

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DIKOMBINASIKAN DENGAN  
TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD)  
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR MANAJEMEN KELAS X  
SMK KARYA EKOPIN DI JAKARTA TIMUR**

**Widya Parimita\***  
**Umi Widyastuti\***  
**Monica Nining Lestari\***

***Abstract***

*This study aims to increase student's learning results through implementation of cooperative learning model based on type of Teams Game Tournament (TGT) combining with Student Teams Achievement Divisions (STAD) in management fundamental subject. The action research was conducted with three cycle. Each cycle is formulated with four stages: planning, action, observation and reflections. This research shown that the implementation of cooperative learning model based on type of Teams Game Tournament (TGT combined with Student Teams Achievement Divisions (STAD) have positive contribution in increasing student's learning achievement.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa. Pendidikan bukanlah suatu tindakan tanpa adanya suatu usaha, tetapi pendidikan adalah kesadaran dan tanggung jawab yang muncul atas kesadaran dan kemauan diri, yang tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang, sehingga mampu dan menjalankan kehidupannya dalam lingkungan yang selalu berubah dan menuntut adanya

perubahan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri. Dengan semakin berkembangnya dunia pendidikan, untuk mencapai semua itu pendidikan harus adaptatif terhadap perubahan zaman.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang telah dilakukan antara lain dengan melakukan perbaikan pada proses belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah khususnya SMK saat ini masih belum seluruhnya berpusat pada

---

\* Widya Parimita, Umi Widyastuti dan Nining Lestari. Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

siswa. Hal ini terbukti dengan masih banyak guru yang menggunakan model ceramah atau konvensional dalam menyampaikan materi pada hampir semua mata pelajaran.

Pola pembelajaran yang terpusat pada guru dapat memberikan dampak negatif pada siswa diantaranya siswa menjadi pasif, siswa menjadi kurang kreatif dan jika mengandalkan penjelasan dari guru saja, maka informasi yang akan diterima sangat terbatas dan sedikit. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran yang mengaktifkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungannya, sehingga penerapan metode dalam proses belajar mengajar tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Metode ceramah sebagai metode utama bukan berarti tidak cocok untuk digunakan tetapi penggunaan metode tersebut yang mendominasi menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh dan menurunnya motivasi belajar. Penerapan sistem pembelajaran konvensional secara terus-menerus tanpa variasi dapat menjadi kendala dalam pembentukan pengetahuan secara aktif khususnya dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen, maka diperlukan variasi dan kreativitas dalam model pembelajaran. Oleh karena itu perlu diterapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang

dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen. Pemilihan Tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD sebagai fokus penelitian ini, disebabkan Tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD diharapkan memiliki potensi lebih daripada model konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui sistem belajar kelompok.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah : "Apakah Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasi dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen ?"

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasi dengan tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen kelas X AP SMK Karya Ekopin Jakarta Timur.

### **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Mulyono (2003), "Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif

menetap". Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyono mengatakan, "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Yetty (2004) mengatakan, "Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki pembelajar setelah mengikuti suatu pengajaran." Sejalan dengan pendapat tersebut Briggs yang dikutip oleh Sappaile mengatakan, "Hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar". Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan pada tahap-tahap yang meliputi persiapan, pelaksanaan, penilaian dan tindak lanjut. Pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila siswa dapat berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungannya.

Menurut Robert Slavin yang dikutip oleh Isjoni (2008) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana kelompok belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Menurut Suyatno (2010) berpendapat, "Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama, saling membantu menkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri". Sejalan dengan pendapat

tersebut, menurut Suyatno, dalam teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipasif), ada ketentuan-ketentuan yaitu tiap anggota kelompok terdiri atas 4-5 siswa, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

Menurut Robert Slavin (2010), dalam pembelajaran kooperatif bahwa penghargaan tim dan tanggung jawab individual sangat penting untuk meningkatkan prestasi kemampuan dasar, tidak cukup hanya mengatakan kepada siswa untuk bekerja sama, akan tetapi mereka harus punya alasan untuk saling mendukung pencapaian prestasi yang serius. Pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari sehingga dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber utama, yaitu pengajar dan teman belajar lainnya".

Menurut Suyatno (2010), langkah-langkah pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok belajar dan bekerja
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan.

Salah satu tipe yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)

adalah *Team Game Tournament* (TGT). Berdasarkan pendapat Robert E. Slavin (2010), "Dalam TGT para siswa dibagi dalam tim belajar dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka". Selanjutnya pendapat Suyatno (2010), "TGT merupakan metode pembelajaran, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka".

Menurut Robert E. Slavin (2010) menyatakan bahwa Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terdiri atas lima komponen utama antara lain :

1. Presentasi di kelas
2. Tim
3. Game
4. Turnamen
5. Rekognisi Tim.

Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut :

1. Presentasi kelas: merupakan pengajaran yang dilakukan guru secara klasikal seperti biasanya dilakukan. Guru harus mengingatkan siswa tentang pentingnya memperhatikan dan memahami materi yang disajikan karena akan membantu siswa pada saat turnamen maupun mengerjakan kuis.
2. Tim: terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin. Tujuan utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, untuk mempersiapkan

agar dapat melaksanakan dan menjawab soal-soal turnamen dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, siswa berada dalam kelompok untuk saling berdiskusi mengerjakan soal kerja kelompok. Dalam tim ini yang ditekankan adalah membuat tim melakukan yang terbaik dan saling berbagi pengetahuan untuk keberhasilan timnya.

3. Game: terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang diajarkan. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi yang dipelajari dan diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan dengan tiga orang siswa yang mewakili dari tim yang berbeda. Game berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar soal.
4. Turnamen
  - a) Turnamen berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.
  - b) Pada turnamen pertama, guru menempatkan siswa pada meja turnamen dengan pengaturan tiga atau empat siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, 3, 4, dan seterusnya.

- c) Sebelum memulai pertandingan setiap siswa pada meja turnamen menentukan posisi yang menjadi pembaca soal, penantang I, dan penantang II. Pembaca soal mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.
- d) Penantang I berkesempatan menantang dan memberikan jawaban yang berbeda, atau melewatinya tanpa menjawab soal tersebut. Penantang II berkesempatan menantang apabila penantang I melewati dan jika menginginkan untuk menantang. Penantang II selain menantang ataupun melewati, bertugas memeriksa lembar jawaban.
- e) Pada turnamen berikutnya, para siswa akan bertukar meja tergantung kinerja pada turnamen terakhir. Pemenang tiap meja akan naik tingkat ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua akan tetap tinggal pada meja yang sama dan skor paling rendah diturunkan. Misalnya dari meja 3 ke meja 2, akan tetapi untuk tim yang sebelumnya berada dimeja tertinggi dan pada meja turnamen memperoleh skor tertinggi akan tetap dimeja 1 karena tidak ada meja diatas 1. Hal ini juga sama dengan tim yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen paling bawah. Siswa tersebut akan tetap pada meja turnamen paling bawah urutannya karena meja tersebut meja yang paling akhir.
5. Rekognisi Tim
- a) Menentukan skor tim: setelah turnamen selesai, yang harus dilakukan yaitu menentukan skor tim dan persiapan untuk memberi rekognisi tim kepada peraih skor tertinggi. Untuk melakukan hal ini pertama dipersiapkan poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan, kemudian skor tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman yang ada pada lembar rangkuman dari timnya masing-masing, seluruh skor anggota tim ditambahkan dan dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.
- b) Merekognisi tim berprestasi: Tim yang mengumpulkan skor tertinggi merupakan pemenang dan akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain. Dalam perhitungan poin turnamen berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
- Menurut Robert Slavin (2010) menyatakan, model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), baik dengan memberikan kuis-kuis pada satu minggu dan turnamen pada minggu berikutnya, atau dengan memberikan kuis satu hari setelah tiap

kali turnamen dan menghitung baik skor kuisnya maupun skor turnamen terhadap skor tim. Penerapan metode pembelajaran dengan tipe *Teams Game Tournament* (TGT) maupun tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) memiliki kesamaan mulai dari penyajian materi, pembagian siswa ke dalam tim yang dalam timnya terdiri 4-5 orang yang memiliki prestasi akademik, jenis kelamin, yang berbeda serta dalam pemberian penghargaan (rekognisi tim).

Sejalan dengan pendapat tersebut Slavin menyatakan, "Perbedaan antara TGT dengan STAD, bahwa dalam TGT harus mempersiapkan kartu bernomor untuk permainan dari nomor satu sampai dengan tiga puluh untuk tiap tiga orang anak dalam kelas terbesar". Kombinasi ini merupakan strategi pembelajaran dalam kelas selain untuk memberi variasi metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru, baik dengan mengadakan kuis-kuis pada satu minggu dan turnamen pada minggu berikutnya, sebagai perhitungan skor tim dan pencapaian skor individual agar tujuan pembelajaran tercapai. Prosedur ini memberikan ide yang lebih baik berkaitan dengan kemajuan yang dibuat para siswa dengan menggunakan TGT yang dikombinasi dengan STAD.

Menurut Suyatno (2010) berpendapat, Tipe STAD adalah metode pembelajaran kooperatif untuk

pengelompokkan kemampuan campur menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku yang melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Selanjutnya Robert Slavin dalam Trianto menyatakan, "Pada tipe STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku".

Menurut Suyatno (2010), ciri-ciri pembelajaran STAD, yaitu :

- a) Kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil,
- b) Tiap-tiap kelompok terdiri 4-5 anggota yang heterogen,
- c) Belajar dengan metode kooperatif dan prosedur kuis.

Menurut Slavin (2010) menyatakan, "Metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terdiri atas lima komponen utama antara lain : presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim". Kelima komponen dalam STAD tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Presentasi kelas: penyampaian materi oleh guru dilaksanakan didepan kelas secara klasikal. Pada komponen ini siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, karena dengan memperhatikan akan membantu siswa ketika melaksanakan pembelajaran kelompok dan tes.
2. Tim: terdiri dari 4-5 orang yang mewakili keragaman kelas seperti, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau akademik. Tim merupakan fitur yang paling

penting dalam STAD. Dalam penelitian ini kelompok disusun berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin, demi tercapainya yang diharapkan.

3. Kuis: dilakukan setelah guru memberikan satu atau dua periode presentasi dan satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Dalam pelaksanaan kuis siswa diberi soal dan selama berlangsung antar anggota kelompok tidak diijinkan untuk saling membantu. Mereka harus bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan memberikan yang terbaik untuk kelompoknya, karena skor kuis individu menentukan skor kelompok, maka dari itu setiap anggota kelompok dituntut memahami dengan baik.
4. Skor kemajuan individu: merupakan peningkatan skor kuis siswa yang dibandingkan dengan skor awal. Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis sebelumnya. Selanjutnya setelah siswa melakukan tiap kuis dilakukan perhitungan skor kemajuan individu dan skor tim. Untuk menghitung skor tim, yaitu jumlah total poin kemajuan seluruh anggota dalam tim di rata-rata. Rata-rata tersebut sebagai dasar untuk pemberian rekognisis tim.
5. Rekognisi tim (kelompok): merupakan bentuk penghargaan yang akan diberikan pada kelompok yang memperoleh skor rata-rata mencapai kriteria yang ditentukan. Penghargaan

kelompok ini diberikan dengan memberikan hadiah sebagai penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Pemberian penghargaan ini bukan hanya berupa hadiah, tapi juga bisa dalam bentuk pujian. Hasil tes individu menjadi dasar skor kelompok dan akhirnya menjadi dasar pemberian penghargaan.

### **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan penjabaran kajian teori diatas maka hipotesis tindakan penelitian adalah sebagai berikut : Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD), hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen dapat meningkat.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMK Karya Ekopin kelas X yang berjumlah 34 (tiga puluh empat) siswa. Penelitian ini akan mengambil sampel kelas X dengan pertimbangan hasil belajar Dasar-Dasar Manajemen kelas ini rendah dari hasil test.

#### **Prosedur Dasar Pengembangan Tindakan**

Penelitian ini menggunakan metode Action Research (Penelitian Tindakan). Menurut Badrujaman, "Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan

memecahkan masalah melalui tindakan nyata”.

Kegiatan PTK menurut Kemmis dan Mac Taggart dilakukan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu :

- a. Perencanaan
- b. Tindakan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan penelitian ini menggunakan tahapan siklus tersebut. Rangkaian siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap kegiatan penelitian per siklus dapat dijabarkan sebagai berikut :

### **Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

- 1) Kegiatan proses belajar mengajar untuk siklus I dilakukan 5 kali pertemuan (2 x 45 menit), dengan kompetensi dasar mendeskripsikan peranan kepemimpinan. Sebelum menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, peneliti menentukan kompetensi dasar sesuai kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tipe *Student Teams – Achievement Divisions* (STAD).
- 2) Peneliti dan kolaborator merencanakan kegiatan pembelajaran tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT

yang dikombinasikan dengan tipe STAD.

- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 4) Membuat: lembar kerja kelompok, soal kerja kelompok, soal turnamen, lembar pembagian meja turnamen, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu, yang digunakan per siklus dan lembar kunci jawaban serta lembar observasi untuk kolaborator.
- 5) Menyiapkan peralatan yang akan digunakan seperti media, alat tulis, kertas, kotak nomor, nomor untuk turnamen.

#### **Pelaksanaan Tindakan**

- 1) Mengabsen siswa
- 2) Menyajikan materi secara klasikal.
- 3) Membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota (siswa) yang memiliki kemampuan heterogen.
- 4) Mengkondisikan siswa dalam kelompok untuk bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai materi dengan menggunakan lembar kerja kelompok.
- 5) Mengkondisikan siswa dalam tim untuk melaksanakan turnamen yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan homogen.
- 6) Mengadakan kuis yang dikerjakan secara individu sebagai pelaksanaan STAD untuk mengetahui pencapaian penguasaan materi pada setiap siswa

- 7) Menghitung perolehan skor *game tournament* dan skor kemajuan individual dari kuis serta memberikan penghargaan pada tim yang memperoleh skor tertinggi pada pelaksanaan *game tournament* maupun skor kemajuan dalam kuis.

### **Pengamatan (Observasi)**

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan di kelas. Peneliti mulai mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran, keadaan dan faktor-faktor lain yang timbul dan berkembang selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan kolaborator mengamati situasi kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung lalu menuliskannya dalam lembar kolaborator. Hasil dari observasi tersebut dijadikan sebagai dasar melakukan refleksi dan revisi dalam merencanakan tindakan selanjutnya.

### **Refleksi**

Pada tahap ini peneliti secara kolaboratif merenungkan atau mengevaluasi kembali, apakah rencana dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis terhadap data, proses, dan hasil pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan baik. Namun, apabila terjadi kekurangan yang menyebabkan hasilnya tidak maksimal, maka diperlukan pengkajian ulang terencana untuk perbaikan siklus selanjutnya, guna perbaikan hasil yang maksimal.

### **Siklus II**

Kegiatan proses belajar mengajar siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan (2 x 45 menit), dengan materi pokok prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen dan fungsi-fungsi manajemen. Pada siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I dan diskusikan dengan kolaborator untuk merencanakan proses selanjutnya. Pada siklus II terdiri dari :

### **Perencanaan**

Bersama kolaborator, peneliti merancang pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dan analisis pada siklus I.

### **Pelaksanaan Tindakan**

- 1) Mengabsen siswa
- 2) Menyajikan materi secara klasikal
- 3) Membagi siswa kedalam kelompok baru yang terdiri dari 4-5 anggota (siswa) yang memiliki kemampuan heterogen.
- 4) Mengkondisikan siswa dalam kelompok untuk bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai materi dengan menggunakan lembar kerja kelompok.
- 5) Mengkondisikan siswa dalam tim untuk melaksanakan turnamen yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan homogen.
- 6) Mengadakan kuis yang dikerjakan secara individu sebagai pelaksanaan STAD untuk mengetahui pencapaian

penguasaan materi pada setiap siswa

- 7) Menghitung perolehan skor game tournament dan skor kemajuan individual dari kuis serta memberikan penghargaan pada tim yang memperoleh skor tertinggi pada pelaksanaan game turnamen maupun skor kemajuan dalam kuis.

### **Pengamatan (Observasi)**

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan di kelas. Peneliti mulai mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran, keadaan dan faktor-faktor lain yang timbul dan berkembang selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan kolaborator mengamati situasi kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung lalu menuliskannya dalam lembar kolaborator seperti pada pertemuan sebelumnya.

### **Refleksi**

Bersama kolaborator, peneliti merinci dan menganalisa permasalahan berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung yang kemudian harus diperbaiki pada siklus ke III.

### **Siklus III**

#### **Perencanaan**

Kegiatan proses belajar mengajar siklus III dilakukan 2 kali pertemuan, dengan materi kegiatan dalam fungsi-fungsi manajemen, sifat-sifat perencanaan dan langkah-langkah dalam perencanaan. Bersama

kolaborator, peneliti merancang pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dan analisa pada siklus II. Pada siklus III ini, peneliti dan kolaborator menganalisis semua permasalahan yang ada pada siklus I dan II sehingga pada siklus III ini diharapkan memperoleh hasil yang lebih maksimal.

### **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan diawali dengan mengabsen siswa, selanjutnya menyajikan materi secara klasikal. Setelah selesai menyajikan materi, siswa dikondisikan kedalam kelompok untuk bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai materi dengan menggunakan lembar kerja kelompok. Selanjutnya setelah siswa menyelesaikan pembelajaran secara klasikal dan bekerja dalam kelompok, siswa dikondisikan ke dalam tim untuk melaksanakan turnamen yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan homogen. Kemudian, mengadakan kuis yang dikerjakan secara individu sebagai pelaksanaan STAD untuk mengetahui pencapaian penguasaan materi setiap siswa pada siklus III. Pada tahap akhir memberikan penghargaan pada tim yang memperoleh skor tertinggi pada pelaksanaan game turnamen maupun skor kemajuan dalam kuis.

### **Pengamatan (Observasi)**

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan di kelas. Peneliti mulai mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran, keadaan dan

faktor-faktor lain yang timbul dan berkembang selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan kolaborator mengamati situasi kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung lalu menuliskannya dalam lembar kolaborator.

### **Refleksi**

Bersama kolaborator, peneliti merinci dan menganalisis permasalahan berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran siklus I, II dan III berlangsung untuk kemudian dianalisa dan dideskripsikan sebagai hasil penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar kerja kelompok, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu.

### **Analisis Data**

Dalam penelitian tindakan ini, data yang diperoleh dari hasil tindakan, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata, distribusi frekuensi kumulatif yang mencerminkan persentase jumlah siswa yang sudah mencapai standar pencapaian hasil belajar pada masing-masing siklus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **Kondisi Awal Subjek yang diteliti**

Sebelum penelitian dimulai, dilakukan observasi atau pengamatan kelas yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kelas

X AP SMK Karya Ekopin, Jl. Raya Pulogebang No.25 Cakung, Jakarta Timur. Berdasarkan hasil observasi pada kelas X AP, masih banyak siswa yang memiliki minat belajar yang kurang, hal ini dapat diketahui sebelum penerapan metode TGT yang dikombinasikan dengan STAD dilaksanakan, hasil belajar siswa yang mencapai KKM hanya tiga siswa.

### **Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terbagi menjadi 5 kali pertemuan, dengan pertimbangan; pada pertemuan pertama, kedua, ketiga digunakan untuk pelaksanaan penerapan tipe *Teams Game Tournament* (TGT), dan pertemuan keempat digunakan untuk pelaksanaan STAD, sedang pertemuan kelima digunakan untuk pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Pada pertemuan pertama pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi kegiatan mengecek absensi sampai dengan tanya jawab materi sebelumnya. Selanjutnya siswa dijelaskan mengenai pembelajaran dengan tipe TGT yang dikombinasikan dengan STAD. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat menjawab soal pertandingan dengan tim lain serta mengerjakan kuis dengan baik. Siswa dijelaskan pula tentang mekanisme *game tournament* yang merupakan pertandingan dengan cara menjawab soal-soal berdasarkan materi yang ditentukan dan telah selesai dipelajari. Pertandingan tersebut dilakukan

dengan anggota lain untuk mendapatkan skor perolehan dari jawaban yang benar. Hasil skor pertandingan ini merupakan tanggung jawab masing-masing siswa untuk dikumpulkan dalam kelompoknya. Pertandingan tersebut dilakukan secara bergiliran yang terdiri dari pembaca, penantang I dan penantang II.

Untuk menentukan pembaca pertama, siswa dalam tim diminta mengambil kartu, dan siswa yang mengambil kartu nomor tertinggi ditentukan sebagai pembaca pertama. Selanjutnya pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu teratas, kemudian membaca soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, dan menjawab soal tersebut. Sedangkan penantang I (siswa yang berada disebelah kiri pembaca) mempunyai kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda, atau melewatinya tanpa menjawab soal tersebut. Penantang II (siswa yang berada disebelah kanan pembaca) memiliki kesempatan untuk menantang apabila penantang I melewati dan jika menginginkan untuk menantang. Penantang II selain menantang ataupun melewati, bertugas memeriksa lembar jawaban.

Dalam permainan tersebut, yang memiliki jawaban benar berhak menyimpan kartu nomor. Apabila pembaca salah menjawab soal tidak ada sanksi, akan tetapi jika kedua penantang yang salah menjawab soal tersebut, dikenai sanksi yaitu harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya jika ada. Putaran

permainan ini bergerak satu posisi kekiri; penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlangsung sampai waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya menjelaskan tentang peraturan dalam mengerjakan kuis, sebagai penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD. Kuis tersebut dilaksanakan setelah siswa selesai melaksanakan belajar tim dan game tournament. Siswa diminta mengerjakan soal-soal kuis secara individu dan siswa tidak diperbolehkan saling membantu, akan tetapi nilai kuis sangat mempengaruhi perolehan skor kelompok. Karena berdasarkan nilai kuis tersebut akan ditentukan skor kemajuan individu, yang akan dikumpulkan dalam kelompok dan dirata-rata untuk memperoleh nilai atau skor terakhir yang akan digunakan untuk menentukan pemberian penghargaan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Setelah menjelaskan mekanisme belajar kelompok, *game tournament*, dan kuis, guru memulai melaksanakan proses pembelajaran melalui tipe TGT dengan menjelaskan materi untuk pertemuan pertama dengan menggunakan metode ceramah dilengkapi dengan tanya jawab agar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran kooperatif dapat terlaksana dengan baik. Pemberian umpan balik sering dilakukan agar keaktifan selalu tercipta dalam pembelajaran sehingga tidak

membosankan para siswa. Pujian selalu diberikan terhadap siswa yang aktif bertanya maupun aktif menjawab untuk melatih keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, akan tetapi pada pertemuan pertama baru tiga siswa yang berani mengemukakan pendapat.

Setelah penjelasan materi tersebut selesai guru memutuskan untuk membentuk siswa menjadi 8 kelompok heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan prestasinya yang sudah disiapkan berdasarkan hasil test sebelumnya. Pada kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dengan mengadakan tanya jawab, dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa, kemudian guru memberikan tugas pada siswa untuk mempelajari materi yang sudah diajarkan dirumah.

Pada pertemuan kedua, pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan seperti yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Setelah pembelajaran selesai, guru mengkondisikan siswa kedalam tim yang sudah dibagi pada pertemuan minggu lalu dan meminta salah satu siswa untuk membantu membagikan lembar kerja kelompok. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dan mengerjakan tugas kelompok yang berhubungan dengan materi pada pertemuan tersebut. Guru membimbing tiap kelompok agar dapat mengerjakan tugas kelompok bersama dan belajar bersama-sama untuk saling menguasai materi yang telah diberikan, sehingga setiap siswa mampu menjawab soal saat

pertandingan dan dapat mengerjakan soal kuis, dan tanggung jawab terhadap perolehan skor. Kegiatan akhir, guru menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama dengan siswa. Guru mengadakan tanya jawab, untuk mengetahui pemahaman siswa dan mendorong untuk aktif dalam belajar kemudian memberikan tugas agar mempelajari materi yang sudah dibahas.

Pertemuan ketiga, dalam kegiatan pendahuluan, guru mengabsen siswa terlebih dahulu, selanjutnya diadakan *game tournament* dan menuliskan materi yang akan digunakan untuk pertandingan dengan para tim. Memberi motivasi kepada siswa karena setiap pelaksanaan pertandingan akan ada penentuan skor tertinggi dan akan mendapat penghargaan. Pada kegiatan inti, siswa dikondisikan kedalam tim untuk melaksanakan turnamen, anggota tim turnamen tersebut sudah dipersiapkan sesuai peringkat siswa yang memiliki kemampuan homogen. Siswa dalam kelas X AP ini terbagi menjadi 11 meja turnamen, yang terdiri dari 4 anggota meja pertama dan meja 2 sampai meja 11 terdiri dari 3 anggota. Sesudah pembagian tim, setiap tim pada meja turnamen diberikan lembar skor permainan, lembar soal game, lembar jawaban, dan kotak nomor. Guru membunyikan tanda permainan dimulai, setiap siswa memulai permainan secara bergilir. Sesuai peran masing-masing yaitu sebagai pembaca, penantang I, dan penantang II. Selama proses permainan guru dan kolaborator turut mengawasi. Guru

mengawasi siswa dengan berkeliling ke meja-meja turnamen. Setelah siswa selesai melaksanakan turnamen maka siswa diminta untuk menghitung jumlah nomor yang diperolehnya sebagai hasil skor permainan dan menuliskannya pada lembar skor permainan dan mengumpulkan lembar skor permainan, soal game dan lembar jawaban serta kotak nomor. Guru memberikan arahan agar siswa kembali ke kelompok masing-masing dan menghitung rata-rata perolehan skor dari sejumlah anggotanya. Guru menyiapkan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan meminta siswa untuk mengumpulkan hasil perhitungan rata-rata skor tersebut. Penghargaan diberikan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sesuai kriteria dengan sebutan *Super Team*, dan kelompok yang memperoleh skor dibawahnya diberikan sebutan *Great Team*, untuk tim baik (*good team*) hanya diberikan ucapan selamat dan motivasi agar pada turnamen selanjutnya menjadi *Super Team*. Kesimpulan dari hasil *game tournament* putaran pertama, kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan gelar *Super Team* yaitu kelompok Tim Cut Mutia dan Tim Diponegoro, sementara yang memperoleh skor sangat baik dengan gelar *Great Team* adalah Tim Soeharto.

Pertemuan keempat, pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru mengabsen siswa, kemudian mengulas materi sebelumnya secara singkat dan jelas. Hal ini hanya untuk

mengingatkan siswa agar siap untuk mengikuti proses belajar mengajar pada pertemuan ini setelah mengikuti proses belajar mata pelajaran lain pada jam sebelumnya. Pada kegiatan inti, guru mengkondisikan siswa ke dalam tim baru yang sudah dipersiapkan sebelumnya berdasarkan hasil perolehan skor game pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan lembar skor permainan, satu kopian soal game, lembar jawaban dan kotak kartu nomor soal untuk tiap meja turnamen. Kemudian guru membunyikan tanda permainan dimulai, tiap-tiap meja turnamen memulai permainan dengan anggota timnya seperti pertemuan sebelumnya. Dalam tim tersebut terdiri dari pembaca, penantang I dan penantang II. Selama proses permainan, guru dan kolaborator turut mengawasi. Selanjutnya setelah siswa selesai melaksanakan turnamen maka siswa diminta untuk menghitung perolehan kartu nomor masing-masing dan menuliskan pada lembar skor permainan. Siswa kemudian diminta mengumpulkan lembar skor permainan, lembar soal permainan, lembar jawaban dan kotak kartu nomor soal. Guru memberikan arahan agar siswa kembali ke tempat masing-masing untuk melaksanakan kuis dengan soal kuis yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Siswa dengan cepat memposisikan dirinya ke tempat duduk masing-masing untuk melaksanakan kuis individu, setelah menyelesaikan proses belajar mengajar pada materi yang telah ditentukan dan telah selesai melaksanakan game tournament.

Setelah selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban serta soal dan mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tugas pada siswa agar belajar di rumah dan memberi tahu bahwa pertemuan berikutnya akan menghitung rata-rata skor game tournament dan rata-rata skor kemajuan individu dari perolehan skor kuis serta pemberian penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi baik skor game tournament maupun skor kuis.

Pertemuan ke lima, siswa diharapkan dapat menghitung rata-rata perolehan skor baik skor game tournament maupun rata-rata skor kemajuan individu dari nilai kuis. Pada kegiatan pendahuluan guru hanya mengabsen siswa dan memberikan pengarahannya bahwa siswa pertemuan ini diajak untuk menghitung rata-rata skor game tournament dalam kelompok yang akan digunakan sebagai dasar penentuan pemenang skor tertinggi dalam *game tournament*. Selain itu juga diminta menghitung rata-rata skor kemajuan individu yang diperoleh pada saat kuis. Rata-rata skor tersebut digunakan untuk menentukan pemenang yang memperoleh skor tertinggi.

Siswa dikondisikan dalam kelompok, kemudian dibagikan lembar skor permainan yang sudah diisi jumlah perolehan kartu nomor pada saat tournament, dan setiap kelompok menghitung perolehan skor dalam satu kelompok, kemudian di rata-rata untuk menentukan pemenang skor tertinggi. Lembar jawaban kuis yang sudah dikoreksi dan diberi nilai dan skor kemajuan individu oleh guru,

dibagikan kepada siswa untuk dijumlahkan dengan anggota kelompoknya. Kelompok yang memiliki skor kemajuan tertinggi adalah pemenangnya.

Kesimpulan dari hasil *game tournament* putaran ke II, kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan gelar *Super Team* yaitu kelompok Soekarno, dan kelompok yang memperoleh skor sangat baik dengan gelar *Great Team* yaitu kelompok Habibie. Sedangkan kelompok yang berhasil memperoleh skor rata-rata tertinggi dari nilai kemajuan individual kuis yaitu kelompok Cut Mutia dan Diponegoro. Kelompok dengan gelar *Super Team* memperoleh piagam penghargaan dan hadiah pensil dan penghapus. Untuk *Great Team* selain penghargaan, menerima hadiah pensil. Pemenang diminta kedepan kelas menerima penghargaan dan hadiah. Setelah pemberian penghargaan, maka pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama telah selesai.

Hasil yang diperoleh berdasarkan pengamatan atau observasi terhadap guru dan siswa pada siklus I yang dilakukan oleh kolaborator dengan mengisi lembar kolaborator selama kegiatan pembelajaran berlangsung antara lain :

- a. Masih ada beberapa siswa kurang inisiatif, terlihat keingintahuannya kurang dan merasa bahwa dirinya tahu.
- b. Beberapa siswa juga masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar, baik dalam dirinya maupun tanggung

- jawab terhadap kelompoknya, karena belum terbiasa menerima tanggung jawab demi kemajuan diri maupun kelompoknya.
- c. Pada pertemuan kedua, terlihat bahwa konsentrasi siswa sudah mulai muncul. Hal ini terlihat pada siswa tidak ada yang bercanda pada saat mendengarkan penjelasan materi dari guru.
  - d. Dalam menjelaskan mekanisme pembelajaran dengan tipe TGT dikombinasikan dengan STAD dilakukan berulang kali, hal ini terlihat pada turnamen I siswa di tiap kelompok meminta dibimbing karena belum terbiasa dengan sistem belajar seperti ini.
  - e. Ada siswa yang tidak mau berbagi dengan teman satu kelompoknya tentang ilmu pengetahuan yang dikuasai, karena masih merasa belajar kelompok merupakan tanggung jawab diri sendiri.
  - f. Pada waktu guru mengadakan tanya jawab, beberapa siswa sudah terlihat aktif, berani mengungkapkan pertanyaan atau jawaban, hal ini terlihat pada siswa yang sebelumnya minder dan pasif, sudah tidak merasa takut ataupun salah.
  - g. Kondisi kelas sedikit ramai pada saat pelaksanaan TGT putaran I tetapi dapat menyiasati sehingga keadaan mudah kondusif.
  - h. Siswa terlihat antusias dalam melaksanakan game tournament dan serius pada saat melaksanakan kuis.

Dari hasil pengamatan diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan

telah berlangsung dengan cukup baik, siswa merasa senang melaksanakan pembelajaran seperti ini. Secara individu siswa juga merasa puas terhadap perolehan hasil belajarnya serta perolehan pengetahuan setelah mengikuti proses belajar mengajar, hal ini tercermin pada saat siswa melaksanakan game tournament dan kuis dan terlebih lagi pada saat siswa memperoleh penghargaan atas usahanya. Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru telah berusaha memenuhi seluruh aspek pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, selama siklus I, pada tahap refleksi ada hal penting yang perlu diperhatikan atau diperbaiki untuk rencana tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya. Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru telah berusaha tampil dengan baik dan melaksanakan seluruh aspek Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pengelolaan pembelajaran antara lain mengenai siswa yang masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil belajarnya, cara menjelaskan prosedur permainan, memberikan pemahaman pelaksanaan belajar kelompok untuk tidak individualis, dan membentuk suasana belajar selalu aktif dan kondusif serta

menyenangkan. Berdasarkan data jumlah siswa yang telah mencapai KKM belum mencapai 100 % dan hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pengelolaan pembelajaran yang dijelaskan sebelumnya maka pembelajaran dilanjutkan ke siklus ke II.

### **Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terbagi menjadi 3 kali pertemuan, dengan pertimbangan; pada pertemuan keenam digunakan untuk penerapan tipe TGT, pertemuan ketujuh digunakan untuk melanjutkan pelaksanaan penerapan tipe TGT dan dilanjutkan penerapan tipe STAD, dan pertemuan kedelapan digunakan untuk pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Langkah yang dilakukan dalam siklus kedua hampir sama dengan langkah langkah pada siklus pertama, perbedaannya terletak pada materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi kolaborator yang ditulis pada lembar kolaborator diperoleh kesimpulan yang diamati dan didiskusikan peneliti dengan kolaborator selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

- 1) Dalam menjelaskan materi sudah terlihat baik,
- 2) Reaksi antar guru dan siswa sudah terjadi empat arah.
- 3) Kondisi pembelajaran sudah terlihat menarik dan mengaktifkan siswa.
- 4) Siswa sudah terlihat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

5) Hasil belajar siswa terlihat meningkat, tetapi masih ada tiga siswa yang belum mencapai KKM, walaupun secara individual siswa mengalami kemajuan. Penyebab dari ketiga siswa tersebut antara lain karena status ekonomi orang tuanya, lingkungan keluarga dan kurangnya perhatian orang tua sehingga minat belajarnya rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan kolaborator pada siklus ke II dapat dilakukan refleksi bahwa siklus II dikatakan cukup berhasil. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai pada masing-masing individu secara signifikan. Selain itu pada saat pembelajaran maupun diskusi kelompok, siswa sudah mulai fokus dan aktif. Siswa menunjukkan keaktifannya dengan menjawab dan mengajukan pertanyaan ketika siswa diberikan kesempatan bertanya. Siswa laki-laki yang biasanya terlihat enggan belajar, pada siklus II ini sudah dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan sangat antusias. Oleh karena itu atas kesepakatan kolaborator, perlu diadakan siklus ketiga karena selain sekali lagi ingin melihat meningkatnya keaktifan dan kerjasama siswa dalam diskusi secara merata, peneliti juga ingin meningkatkan hasil belajar sampai mencapai KKM 70.00. Untuk mencapai hal yang diharapkan dalam penelitian ini, maka perlu melakukan tindakan sebagai berikut :

- a) Lebih tegas kepada siswa saat mengadakan kuis.

b) Lebih tegas kepada siswa saat turnamen supaya siswa tidak terlalu ramai.

c) Memberikan memotivasi yang lebih kepada siswa agar turut aktif dalam bertanya selama proses pembelajaran maupun saat diskusi didalam kelompok sehingga penguasaan terhadap materi lebih maksimal.

d) Melakukan pendekatan untuk memotivasi khususnya terhadap tiga anak yang belum mencapai KKM, agar bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya demi masa depan siswa itu sendiri.

### **Pelaksanaan Siklus III**

Pelaksanaan tindakan pada siklus III terbagi menjadi 2 kali pertemuan, dengan pertimbangan sebagai berikut :

a. Pertemuan kesembilan untuk menjelaskan materi dan melaksanakan pembelajaran kelompok

b. Pertemuan kesepuluh untuk pelaksanaan game tournament, kuis dan perhitungan skor game tournament dan skor kemajuan individual dari kuis, serta pemberian penghargaan.

Kegiatan Pembelajaran pada siklus ke III dimulai dengan kegiatan pendahuluan, selanjutnya menjelaskan materi secara klasikal. Setelah selesai menjelaskan materi siswa dikondisikan ke dalam kelompok menjadi 8 kelompok untuk mengerjakan lembar kerja kelompok yang harus didiskusikan, dipelajari dan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota masing-masing kelompok. Kegiatan akhir, guru menyimpulkan

pembelajaran secara bersama-sama dengan siswa. Pertemuan kesepuluh melakukan kegiatan inti yaitu mengkondisikan siswa ke dalam tim turnamen. Lembar skor permainan, soal permainan, lembar kunci jawaban, dan kotak nomor serta nomor permainan dibagikan pada setiap meja turnamen. Setelah waktu turnamen selesai, siswa diminta menghitung perolehan skor dan menuliskannya pada lembar skor permainan. Siswa diminta kembali ketempat duduk masing-masing untuk melaksanakan kuis. Guru membagikan soal kuis dan lembar jawaban pada tiap siswa. Selanjutnya siswa diminta menghitung perolehan skor dan disetorkan pada kelompoknya untuk dirata-rata sebagai penentuan peraih skor tertinggi pada siklus III tersebut. Kesimpulan pelaksanaan siklus III bahwa pengumuman kelompok yang memenangkan turnamen dan pemberian penghargaan.

Berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, siswa lebih percaya diri dan mandiri, sudah terlihat meningkatnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, baik dalam menjawab pertanyaan maupun memperbaiki jawaban temannya. Proses pembelajaran sudah berjalan lancar dan kondusif, siswa sudah aktif dalam diskusi kelompok maupun dalam turnamen, pada saat kuis tidak ada yang mencontek. Hal ini disebabkan sudah terbiasa dengan penggunaan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang

dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

Hal-hal yang dapat direfleksikan pada siklus III, adalah penerapan pembelajaran kooperatif Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dalam pembelajaran Dasar-dasar Manajemen dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas tersebut. Tidak hanya hasil belajar, tetapi juga sikap dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan positif siswa, sehingga memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil dari penelitian tindakan kelas dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran dasar-dasar manajemen menunjukkan peningkatan kemampuan siswa yang terbukti pada hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan pada nilai per siklus dalam setiap tahap pembelajaran. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh pra siklus dan setiap siklus terdapat kenaikan hasil belajar. Pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa 62,79 dengan nilai terendah 52,5 dan tertinggi 75 hanya satu siswa. Setelah dilakukan tindakan, rata-rata hasil belajar menjadi 69,26 kenaikan mencapai 10,30 %, siklus ke II rata-rata hasil belajar menjadi 76,47 kenaikan mencapai 10,40 %, siklus ke III rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,50 kenaikan mencapai 7,88 %.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar Dasar-dasar Manajemen siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Karya Ekopin Cakung, Jakarta Timur.
2. Peningkatan hasil belajar siswa sudah terlihat sejak siklus I mulai penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD, bahwa siswa yang mencapai KKM sebesar 56 %. Pada siklus II peningkatan hasil belajar Dasar-dasar Manajemen mencapai KKM sebesar 91,2 %, dan siklus III mencapai 100 %.

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan diatas, saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah :

1. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD diharapkan dapat dijadikan alternatif melakukan inovasi pembelajaran di kelas.
2. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD merupakan tipe sederhana dan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa, diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan baik untuk siswa maupun sekolah, oleh karena itu diharapkan pihak

sekolah membuat kebijakan baru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif minimal satu bulan sekali untuk meningkatkan hasil belajar dan menyiapkan siswa berkompoten sehingga siap untuk bekerja.

4. Sebaiknya guru lebih kreatif lagi dalam pemberian penghargaan terhadap siswa yang berprestasi yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa lain dalam belajar sehingga meningkat hasil belajarnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aip Badrujaman dan Dede Rahmat Hidayat, 2010. Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas, CV Trans Info Media, Jakarta.

Baso Intang Sappaile, 2005. "Pengaruh Metode Mengajar dan Ragam Tes Terhadap Hasil Belajar Matematikadengan mengontrol

sikap siswa", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, No.056, Tahun ke-11, September

Isjoni dan Mohd. Arif Ismail, 2008, Model-Model Pembelajaran Mutakhir, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Mulyono Abdurrahman, 2003, Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar, Rineka Cipta, Jakarta.

Robert E. Slavin, 2010, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, Nusa Media, Bandung.

Suyatno, 2010, Menjelajah Pembelajaran Inovatif, Masmedia Buana Pustaka, Jakarta.

Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2009, Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, PT Indeks, Jakarta.

Yetty Rahelly, 2004. "Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas III SD", Jurnal Pendidikan dan Usia Dini, PPs, UNJ, Vol. 2 No. 2, Mei.