanyak 1 siswa dan yang mendapat nilai C (cukup) 6,7 % atau sebanyak 1 siswa , dan yang mendapat nilai D (kurang) 60 % atau sebanyak 9 siswa , sedangkan yang mendapat nilai E (sangat kurang) 26,7 % atau sebanyak 4 siswa.

Dari hasil tes seperti tersebut diatas, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, hanya sebagian kecil yang telah mencapai ketuntasan belajar. Data ketuntasan belajar pada kondisi awal dapat diketahui pada tabel 2 dibawah ini
Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Pra Siklus

1.	Tuntas	2	13,33 %
2.	Belum Tuntas	13	86,67 %
Jumlah		15	100%

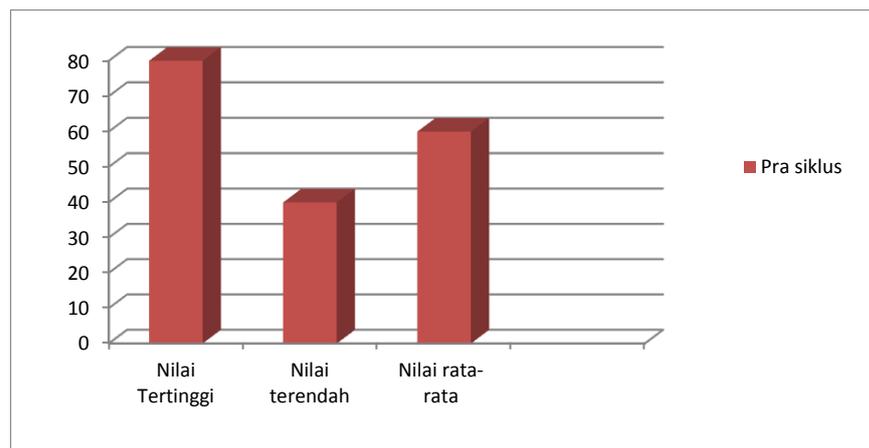
Berdasarkan data pada tabel 2 tersebut di atas, diketahui bahwa siswa kelas XI_{GEOPER} yang memiliki nilai kurang dari KKM 67, sebanyak 13 siswa. Dengan demikian jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimum untuk kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian tambang sebanyak 13 siswa (86,67%). Sedangkan yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 2 siswa (13,33%). Hasil nilai pra siklus I yang diperoleh dari hasil tes awal dapat ditunjukkan seperti dalam tabel 3 berikut ini:

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa
		Pra Siklus
		Jumlah Persen

Tabel 3. Rata-rata Hasil Tes Pra siklus

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	80
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Rata-rata	60

Untuk memperjelas hasil tertinggi, terendah maupun nilai rata di atas, dapat digambarkan dengan diagram berikut ini



Gambar 2. Diagram nilai rata- rata pra siklus

Deskripsi Hasil Siklus I. Perencanaan Tindakan dalam siklus I dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Pemilihan materi dan

penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar mengidentifikasi

bahan galian tambang. Berdasarkan materi yang dipilih tersebut, kemudian disusun ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tema yang dipilih dalam siklus I tentang mengidentifikasi bahan galian industri. Berdasarkan tema yang telah dipilih tersebut kemudian dilanjutkan dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Masing-masing RPP diberikan alokasi waktu sebanyak 2 x 45 menit. (b) Pembentukan kelompok-kelompok belajar Pada siklus I, siswa dalam satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok kecil dengan memperhatikan heterogenitas baik kemampuan, gender.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut: (a) Pelaksanaan Tatap Muka I dan II dengan RPP tentang mengidentifikasi bahan galian tambang. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif model TGT dengan panduan Lembar Kerja Siswa (LKS). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut (1) Guru secara klasikal menjelaskan strategi pembelajaran yang harus dilaksanakan siswa. (2) Secara kelompok siswa berkompetisi menempelkan potongan kertas yang telah di berikan tanda tulisan nama-nama jenis bahan galian pada batuan yang telah disiapkan. (3) Secara kelompok siswa mengidentifikasi dan mengelompokkan macam-macam bahan galian tambang dengan panduan Lembar Kerja Siswa (LKS). (4) Secara kelompok siswa berdiskusi menyelesaikan LKS. (5) Secara kelompok siswa bertanya jawab antar kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. (6) Kelompok yang mendapat skor paling tinggi mendapat hadiah. (7)

Guru memberi umpan balik hasil pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dengan mengadakan evaluasi berupa tes. (8) Guru menilai hasil evaluasi. (9) Guru memberikan tindak lanjut.

Proses pembelajaran pada siklus I, guru tidak lagi mentransfer materi pada siswa, tapi siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok untuk mencari materi serta mendiskusikannya. Siswa tampak aktif dan bergairah dalam pembelajaran. Dalam kegiatan ini mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk berkompetisi dengan kelompok lain dalam menyelesaikan lembar kerja siswa. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan nampak semua siswa bergairah dalam mengikuti pelajaran. (b) Wawancara dilaksanakan pada saat kegiatan tatap muka setelah selesai diskusi. Kegiatan wawancara dilaksanakan oleh guru terhadap beberapa anggota kelompok. Wawancara diperlukan untuk mengetahui sejauh mana perasaan siswa dalam memahami materi mengidentifikasi bahan galian industri dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) ini. Hasil wawancara juga digunakan sebagai bahan refleksi. (c) Observasi dilaksanakan pada keseluruhan kegiatan tatap muka, dalam hal ini observasi dilakukan oleh 2 (dua) observer yaitu peneliti dengan teman sejawat sesama guru produktif geologi pertambangan pada SMK Negeri 1 Samadua Aceh Selatan. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui secara detail keaktifan, kerjasama, kecepatan dan ketepatan siswa dalam memahami materi mengidentifikasi bahan galian industri. Hasil observasi digunakan

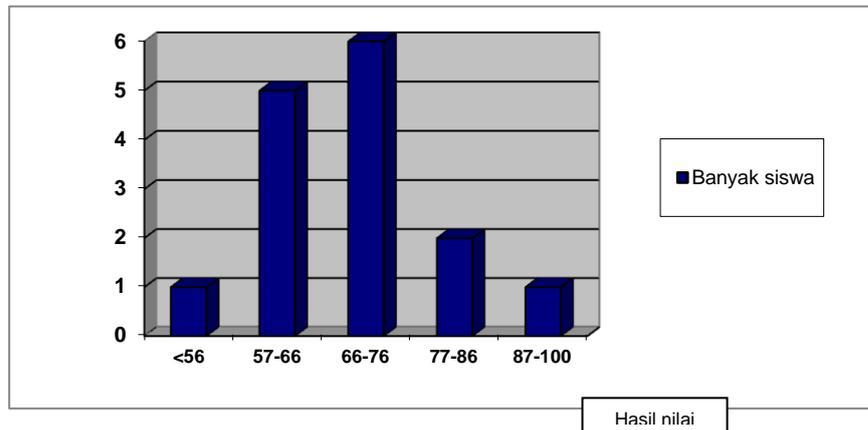
sebagai bahan refleksi dan untuk merencanakan rencana tindakan pada siklus II. **Hasil Pengamatan** pada

siklus I dapat dideskripsikan seperti pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Rekap Nilai Tes Siklus I

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Persen
1	87-100	A	Sangat baik	1	6,7 %
2	77-86	B	Baik	2	13,3 %
3	67-76	C	Cukup	6	40 %
4	57-66	D	Kurang	5	33,3 %
5	<56	E	Sangat Kurang	1	6,7 %
		Jumlah		15	100 %

Berdasarkan data tabel 4 di atas, dapat dilihat seperti diagram dibawah ini:



Gambar 3. Diagram hasil tes Siklus I

Dari hasil tes siklus I, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) adalah 1 siswa (6,7 %), sedangkan yang mendapat nilai B (baik) adalah 2 siswa atau (13,3 %), sedangkan dari jumlah 15 siswa yang masih Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Siklus I

mendapatkan nilai C (cukup) sebanyak 6 siswa (40 %), sedangkan yang mendapat nilai D (kurang) ada 5 siswa (33,3 %), sedangkan yang mendapat nilai E (sangat kurang) ada 1 siswa (6,7 %).

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persen
1.	Tuntas	9	60 %
2.	Belum Tuntas	6	40 %
Jumlah		15	100 %

Berdasarkan ketuntasan belajar siswa dari sejumlah 15 siswa

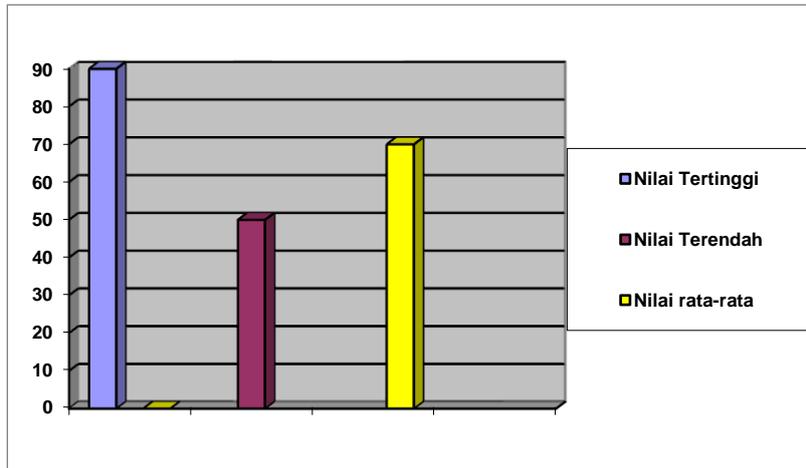
terdapat 9 atau 60 % yang sudah mencapai ketuntasan belajar.

Sedangkan 6 siswa atau 40% belum mencapai ketuntasan. Adapun dari hasil nilai siklus I dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi Tabel 6. Rata-rata Hasil Tes siklus I

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Rata-rata	70

adalah 90 , nilai terendah 50, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70, seperti pada tabel dibawah ini :

Berdasarkan data tabel 6 di atas, dapat dilihat seperti diagram dibawah ini :



Gambar 4. Diagram nilai rata siklus I

Refleksi berdasarkan hasil tes kemampuan awal dengan hasil tes kemampuan siklus I dapat dilihat adanya pengurangan jumlah siswa yang masih di bawah Kriteria ketuntasan Minimal. Pada pra siklus jumlah siswa yang dibawah KKM sebanyak 13 anak dan pada akhir siklus I berkurang menjadi 6 anak. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 60 menjadi 70. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I, seperti disajikan dalam tabel 7 dibawah ini.

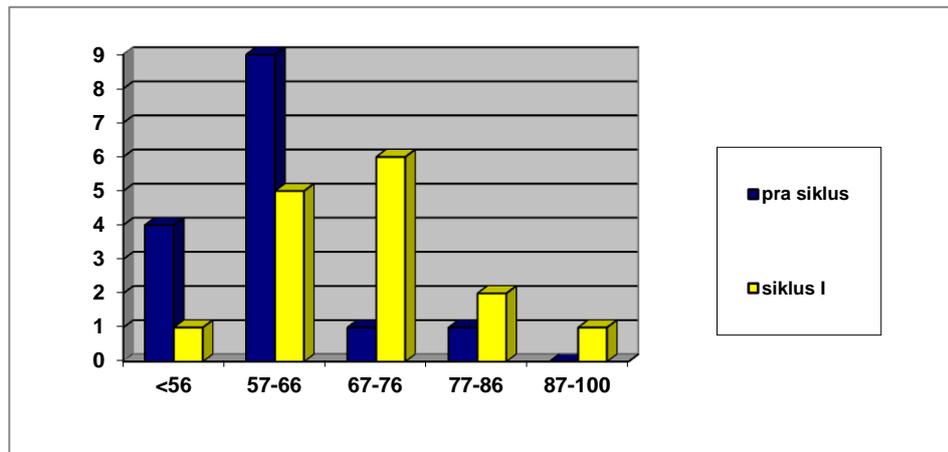
No	Hasil tes (huruf)	Jumlah siswa	
		Pra siklus	Siklus I
4	D (55-64)	9	5
5	E (< 54)	4	1
	Jumlah	15	15

Peningkatan hasil tes kemampuan belajar siswa dapat dilihat seperti grafik dibawah ini:

Peningkatan Ketuntasan belajar siswa tampak pada tabel 8 dibawah ini, jika dibandingkan hasil pra siklus dan siklus I.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Nilai Tes Pra Siklus dan Siklus I

No	Hasil tes (huruf)	Jumlah siswa	
		Pra siklus	Siklus I
1	A (85 -100)	-	1
2	B (75-84)	1	2
3	C (65-74)	1	6

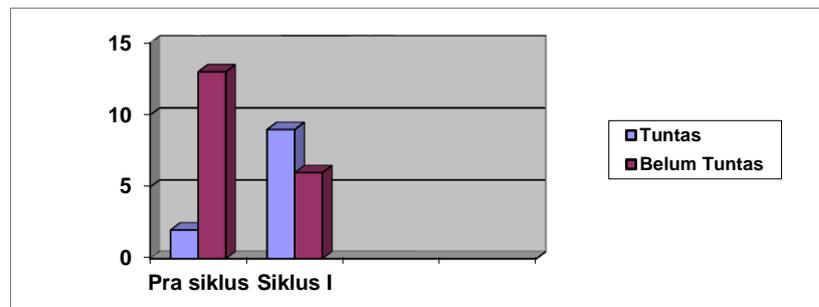


Gambar 5. Grafik Perbandingan hasil tes pra siklus dan siklus I

Tabel 8. Perbandingan Ketuntasan Belajar antara Pra Siklus dengan Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa			
		Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1.	Tuntas	2	13,3%	9	60%
2.	Belum Tuntas	13	86,7%	6	40%
Jumlah		15	100%	15	100%

Tabel perbandingan ketuntasan dapat diperjelas dengan grafik dibawah ini :



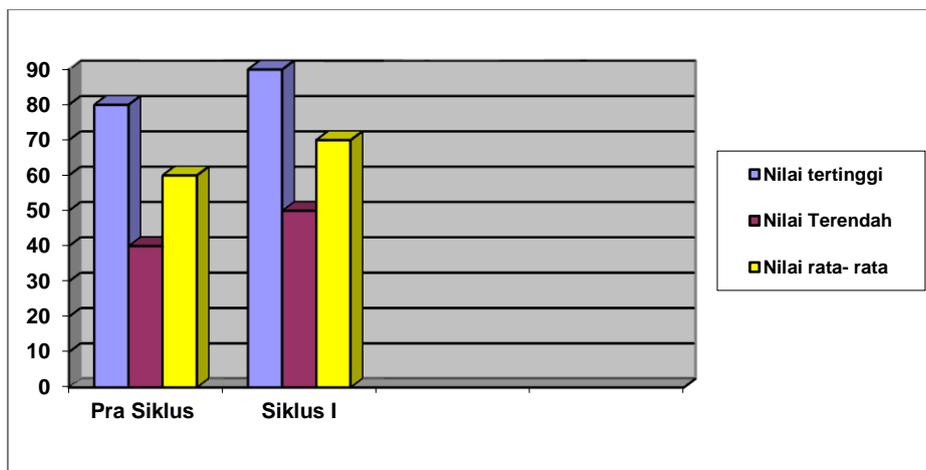
Gambar 6. Grafik Ketuntasan Pra siklus dan siklus I

Peningkatan hasil rata-rata ada perubahan pra siklus dengan kelas pada gambar 5 diatas nampak siklus I.

Tabel 9. Perbandingan nilai rata-rata Pra Siklus dan Siklus I

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus I
1	Nilai tertinggi	80	90
2	Nilai terendah	40	50
3	Nilai rata-rata	60	70

Dari tabel 9 diatas dapat diperjelas dengan grafik dibawah ini :



Gambar 7. Grafik nilai rata-rata pra siklus dan siklus I

Berdasarkan data pada tabel 9 di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model *team games tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya pada kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian industri. Oleh karena itu, rata-rata kelas pun mengalami kenaikan menjadi 70. Walaupun sudah terjadi kenaikan seperti tersebut di atas, namun hasil tersebut belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena sebagian siswa beranggapan bahwa kegiatan secara kelompok akan mendapat prestasi yang sama. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Deskripsi Hasil Siklus II
Perencanaan Tindakan dalam siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Pemilihan materi dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam siklus II, pada hakikatnya merupakan perbaikan atas kondisi siklus I. Materi pelajaran

dalam siklus II adalah macam-macam bahan galian industri. Atas dasar materi pelajaran tersebut kemudian dilanjutkan dengan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut adalah 2 x 45 menit. (b) Pembentukan kelompok siswa. Pada siklus II, strategi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif model TGT dikemas dalam bentuk kuis yang dikompetisikan antar kelompok, sehingga siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk memperebutkan penempatan potongan kertas yang sudah diberikan nama-nama jenis bahan galian tambang secara benar, tepat dan cepat.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut: (a) Pelaksanaan Tatap muka I dan II dengan RPP tentang materi bahan galian industri. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan contoh bahan galian industri. Adapun langkah-langkahnya yaitu : (1) Guru memberikan evaluasi atas kegiatan pembelajaran pada siklus II. (2) Guru

memberikan motivasi pentingnya pemahaman penamaan pada contoh bahan galian industri. (3) Guru melatih siswa untuk mengklasifikasikan penamaan macam-macam bahan galian industri secara mandiri. (4) Mengevaluasi tugas latihan ganesa bahan galian dan mengklasifikasi macam-macam bahan galian industri. (5) Membimbing siswa untuk merangkum pelajaran. (6) Guru memberikan evaluasi dengan tes. (7) Guru menilai hasil evaluasi.

Pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II siswa masih belajar secara kelompok, namun dalam kegiatan kelompok ini siswa tertantang untuk lebih mandiri dalam menguasai materi. Karena disamping belajar secara kelompok, namun mereka antar individu harus berkompetisi secara pribadi. (b) Wawancara dilaksanakan pada saat siswa melakukan kegiatan

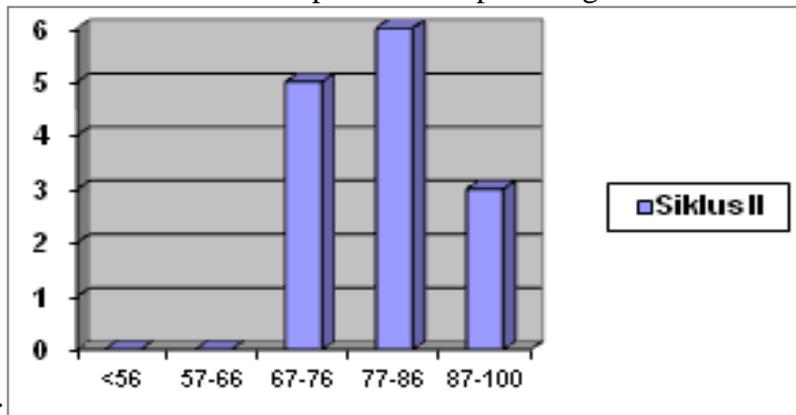
pembelajaran. Wawancara diperlukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami, memadukan dengan mata pelajaran lain. Disamping itu, wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Hasil wawancara digunakan sebagai bahan refleksi. (c) Observasi dilaksanakan pada keseluruhan kegiatan tatap muka, dalam hal ini observasi dilakukan oleh 2 (dua) observer yaitu peneliti dengan teman sejawat sesama guru produktif geologi pertambangan pada SMK Negeri 1 Samadua Aceh Selatan. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui aktivitas siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi.

Hasil Pengamatan pada siklus II dapat dideskripsikan seperti pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Rekap Hasil Nilai Tes Siklus II

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Persen
1	87-100	A	Sangat baik	3	20 %
2	77-86	B	Baik	6	40 %
3	67-76	C	Cukup	5	33,3 %
4	57-66	D	Kurang	1	6,7 %
5	<56	E	Sangat Kurang	-	0 %
		Jumlah		15	100%

Dari tabel 10 tersebut dapat dilihat seperti diagram hasil nilai siklus II dibawah ini



Gambar 8. Diagram hasil nilai siklus II

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa yang mendapatkan nilai sangat baik (A) sebanyak 20 % atau 3 siswa, sedangkan yang terbanyak yaitu yang mendapat nilai baik (B) sebanyak 40 % atau 6 siswa. Dan yang mendapat nilai C (cukup) sebanyak 33,3 % atau sebanyak 5 siswa. Sedangkan yang mendapat nilai D (kurang) sebanyak 6,7 % atau 1 siswa dan yang mendapatkan nilai E (sangat kurang) tidak ada. Sedangkan nilai rata-rata kelas 80.

Tabel 11. Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persen
1.	Tuntas	14	93,3 %
2.	Belum Tuntas	1	6,7 %
Jumlah		15	100 %

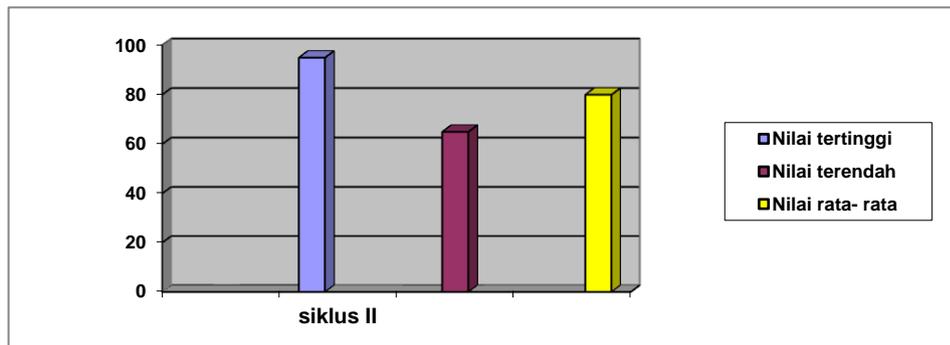
Berdasarkan data tersebut di atas diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 siswa (93,3%) yang berarti sudah ada peningkatan . Rata-rata kelas pun menjadi meningkat. Hasil Nilai Rata-rata Siklus II dapat diperjelas pada tabel 12 di bawah ini:

Ketuntasan belajar pada siklus II dapat ditabulasikan seperti pada tabel 11 di bawah ini.

Tabel 12 Rata-rata Hasil Tes siklus II

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	95
2	Nilai Terendah	65
3	Nilai Rata-rata	80

Berdasarkan data tabel 12 di atas, dapat dilihat seperti diagram dibawah ini :



Gambar 9. Diagram nilai rata-rata siklus II

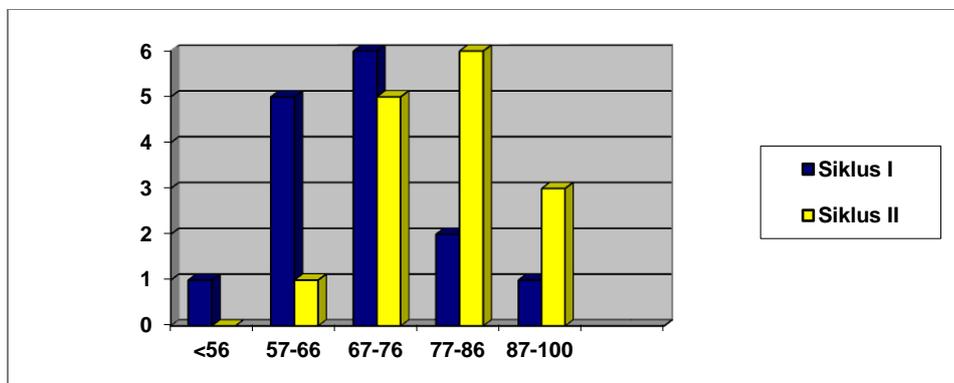
Refleksi berdasarkan nilai hasil siklus I dan nilai hasil siklus II dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar bahan galian, khususnya

kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian industri. Untuk lebih jelasnya pada tabel 13 dibawah ini dipaparkan hasil refleksi pada siklus II.

Tabel 13. Perbandingan Hasil Nilai Tes Model Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa yang Berhasil	
		Siklus I	Siklus II
1	A (87 -100)	1	3
2	B (77-86)	2	6
3	C (67-76)	6	5
4	D (57-66)	5	1
5	E (< 56)	1	-
	Jumlah	15	15

Berdasarkan data table di atas, dapat dilihat seperti grafik hasil nilai tes siklus I dan siklus II dibawah ini:



Gambar 10. Grafik Perbandingan hasil belajar siklus I dan II.

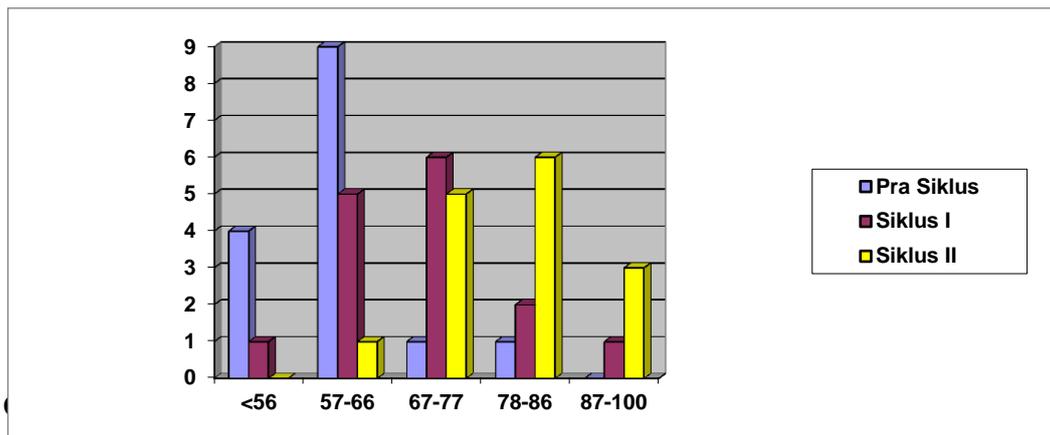
Jika dibandingkan antara keadaan kondisi awal , siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa saat kondisi awal rata- rata kelas sebesar 70 , sedangkan nilai rata- rata kelas

siklus II sudah ada peningkatan menjadi 80. Adapun kenaikan rata – rata pada siklus II menjadi 80. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 14 dan grafik 11 dibawah ini :

Tabel 14. Perbandingan Hasil Tes Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Lambang Angka	Hasil Evaluasi	Arti Lambang	Pra tindakan	Model Siklus I	Model Siklus II
1	87-100	A	Sangat Baik	-	1	3
2	77-86	B	Baik	1	2	6
3	67-76	C	Cukup	1	6	5
4	57-66	D	Kurang	9	5	1
5	<56	E	Sangat Kurang	4	1	-
	Jumlah			15	15	15

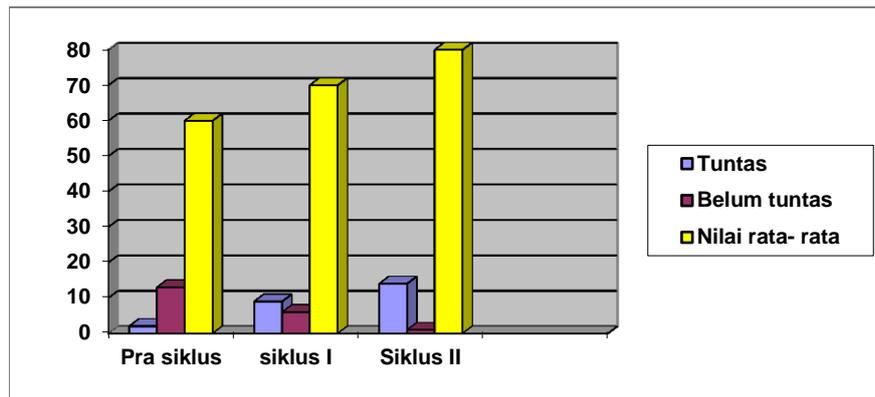
Dari tabel 14 diatas dapat dibuat grafik hasil tes pra siklus, siklus I dan siklus II dibawah ini :



Tabel 15. Perbandingan ketuntasan nilai rata-rata pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Uraian	Jumlah siswa		Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	
1	Kondisi Awal	2 anak	13 anak	60
2	Siklus I	9 anak	6 anak	70
3	Siklus II	14 anak	1 anak	80

Perbandingan ketuntasan dan nilai rata- rata kelas pra siklus , siklus I dan siklus II dapat diperjelas dengan grafik dibawah ini :



Gambar 12. Grafik Perbandingan Ketuntasan dan Nilai Rata-rata pra siklus, siklus I, siklus II.

Atas dasar informasi pada tabel 14 dan tabel 15 di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model *team games tournament* khususnya pada penguasaan kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian industri ada peningkatan.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat dan telah terjadi peningkatan pemahaman materi macam-macam bahan galian industri pada siswa kelas XII_{GEOPER} dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahan galian khususnya kompetensi dasar mengidentifikasi bahan galian industri bagi siswa kelas XI_{GEOPER} Semester II SMK Negeri 1 Samadua Aceh Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014 dimana pada pra siklus hanya 2 siswa (13,33%) yang mencapai KKM menjadi 9 siswa (60%) pada siklus I dan meningkat 14 siswa (93,33%) pada siklus II. Dengan nilai rata-rata kelas siklus I 70 dan rata-rata kelas siklus II 80. adapun hasil non tes pengamatan proses belajar

menunjukkan perubahan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif model *Team Games Tournament* ternyata menunjukkan perubahan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut : (1) guru hendaknya menerapkan pembelajaran Kooperatif model *Team Games Tournament* untuk membangkitkan minat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam belajar. (2) Kreativitas guru perlu ditingkatkan untuk menjadikan kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) lebih menarik. (3) Diharapkan dari hasil penelitian untuk selanjutnya dapat diaplikasikan untuk materi-materi pokok pelajaran pada kompetensi geologi pertambangan yang lainnya. (4) Penelitian ini hanya menggunakan satu jenis model pembelajaran yaitu *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan model pembelajaran terdapat beberapa jenis model pembelajaran seperti JIGSAW, GI, STAD, CIRC, NHT, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan membandingkan hasil belajar dengan

penerapan tipe-tipe pembelajaran kooperatif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Anita, Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta Grasindo.
- Arikunto, Suharsini, 1991. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta Rineka Cipta.
- Budimansyah Dasim. 2002 *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Siliwangi. HDB.
- Dahar, RW. 1998. *Teori – teori Belajar*. Jakarta. Depdikbud.
- Darijanto, 1997. *Genesa Bahan Galian*, Jurusan Teknik Pertambangan FTM-ITB.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud.
- Hidayat Komarudin, 2002. *Active Learning*. Yogyakarta. Yappendi.
- Johar, R., Nurfadhilah, dan L. Hanum. 2006 *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh FKIP Universitas Syiah Kuala.
- Oemar Hamalik. 1993. *Metode Mengajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Pahyono, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran efektif , Model pembelajaran Kooperatif Learning*. Makalah disampaikan pada diklat guru kurikulum KBK di LPMP Jawa Tengah.