

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI  
METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN STENOGRAFI KELAS X AP 1  
DI SMK NEGERI 3 SURAKARTA  
TAHUN 2011/2012  
(Penelitian Tindakan Kelas)**



**SKRIPSI**

**Oleh  
SARI FATMAWATI  
K 7408265**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2012**

*commit to user*

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sari Fatmawati  
NIM : K7408265  
Jurusan/Prodi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi BKK PAP

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI KELAS X AP 1 DI SMK NEGERI 3 SURAKARTA TAHUN 2011/2012”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti ada atau dapat dibuktikan skripsi ini masih jiplakan, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun.

Surakarta, Mei 2012

Yang membuat pernyataan

  
METRAI  
KEAPTEL  
6000  
Sari Fatmawati

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI  
METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN STENOGRAFI KELAS X AP 1  
DI SMK NEGERI 3 SURAKARTA  
TAHUN 2011/2012**

**(Penelitian Tindakan Kelas)**



Oleh  
**SARI FATMAWATI**  
K 7408265

**Skripsi**

**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan  
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

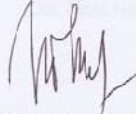
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2012**

#### HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

#### Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Dra. C. Dyah S.I., M.Pd.  
NIP 19611122 198903 2 001

Pembimbing II



Dra. Patni Ninghardjanti, M.Pd.  
NIP . 19630406 198903 2 001

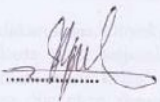
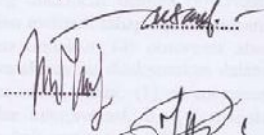
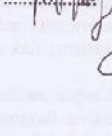

**PENGESAHAN**

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Senin

Tanggal : 09 Juli 2012.

**Tim Penguji Skripsi :**

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Ign. Wagimin, M.Si	
Sekretaris	: Susantiningrum, S.Pd, M.BA	
Anggota I	: Dra. C. Dyah S.I, M.Pd	
Anggota II	: Dra. Patni Ninghardjanti, M.Pd	

Disahkan oleh  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret  
a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I



Prof. Dr. Hermat Sajidan, M.Si.  
NIP. 19660415 199103 1 002

## ABSTRAK

**Sari Fatmawati. K7408265. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI KELAS X AP 1 DI SMK NEGERI 3 SURAKARTA TAHUN 2011/2012.** Skripsi. Surakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, April 2012.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran stenografi siswa kelas X AP 1 SMK Negeri 3 Surakarta tahun ajaran 2011/2012.

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas X AP 1 SMK Negeri 3 Surakarta yang berjumlah 4 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara guru kelas, peneliti, dan melibatkan siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Prosedur penelitian meliputi tahap : (1)persiapan, (2) penyusunan rencana tindakan, (3) pelaksanaan tindakan, (4) observasi atau pengamatan, dan (5) penyusunan laporan. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, siklus pertama selama 6 x 45 menit dan siklus kedua 6 x 45 menit.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran stenografi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif metode TGT. Hal tersebut terefleksi dari beberapa indikator sebagai berikut: (1) keaktifan siswa saat apersepsi menunjukkan peningkatan dari 52,5% atau 21 siswa pada siklus I menjadi 87,5% atau 35 siswa pada siklus II, (2) keaktifan siswa saat diskusi meningkat dari 80 % atau 32 siswa pada siklus I menjadi 92,5% atau 37 siswa pada siklus II, (3) kemandirian siswa saat evaluasi mengalami peningkatan dari 78,38% atau 29 siswa pada siklus I menjadi 89,19% atau 33 siswa pada siklus II, (4) adanya peningkatan pencapaian hasil belajar siswa dari 72,5% sebanyak 29 siswa pada siklus I meningkat menjadi 35 siswa sebesar 87,5% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi setelah guru melakukan beberapa upaya, antara lain: (1) guru sudah mengelola kelas dengan baik, (2) guru membuat inovasi baru dalam menyampaikan pelajaran stenografi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode TGT, (3) guru menyadari perlunya melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, agar kelemahan- kelemahan yang ada dapat teratasi dengan baik dan tidak terulang pada pembelajaran selanjutnya.



## ABSTRACT

**Sari Fatmawati. K7408265. THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL THROUGH TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) METHOD TO IMPROVE THE STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT IN STENOGRAPHY SUBJECT IN X AP 1 GRADE OF SMK NEGERI 3 SURAKARTA IN 2011/2012.** Thesis. Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University, April 2012.

The objective of research is to describe whether or not the use of TGT model of cooperative learning method improves the stenography subject learning achievement of the X AP 1 Graders of SMK Negeri (Public Vocational Middle School) 3 Surakarta in the school year of 2011/2012.

This study used a classroom action research. The object of research was the X AP 1 Graders of SMK Negeri 3 Surakarta consisted of 4 students. This research was conducted in collaboration among the class teacher, author, and students. Techniques of collecting data used were observation, interview, test, and documentation. The procedure of research encompassed: (1) preparation, (2) action plan development, (3) action implementation, (4) observation, and (5) report writing steps. The process of research was carried out in two cycles, each of which consisted of four stages: (1) planning, (2) acting, (3) observing and interpreting, and (4) analyzing and reflecting. Each cycle was implemented in three meetings; the first cycle was 6 x 45 minutes and the second one was 6 x 45 minutes.

Based on the result of research, it could be concluded that there was an improvement of stenography subject learning achievement through the application of TGT model of cooperative learning method. It was reflected on several indicators as follows: (1) student activeness during apperception showed an increase from 52.5% or 21 students in cycle I to 87.5% or 35 students in cycle II, (2) student activeness during discussion showed an increase from 80% or 32 students in cycle I to 92.5% or 37 students in cycle II, (3) student independency during evaluation showed an increase from 78.38% or 29 students in cycle I to 89.19% or 33 students in cycle II, (4) there is an improvement of student learning achievement gaining from 72.5% of 29 students in cycle I increases to 87.5% of 35 students in cycle II. Such improvement occurred after the teacher took some attempts: (1) the teacher had managed class well, (2) teacher had made new innovation in delivering stenography subject using TGT model of cooperative learning method, (3) the teacher realized the need for conducting evaluation on the learning process so that the weaknesses could be dealt with well and would not reoccur in the next learning.

## MOTTO

*“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan sesuatu kaum, sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

(Q. S AR RA'D: 11)

*“Orang lain menilai kita berdasarkan apa yang kita pikirkan”*

(David J. Schwartz)

*“All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them”*

(Walt Disney)

*“Belajar ilmu ikhlas itu proses pendewasaan secara instan”*

(Peneliti)

*“Jika tidak sekarang, kita tidak akan tau kapan kita siap”*

(Peneliti)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan sebagai wujud rasa sayang, cinta kasih peneliti dan terima kasih peneliti kepada :

- Ibu Bapak yang tercinta dan Papah Mamah yang terkasih, terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi dan studiku dengan lancar, I love you both forever.
- Buat abangku, adikku, dan mbak iparku yang tersayang, mari kita bersama-sama memberikan surga pada orang tua kita.
- Buat Denny Ariyanto, A.Md makasih atas pelajaran keikhlasannya.
- Buat Para Princess n Prince in My Fairytale ☺ (Rinda, Nurul, Novi, Kak Citra, Sulis, Peje, Rossy, Febro, Setya, Tora, Inti, Arif) sayang kalian selalu \*hugkiss\*
- Buat Teman-teman PPL SMK N 3 Surakarta dan Gebrad-gebrad didalamnya (Mendrenk, Widi, Santi, Ophie, Atik, Indar, Bemby, Ucup, Heru,) thanks buat kebersamaannya.
- Buat Arek-arek PAP 08 n' Sahabat-sahabatku (Tika, Tria, Yessi, Trimbel, Jeki) Love u fulll
- Almamater UNS.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, berkat dan hikmat dari-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik oleh peneliti untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hambatan dan kesulitan yang peneliti hadapi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dapat diatasi berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, atas segala bentuk bantuannya peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Saiful Bachri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan izin penulisan skripsi ini.
3. Drs. Ign. Wagimin, M.Si., selaku Ketua Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dengan bijaksana.
4. Dra. C. Dyah S.I, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak sekali bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran.
5. Dra. Patni Ninghardjanti, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan, nasehat dan bimbingan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Tim Penguji Skripsi yang telah bersedia menguji dan membimbing skripsi ini sehingga peneliti dapat menyempurnakannya dan mendapat gelar kesarjanaan.
7. Dra. Sri Haryanti, MM., selaku Kepala SMK Negeri 3 Surakarta yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian., serta guru, karyawan dan siswa-siswa X yang telah banyak memberikan bantuan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dra. Nanik Isnaenyselaku guru mata pelajaran Stenografi SMK Negeri 3 Surakarta dan siswa kelas X AP1 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

9. Ibu dan bapak tercinta, yang selalu memberikan dorongan baik moril maupun spiritual, kasih sayang serta doa yang tak henti-hentinya mengiringi peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Amin. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya.

Surakarta, Mei 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Proses Belajar Mengajar .....	7
2. Pendekatan dalam Pembelajaran .....	8
3. Model Pembelajaran Kooperatif .....	9
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	9
b. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif .....	14
c. Prinsip Dasar Model Pembelajaran Kooperatif .....	
d. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif .....	
e. Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	
4. Hasil belajar .....	15
a. Ranah Kognitif .....	15

b. Ranah Efektif.....	16
c. Ranah Psikomotorik .....	
5. Stenografi.....	19
a. Pengertian Stenografi .....	19
b. Perkembangan Stenografi.....	19
c. Manfaat Stenografi.....	20
6. Stenografi di Sekolah Menengah Kejuruan.....	21
B. Penelitian Yang Relevan .....	24
C. Kerangka Berpikir.....	25
D. Hipotesis Tindakan.....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Setting Penelitian.....	28
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Data dan Sumber Data.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data .....	32
E. Uji Validitas Data.....	
F. Analisa Data.....	
G. Indikator Kinerja Penelitian.....	
H. Prosedur Penelitian.....	34
I. Proses Penelitian.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Deskripsi Pra Tindakan .....	40
1. Identifikasi Masalah Pembelajaran Stenografi di Kelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta .....	
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	45
1. Siklus I .....	45
a. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	45
b. Pelaksanaan Tindakan I .....	47
c. Observasi dan Interpretasi .....	50
d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I .....	54
2. Siklus II.....	56

a. Perencanaan Tindakan Siklus II .....	57
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	59
c. Observasi dan Interpretasi .....	62
d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II .....	66
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus .....	
D. Pembahasan .....	66
<b>BAB V   SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan .....	74
B. Implikasi .....	75
1. Implikasi Teoretis .....	75
2. Implikasi Praktis .....	76
C. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh Penempatan Siswa dalam Meja Turnamen .....	22
Gambar 2.	Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas .....	34
Gambar 3.	Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	37
Gambar 4.	Grafik Tingkat Keaktifan Siswa pada Siklus I .....	61
Gambar 5.	Grafik Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I .....	61
Gambar 6.	Grafik Tingkat Keaktifan Siswa pada Siklus II .....	73
Gambar 7.	Grafik Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II .....	73
Gambar 8.	Grafik Hasil Penelitian .....	77
Gambar 9.	Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus , Siklus I dan II .....	80
Gambar 10.	Guru menjelaskan didepan kelas ( Pra Siklus ) .....	188
Gambar 11.	Peneliti Mengarahkan Pelaksanaan TGT .....	188
Gambar 12.	Siswa Mengerjakan Tugas .....	189
Gambar 13.	Guru menjelaskan di depan kelas .....	189
Gambar 14.	Siswa mengerjakan Evaluasi .....	190
Gambar 15.	Siswa mengerjakan Evaluasi .....	190

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai pada survey awal .....	4
Tabel 2. Cara Mengukur Ketercapaian Belajar Siswa.....	34
Tabel 3. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa siklus I.....	45
Tabel 4. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa siklus II .....	47
Tabel 5. Relevansi Soal Evaluasi pra Siklus, Evaluasi I dan Evaluasi II .....	51
Tabel 6. Capaian Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.....	58
Tabel 7. Hasil Nilai Evaluasi Siklus I.....	59
Tabel 8. Ketuntasan Nilai Evaluasi Siswa Siklus I.....	60
Tabel 9. Capaian Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.....	70
Tabel 10. Hasil Nilai Evaluasi Siklus II .....	71
Tabel 11. Ketuntasan Nilai Evaluasi Siswa Siklus II .....	72
Tabel 12. Capaian Keaktifan Siswa Saat Apersepsi Siklus I dan Siklus II.....	75
Tabel 13. Capaian Keaktifan Siswa Saat Games (Pembelajaran) Siklus I dan Siklus II .....	76
Tabel 14. Kemandirian Siswa Saat Evaluasi Siklus I dan Siklus II .....	76
Tabel 15. Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus I dan Siklus II .....	77
Tabel 16. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II.....	80
Tabel 17. Rincian Kegiatan, Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Pelaksanaa Kegiatan Penelitian .....	91
Lampiran 2. Silabus Stenografi .....	92
Lampiran 3. Catatan Lapangan Sebelum Siklus .....	94
Lampiran 4. Daftar Nilai awal Sebelum Siklus .....	96
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Sebelum Siklus .....	98
Lampiran 6. Hasil Wawancara Pra Siklus .....	99
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	118
Lampiran 8. Catatan Lapangan Siklus I .....	138
Lampiran 9. Daftar Nilai Siswa Pada Siklus I .....	143
Lampiran 10. Lembar Observasi Pada Siswa .....	145
Lampiran 11. Lembar Observasi Pada Guru .....	148
Lampiran 12. Perbandingan Nilai Pra Siklus dengan Siklus I .....	151
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	154
Lampiran 14. Catatan Lapangan Siklus II .....	174
Lampiran 15. Daftar Nilai Siswa Siklus II .....	179
Lampiran 16. Lembar Observasi Pada Siswa .....	181
Lampiran 17. Lembar Observasi Pada Guru .....	184
Lampiran 18. Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II .....	187
Lampiran 19. Foto Penelitian .....	189
Lampiran 20. Daftar Kelompok siswa .....	192
Lampiran 21. Pedoman Wawancara Setelah Tindakan .....	195
Lampiran 22. Hasil Wawancara Pra Siklus .....	196
Lampiran 23. Daftar Kenaikan Nilai Siswa .....	214
Lampiran 24. Daftar Perbandingan Nilai Siswa .....	216
Lampiran 25. Surat Ijin Menyusun Skripsi .....	218
Lampiran 26. Surat Permohonan Ijin Menyusun Research .....	219
Lampiran 27. Surat Ijin Menyusun Skripsi .....	220
Lampiran 28. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	221

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Untuk mencetak generasi penerus bangsa yang mampu menyesuaikan dan mempertahankan diri terhadap tuntutan hidup masyarakat modern diperlukan perhatian khusus dalam dunia pendidikan oleh suatu negara, karena pendidikan merupakan hal yang penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang dapat mengentaskan masyarakat dari kebodohan dan keterbelakangan. Dalam hal ini perhatian lebih terfokus pada mutu pendidikan yang menjadi pokok penting menentukan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa dengan cara melihat kualitas sumber daya manusianya.

Pemerintah Indonesia telah berupaya mencetak kualitas sumber daya manusia dengan program pendidikan nasional itu sendiri. Realisasi dari pelaksanaan pembangunan dibidang pendidikan salah satunya adalah melalui pendidikan formal sekolah. Kegiatan pengajaran di sekolah merupakan bagian dari kegiatan pendidikan pada umumnya, yang secara otomatis meningkatkan kualitas anak didik kearah yang lebih baik. Bila diamati keberhasilan dalam pendidikan tidaklah lepas dari kegiatan proses belajar mengajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar biasanya diukur dengan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut.

Stenografi sebagai salah satu mata pelajaran keterampilan khusus yang sangat diperlukan untuk menumbuhkembangkan kemampuan menulis cepat oleh peserta didik yang latar belakangnya mempelajari ilmu Administrasi Perkantoran. Stenografi memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu administrasi perkantoran, meskipun dalam perkembangan era globalisasi seperti saat ini telah banyak ditemukan berbagai alat rekam yang canggih seperti *tape recorder* dan telepon genggam namun suatu ketika alat-alat tersebut dapat mengalami kerusakan bahkan menimbulkan kerugian. Lain halnya dengan ilmu keterampilan menulis stenografi dimana itu akan melekat menjadi keahlian kita dan dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan segala sesuatu yang berkenaan didalamnya. Stenografi juga merupakan pengetahuan dasar yang diperlukan oleh peserta didik untuk menunjang keberhasilan kariernya dalam perjalanan menempuh kesuksesan di dunia kesekretarian. Karena itulah, kemampuan siswa dalam menguasai stenografi perlu ditingkatkan sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk menghadapi masa depan dan juga diharapkan dapat memberikan andil untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Stenografi merupakan salah satu diantara mata diklat yang diajarkan di sekolah-sekolah menengah kejuruan bidang keahlian administrasi perkantoran dengan frekuensi lebih banyak diberikan dibandingkan dengan mata pelajaran kejuruan yang lainnya, karena mata diklat stenografi diberikan disetiap semester mulai dari kelas X samapi kelas XII. Namun pada

kenyataannya, pelajaran stenografi sering kali dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan. Secara ilmiah tidak ada anak yang ingin belajar stenografi sebelum ia sendiri tahu bahwa stenografi itu ada dan memiliki kewajiban untuk mempelajarinya. Suasana proses pembelajaran stenografi saat ini terasa kaku dan membosankan, pembelajaran stenografi seolah-olah hanya terbalut pada pengenalan huruf-huruf baru dengan bentuk unik dan segala aturan penulisan yang mengikat didalamnya.

Rendahnya hasil belajar stenografi tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam stenografi dan rendahnya minat mempelajarinya, tetapi ada faktor lain yang mempengaruhi seperti metode mengajar dan bagaimana aktifitas siswa tersebut dalam belajar.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defided as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) Hamalik (2001: 27) artinya belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar” (Sudjana, 2005: 28). Oleh karena itu kualitas proses dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan belajar stenografi. Sehingga diperlukan metode dan model pembelajaran yang tepat saat kegiatan belajar mengajar berlangsung didalam kelas

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, model pembelajaran mengalami perkembangan pula yaitu model yang bersifat konvensional seperti ceramah, demonstrasi, dan mencongak dan model pembelajaran kooperatif seperti *student teams-achievement divisions* (STAD), *group investigation* (GI), *teams games-tournament* (TGT), *jigsaw II* (Teka-teki II) dan *team accelerated instruction* (TAI).

Model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi *to live together*. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran siswa perlu belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan, konsep, keterampilan kepada siswa yang membutuhkan atau anggota lain dalam kelompoknya, sehingga belajar kooperatif dapat saling menguntungkan antara siswa yang berprestasi rendah dan siswa yang berprestasi tinggi.

Adanya keengganan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dapat berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran cenderung bersifat *teacher centered* di mana guru lebih banyak berperan sehingga siswa enggan untuk terlibat untuk berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi seperti ini pada gilirannya akan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Padahal pembelajaran sebagai pembinaan ke arah perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan hidup harus direncanakan dan dilaksanakan secara kondusif dan

menyenangkan, sehingga siswa memiliki motivasi dan perhatian untuk belajar lebih jauh. Maka pembelajaran yang efektif seyogyanya menggunakan berbagai macam pendekatan atau metode yang dapat menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa.

Berkaitan dengan masalah-masalah di atas setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran yang terjadi dikelas X AP 1 SMK Negeri 3 Surakarta ditemukan permasalahan antara lain:

1. Siswa kurang semangat saat pelajaran stenografi.
2. Potensi keaktifan siswa yang belum terarah.
3. Siswa mudah jenuh dengan pembelajaran.
4. Siswa kurang terkontrol, masih ada beberapa siswa yang melakukan hal-hal yang dia sukai.
5. Nilai ulangan harian mata pelajaran stenografi kurang.
6. Guru masih menggunakan metode resitasi (penugasan) dalam menyampaikan materi sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.

Hal ini diketahui berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti selama PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) terhadap pelaksanaan pembelajaran stenografi.

Berikut adalah nilai awal mata pelajaran stenografi kelas X AP1, ditunjukkan dengan table berikut :

Tabel 1 : Rentang nilai pada uji pra siklus.

No	Rentang Nilai	Frekuensi
1	90 – 95	2
2	85 – 89	1
3	80 – 84	6
4	75 – 79	2
5	70 – 74	13
6	65 – 69	6
7	60 – 64	7
8	54 – 59	1
9	50 – 54	2
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>

(Sumber : Data SMK Negeri 3 Surakarta, tahun 2011/2012)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa 27,5 % siswa atau 11 dari 40 jumlah siswa dinyatakan sudah memenuhi batas ketuntasan yang ditentukan yaitu 75 keatas, dan sisanya atau sekitar 72,5 % yaitu sekitar 29 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal tersebut.

Siswa SMK NEGERI 3 Surakarta khususnya kelas X Administrasi Perkantoran 1, mendapatkan mata diklat stenografi sejak semester awal. Di kelas X Administrasi Perkantoran 1, kewajiban guru yang mengajar harus selalu memberikan bimbingan pada siswa, siswa masih perlu mendapatkan pengarahan karena siswa masih senang melakukan hal yang menyenangkan bagi dirinya dan memandang sebelah mata ilmu stenografi karena keputusan dari kesulitan



saat mempelajari materi tersebut kemudian hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Di sini peneliti hendak meneliti sebuah Model Pembelajaran Kooperatif dengan mengambil masalah : “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI KELAS X AP 1 DI SMK NEGERI 3 SURAKARTA TAHUN 2011/2012 .

### **B. Perumusan Masalah**

Seorang peneliti sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan atau problematikanya. Dengan adanya permasalahan yang jelas, proses pemecahannya pun akan terarah dan terfokus pada permasalahan tersebut. Sesuai dengan judul penelitian yang akan dilakukan dan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Stenografi mampu meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sesuatu yang ingin dicapai dari penelitian itu. Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Stenografi melalui model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 di SMK Negeri 3 Surakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil pelaksanaan penelitian ini diharapkan peneliti memperoleh dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1. Manfaat teoritis**

- a. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian serta dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu dan menambah wawasan dalam mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh di bangku kuliah.
- b. Bagi pembaca untuk menambah pengetahuan tentang seluk beluk dunia pendidikan dan menambah pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif Learning.
- c. Bagi peneliti berikutnya dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. **Manfaat praktis**

- a. Bagi siswa dapat memberikan pengetahuan dan membantu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga meningkatkan pemahaman materi pelajaran Stenografi.
- b. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang pentingnya menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan keaktifan siswa.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

##### Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar berlangsung dengan tujuan tertentu, tujuan tersebut menyangkut tujuan instruksional khusus dan tujuan instruksional umum. Dalam setiap proses belajar mengajar akan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan mutu baik tinjauan dari mutu pelaksanaannya maupun hasil yang akan dicapai. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah, maka sebagai pendidik dan pengajar, guru harus berusaha dapat menciptakan suatu proses belajar mengajar yang baik.

Menurut Mohamad Uzer Usman (2005: 4) “ Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbale balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu ”.

Maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar adalah interaksi antara guru dengan siswa dimana dalam interaksi tersebut guru memerankan fungsi sebagai pengajar atau pemimpin belajar atau fasilitator belajar, sedangkan siswa berperan sebagai individu yang belajar atau pelajar.

Belajar mengajar sebagai suatu proses tentu saja memerlukan perencanaan yang seksama dan sistematis agar dilaksanakan secara realistis. Dengan memikirkan dengan seksama setiap hal yang menunjang proses belajar mengajar dengan perencanaan yang matang, diharapkan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara optimal.

##### Pendekatan dalam Pembelajaran

Penerapan suatu model pembelajaran dalam proses belajar mengajar memerlukan pendekatan tertentu. Membahas pendekatan pembelajaran tidak terlepas dari pengertian pendekatan itu sendiri. Pendekatan yang menjadi pokok bahasan adalah pendekatan dalam pembelajaran. Akhmad Sudrajat (2008: 1) dalam artikelnya yang berjudul Pendekatan dalam Pembelajaran mengemukakan:

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Pendekatan dalam belajar mengajar pada dasarnya adalah melakukan proses belajar mengajar yang menekankan pentingnya belajar melalui proses mengalami untuk memperoleh pemahaman. Pendekatan ini mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan berhasil tidaknya belajar yang diinginkan.

Peningkatan mutu belajar mengajar sebenarnya tidak terlepas dari pendekatan dalam belajar mengajar karena berhasil tidaknya hasil belajar mengajar dapat dilihat dari mutu lulusan, dari produknya, atau proses belajar mengajar dikatakan berhasil jika masukan rata, menghasilkan banyak lulusan dan bermutu tinggi, yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, serta yang memadai. Juga jika prosesnya menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat kerja yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Untuk memperoleh hasil diatas, maka salah satu jalan kita perlu meningkatkan kualitas belajar mengajar dengan menciptakan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Pemilihan pendekatan pembelajaran harus relevan dengan tujuan dan harus tampak baik dalam perencanaan pembelajaran maupun situasi pembelajaran di kelas, laboratorium maupun di lapangan. Apapun model pendekatan yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran, pada akhirnya siswa harus mampu memperoleh pengertian tentang konsep keilmuan yang ia pelajari.

### **Pembelajaran Kooperatif**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif bukanlah model baru dalam Proses Belajar Mengajar, karena sesungguhnya pembelajaran kooperatif telah dilaksanakan oleh guru dengan terprogram dalam satuan pelajarannya (SP) yaitu pada langkah-langkah pembelajaran, akan tetapi guru tidak mengetahui bahkan sering kali dalam proses pembelajaran tak dapat dilaksanakan sesuai program karena faktor intern dan ekstern yang terjadi saat jalannya proses belajar mengajar, dan guru akan mengubah model pembelajaran tersebut, misalnya menggunakan model pembelajaran tradisional dimana guru mendominasi kelas atau dengan model ceramah, tanya jawab atau pengerjaan soal-soal sebagai latihan.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakekat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Dalam pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan bersama. Siswa yakin bahwa tujuan mereka akan tercapai jika dan hanya jika siswa lainnya juga mencapai tujuan tersebut. Untuk itu setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan

tugasnya. Etin Solihatin & Raharjo (2007: 4) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar. Selama belajar secara kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

Menurut Lundgren (dalam Buchari Alma dan Ratih Hurriyati, 2008: 368) "Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar mengajar dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dan dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pembelajaran artinya belajar belum selesai jika salah satu teman dalam sekelompok belum menguasai bahan pembelajaran". Sedangkan menurut Slavin (dalam Etin Solihatin & Raharjo, 2007: 4), "*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen".

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Unsur-unsur *Cooperative Learning*

Kerja kelompok belum tentu identik dengan *cooperative learning*. Hal demikian tergantung bagaimana proses belajar yang terjadi dalam kelompok. Roger dan David



Johson (Anita Lie, 2008: 31-37) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur *cooperative learning* yang diterapkan antara lain:

1) Saling ketergantungan positif.

Keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Penilaian juga dilakukan dengan cara yang unik. Setiap siswa mendapat nilainya sendiri dan nilai kelompok. Nilai kelompok dibentuk dari sumbangan tiap anggota. Dengan demikian siswa yang mempunyai kemampuan yang kurang begitu baik terpacu untuk memberikan sumbangan nilai yang baik.

2) Tanggung jawab perseorangan.

Tanggung jawab perseorangan merupakan akibat langsung dari saling ketergantungan positif. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.

3) Tatap muka.

Setiap kelompok diberi kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Melalui proses ini siswa dapat membagikan pengalaman yang telah dialaminya. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing. Sinergi tidak didapatkan begitu saja terjadi dalam sekejap, tetapi melalui proses yang cukup panjang. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

4) Komunikasi antar anggota.

Keberhasilan suatu kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka mengutarakan pendapat mereka.

5) Evaluasi proses kelompok.

Perlu disediakan waktu khusus untuk melaksanakan evaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama dengan lebih efektif.

c. Prinsip-prinsip Dasar Pembelajaran Kooperatif

Dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas, ada beberapa konsep mendasar yang harus diperhatikan dan diupayakan oleh guru. Guru dengan kedudukannya sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dalam menggunakan model ini harus memperhatikan beberapa konsep dasar yang merupakan



dasar-dasar konseptual dalam penggunaan pembelajaran kooperatif. Adapun prinsip-prinsip dasar tersebut menurut Stahl (dalam Etin Solihatin & Raharjo, 2007: 7-9) adalah sebagai berikut:

1) Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas

Perumusan tujuan harus disesuaikan dengan tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Tujuan harus dirumuskan dalam bahasa dan konteks kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa secara keseluruhan.

2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar

Siswa dikondisikan untuk mengetahui dan menerima kenyataan bahwa setiap orang dalam kelompoknya menerima dirinya untuk bekerjasama dalam mempelajari seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan untuk dipelajari.

3) Ketergantungan yang bersifat positif

Kondisi belajar ini memungkinkan siswa untuk merasa tergantung secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

4) Interaksi yang bersifat terbuka

Dalam kelompok belajar, interaksi yang terjadi bersifat langsung dan terbuka dalam mendiskusikan materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Mereka akan saling memberi dan menerima masukan, ide, saran, dan kritik dari temannya secara positif dan terbuka.

5) Tanggung jawab individu

Secara individual siswa mempunyai dua tanggung jawab, yaitu mengerjakan dan memahami materi atau tugas bagi keberhasilan dirinya dan juga bagi keberhasilan anggota kelompoknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

6) Kelompok bersifat heterogen

Dalam pembentukan kelompok belajar, keanggotaan kelompok harus bersifat heterogen sehingga interaksi kerjasama yang terjadi merupakan akumulasi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda.

7) Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif

Pada kegiatan bekerja dalam kelompok, siswa harus belajar bagaimana meningkatkan kemampuan interaksinya dalam memimpin, berdiskusi, bernegosiasi, dan mengklarifikasi berbagai masalah dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok.

8) Tindak lanjut (*follow up*)

Setelah masing-masing kelompok belajar menyelesaikan tugas dan pekerjaannya, selanjutnya perlu dianalisis bagaimana penampilan dan hasil kerja siswa dalam kelompok belajarnya. Guru harus mengevaluasi dan memberikan berbagai masukan terhadap hasil pekerjaan siswa dan aktivitas siswa selama kelompok belajar tersebut bekerja.

9) Kepuasan dalam belajar

Setiap siswa dalam kelompok harus memperoleh waktu yang cukup untuk belajar dan mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilannya.

d. Tipe *Cooperative Learning*

Slavin (2009: 10-26) memperkenalkan beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yakni sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran Tim Siswa
- 2) *Student Team-Achievement Diviston* (STAD)
- 3) *Group Investigation*
- 4) *Jigsaw II*
- 5) *Team Accelerated Intruction* (TAI)
- 6) *Cooperative Integrated Reading and Compostion* (CIRC)
- 7) *Learning Together* (Belajar Bersama)
- 8) *Complex Instruction* (Pengajaran Kompleks)
- 9) *Structure Duadic Methods* (Metode Strucktur Berpasangan)
- 10) *Team Games Taournament* (TGT)

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut :

1) Pembelajaran Tim Siswa.

Metode *Student Team Learning* (Pembelajaran Tim Siswa (PTS)) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan diteliti oleh John Hopkins University. Semua metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya. Tiga konsep penting bagi semua metode PTS adalah penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama. Ada lima prinsip dalam metode PTS telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif.

## 2) *Student Team-Achievement Division (STAD)*.

STAD membagi para siswa ke dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, di mana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling bantu. Skor kuis para siswa dibandingkan dengan rata-rata pencapaian mereka sebelumnya, dan kepada masing-masing tim akan diberikan poin berdasarkan tingkat kemajuan yang diraih siswa dibandingkan hasil yang mereka capai sebelumnya. Poin ini kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor tim, dan tim yang berhasil memenuhi kriteria tertentu akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan lainnya. Seluruh rangkaian kegiatan, termasuk presentasi yang disampaikan guru, praktik tim, dan kuis biasanya memerlukan waktu 3-5 periode kelas.

## 3) *Group Investigation (GI)*

Pelaksanaan investigasi kelompok dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu memilih persoalan untuk diinvestigasi, menyiapkan tugas investigasi kelompok dan memperkenalkan proyek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Sedangkan peran guru selama pembelajaran investigasi kelompok adalah: membimbing siswa dan memfasilitasi proses investigasi dan membantu menjaga aturan perilaku kooperatif.

Menurut Slavin (1995: 113-114) dalam implementasi teknik *group investigation* dapat dilakukan melalui 6 (enam) tahap. Tahapan tersebut adalah: 1) *identifying the topic and organizing pupils into groups*, 2) *planning the learning task*, 3) *carring out the investigation*, 4) *preparing a final report*, 5) *presenting the final report*, and 6) *evaluation*. Dengan melihat tahapan tersebut, maka pembelajaran dengan teknik *group investigation* berawal dari mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok, merencanakan tugas yang akan dipelajari, melaksanakan investigasi, menyiapkan laporan akhir, mempersentasikan laporan akhir dan berakhir pada evaluasi.

## 4) *Jigsaw II*

*Jigsaw II* adalah adaptasi dari teknik teka-teki. Dalam teknik ini, siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama, yaitu empat orang, dengan latar belakang yang berbeda seperti dalam STAD dan TGT. Para siswa ditugaskan untuk membaca bab, buku kecil, atau materi lain, biasanya bidang studi sosial, biografi, atau materi-materi yang bersifat penjelasan terperinci lainnya. Tiap anggota tim ditugaskan secara acak untuk menjadi “ahli” dalam aspek tertentu dari tugas membaca tersebut. Setelah membaca materinya, para ahli dari tim berbeda bertemu

untuk mendiskusikan topik yang sedang mereka bahas, lalu mereka kembali kepada timnya untuk mengajarkan topik mereka itu kepada teman satu timnya. Akhirnya akan ada kuis atau bentuk penilaian lainnya untuk semua topik. Penghitungan skor dan rekognisi didasarkan pada kemajuan yang dicapai seperti dalam STAD.

5) *Team Accelerated Instruction (TAI)*.

TAI sama dengan STAD dan TGT menggunakan penggunaan bauran kemampuan empat anggota yang berbeda dan member sertifikat untuk tim dengan kinerja terbaik. Namun metode STAD dan TGT menggunakan pola pengajaran tunggal untuk satu kelas, sementara TAI menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran yang individual. Selain itu, STAD dan TGT dapat diaplikasikan pada hampir semua mata pelajaran dan tingkat kelas, sementara TAI dirancang khusus untuk mengajarkan matematika kepada siswa kelas 3 – 6 (atau siswa pada kelas lebih tinggi yang belum siap menerima materi aljabar lengkap).

6) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

CIRC merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada kelas sekolah dasar pada tingkat yang lebih tinggi dan juga pada sekolah menengah (Madden, Slavin, & Steven, 1986). Dalam CIRC, guru menggunakan novel atau bahan bacaan yang berisi latihan soal dan cerita. Mereka mungkin menggunakan atau tidak menggunakan kelompok membaca, seperti dalam kelas membaca tradisional. Para siswa ditugaskan untuk berpasangan dalam tim mereka untuk belajar dalam serangkaian kegiatan yang bersifat kognitif, termasuk membacakan cerita satu sama lain, membuat prediksi mengenai bagaimana akhir dari sebuah cerita naratif, saling merangkum cerita satu sama lain, menulis tanggapan terhadap cerita, dan melatih pengucapan, penerimaan, dan kosa kata.

7) *Learning Together* (Belajar Bersama)

David dan Roger Johnson dari Universitas Minnesota mengembangkan model *Learning Together* dari pembelajaran kooperatif (Johnson and Johnson, 1987; Johnson, Johnson & Smith, 1991). Metode yang mereka teliti melibatkan siswa yang dibagi dalam kelompok yang terdiri atas empat atau lima kelompok dengan latar belakang berbeda mengerjakan lembar tugas, dan menerima pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok.

8) *Complex Instruction* (Pengajaran Kompleks)

Elizabeth Cohen (1986) dan rekan-rekannya di Universitas Stanford telah mengembangkan dan melakukan penelitian terhadap pembelajaran kooperatif yang menekankan pada penggunaan proyek berorientasi penemuan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan ilmiah, matematika, dan ilmu sosial. Fokus utama dari *Complex Instruction* adalah pada membangun respek terhadap semua kemampuan yang dimiliki para siswa, dan guru menunjukkan bagaimana tiap siswa punya

kelebihan dalam sesuatu yang akan membantu keberhasilan kelompok. *Complex Instruction* secara khusus telah digunakan dalam pendidikan dengan menggunakan dua bahasa dan dalam kelas heterogen yang menggunakan bahasa siswa-siswa minoritas, di mana materi pelajaran sering kali disampaikan dalam bahasa Inggris maupun Spanyol.

9) *Structure Duadic Methods* (Metode Struktur Berpasangan)

Sementara metode-metode pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok beranggotakan sekitar empat orang yang memiliki kebebasan tertentu dalam menentukan bagaimana mereka akan bekerja sama, ada peningkatan bagian penelitian dengan metode yang berstruktur lebih tinggi di mana dua orang murid saling mengajarkan. Tradisi kerja laboratorium sudah ada sejak lama, penelitian telah menunjukkan bagaimana pembelajaran materi berpasangan, di mana siswa saling bergantian menjadi guru dan murid untuk mempelajari berbagai macam prosedur atau mencari informasi dari teks, dapat menjadi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa (Danserau, 1998).

10) *Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT)*

TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *game* ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

e. Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT)

1) Pengertian *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward di Universitas John Hopkins. David de Vries dan Keith Edward (Slavin, 2010: 13), menjelaskan



bahwa “Pada pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka”.

Menurut Johnson, D.W dan Johnson R.T (Budi Suseno, 2008), dalam kegiatan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) ini, siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa dapat belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman yang optimal baik individu maupun kelompok.

Jadi berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk menambahkan poin pada skor tim mereka yang di dalamnya ada *games dan tournaments*.

## 2) Ciri pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Ada beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* TGT yang dirangkum oleh Slavin (2005: 166) yaitu:

### a) Siswa bekerja dalam kelompok - kelompok kecil (membentuk tim).

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas antar anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

### b) Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja tournament diusahakan setiap peserta homogen. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.



c) Penghargaan Kelompok (Rekognisi Tim)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapatkan oleh kelompok tersebut.

3) Tahap pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Dirangkum dalam pendapat Slavin (2005 : 170) pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibagi menjadi beberapa tahap pembelajaran, yaitu :

a) Tahap penyajian kelas (penyampaian materi pelajaran)

(1) Pendahuluan

Materi pelajaran disampaikan melalui pengajaran secara langsung di kelas. Disini guru menekankan pada apa yang akan dipelajari siswa. Ini dilakukan untuk mendorong siswa supaya lebih siap belajar dalam mempelajari konsep yang akan dipelajari. Presentasi kelas dalam *Teams Games Tournaments* TGT berbeda dengan pengajaran biasa. Dalam hal ini siswa harus penuh perhatian, karena apa yang dipelajarinya akan diterapkan dalam kuis, dan skor kuis mereka akan membedakan skor kelompoknya.

(2) Pengembangan

Dalam hal ini harus diperhatikan adalah :

- (a) Guru menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- (b) Menekankan pada siswa bahwa pembelajaran kooperatif belajar adalah memahami arti bukan menghafalnya.
- (c) Mengontrol pemahaman siswa sesering mungkin.
- (d) Memberikan penjelasan mengenai alasan mengapa jawaban benar atau salah.
- (e) Beralih ke konsep yang lain apabila siswa sudah menguasai pokok masalahnya.

b) Kegiatan kelompok atau pelaksanaan (Tim)

Tiap kelompok terdiri atas 5 sampai 6 siswa mewakili seluruh bagian dari dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Selama kegiatan kelompok berlangsung masing-masing siswa bertugas untuk mempelajari materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu apabila ada teman atau kelompok yang belum menguasai materi tersebut. Guru akan membagikan lembar kegiatan untuk dipelajari. Apabila siswa mempunyai suatu permasalahan, sebaiknya ditanyakan terlebih dahulu pada anggota kelompoknya, jika tidak mampu baru ditanyakan ke guru.

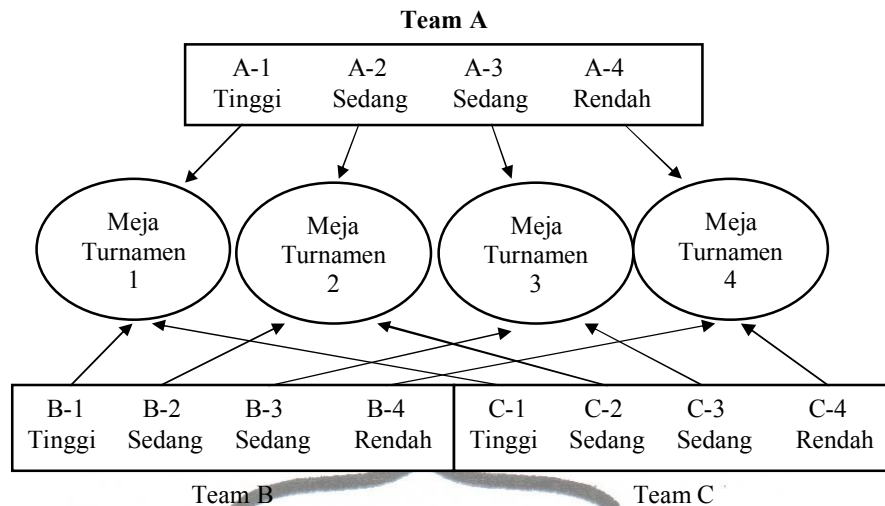
Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan bisa merangsang siswa untuk lebih siap belajar, tanpa ada rasa takut mempelajarinya. Selain itu selama siswa bekerja dalam kelompoknya, guru akan bertindak sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing kelompok.

c) Permainan (Game)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, di mana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

d) Pertandingan (Tournament)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Dalam turnamen guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Lima atau enam (5-6) siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, lima atau enam (5-6) siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Dalam turnamen lima atau enam siswa yang setara dan mewakili tim berbeda bersaing dalam turnamen. Persaingan setara ini memungkinkan siswa dari semua tingkatan kemampuan awal menyumbang nilai maksimum bagi timnya. Ilustrasinya adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Contoh Penempatan Siswa dalam Meja Turnamen, Menurut Slavin (2010: 168)

Gambar di atas menunjukkan bahwa penempatan siswa pada meja turnamen berdasarkan rangking kemampuan awal siswa pada setiap tim. Meja 1 adalah meja tempat berkompetisi siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam tim dan sebagai meja "tertinggi" tingkatannya dibanding meja turnamen 2, meja turnamen 2 lebih tinggi tingkatannya dibanding meja turnamen 3. Meja turnamen "terakhir" meja turnamen yang terendah tingkatannya.

e) Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

4) Keunggulan dan Kelemahan Teams Games Tournaments (TGT)

Slavin (2008 : 167), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), sebagai berikut:

- a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan *Teams Games Tournaments* (TGT) memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

- b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c) *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d) *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f) *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Adapun Menurut Suarjana (Istiqomah, 2000 :10), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) antara lain:

- a.1.a) Lebih meningkatkan penercurahan waktu untuk tugas.
- a.1.b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- a.1.c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- a.1.d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- a.1.e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- a.1.f) Motivasi belajar lebih tinggi
- a.1.g) Hasil belajar lebih baik
- a.1.h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Masih Menurut Suarjana (Istiqomah, 2000), sedangkan kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

- a) Bagi guru
  - (1) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok
  - (2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga

melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

f. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting seperti yang dirangkum Ibrahim,dkk (Isjoni, 2009: 27-28), yaitu :

1) Hasil belajar akademik

Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping itu, *cooperative learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

g. Alasan Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa alasan yang mendasari dikembangkannya model pembelajaran kooperatif yaitu:



- 1) Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
  - 2) Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan informasi, perilaku sosial dan pandangan-pandangan.
  - 3) Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
  - 4) Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
  - 5) Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
  - 6) Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
  - 7) Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan.
  - 8) Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
  - 9) Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
  - 10) Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
  - 11) Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama, dan orientasinya juga.
- (Nurhadi, 2004)

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan dari peserta didik dalam dunia pendidikan. Dengan adanya peningkatan kemampuan dari peserta didik maka kualitas pendidikan juga akan mengalami peningkatan pula. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada keaktifan siswa sehingga siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuannya sendiri, guru dalam kelas merupakan fasilitator untuk meningkatkan kemampuan siswa.

### **Hasil Belajar**

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Di antara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004: 22). Sehingga dapat dipertegas bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 2004: 39). Yaitu hasil belajar siswa



disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. "Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya" (Ali Muhammad, 2004). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Menurut Agus Suprijono (2009) "Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan." Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a.i.1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- a.i.2) Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- a.i.3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- a.i.4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- a.i.5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Jadi, hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku dari pengalaman yang diperoleh siswa dalam proses belajar dimana siswa awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Dalam penilaian hasil belajar, siswa dapat dibagi menjadi 2 macam, yaitu penilaian tes dan penilaian non tes.

#### **1.a.1.1) Tes**

Tes hasil belajar menurut Purwanto (2009) merupakan "Tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa." Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan

pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut. Macam-macam tes yaitu:

1.a.1.1.a) Tes formatif

Tes formatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Setiap pokok bahasan membentuk perilaku tertentu sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajarannya.

1.a.1.1.b) Tes sumatif

Tes sumatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti semester.

1.a.1.1.c) Tes diagnostik

Tes diagnostik digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang mengalami masalah dan menelusuri jenis masalah yang dihadapi.

1.a.1.1.d) Tes penempatan

Tes penempatan adalah pengumpulan data tes hasil belajar yang diperlukan untuk menempatkan siswa dalam kelompok siswa sesuai dengan minat dan bakatnya.

1.a.1.2) Non Tes

Penilaian non tes merupakan prosedur yang dilalui untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian melalui:

1.a.1.2.a) Pengamatan, yakni alat penilaian yang pengisiannya dilakukan oleh guru atas dasar pengamatan terhadap perilaku siswa, baik perorangan, maupun kelompok, di kelas maupun di luar kelas.

1.a.1.2.b) Skala sikap, yaitu penilaian yang digunakan untuk mengungkapkan sikap siswa melalui pengerjaan tugas tertulis dengan soal-soal yang lebih mengukur daya nalar atau pendapat siswa.

1.a.1.2.c) Angket, yaitu alat penilaian yang menyajikan tugas-tugas atau mengerjakan dengan cara tertulis.

1.a.1.2.d) Catatan harian, yaitu catatan mengenai perilaku siswa yang dipandang mempunyai kaitan dengan perkembangan pribadinya.

1.a.1.2.e) Daftar cek, yaitu suatu daftar yang dipergunakan untuk mengecek terhadap perilaku siswa telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum (Purwanto, 2009)

Dalam penelitian ini, untuk menilai hasil belajar siswa, peneliti melakukan penilaian tes dan non tes. Untuk pengukuran ranah kognitifnya peneliti melakukan tes tertulis kepada dengan diberi evaluasi diakhir siklus. Untuk menilai ranah afektifnya dilakukan dengan pengamatan terhadap aspek *responding* (memberikan respon), yakni diamati dari keaktifan siswa pada pembelajaran dikelas. Sedangkan untuk penilaian ranah psikomotorik, peneliti menilai ketelitian dan ketepatan siswa dalam mengerjakan soal.

## Stenografi

### a.i.a. Pengertian Stenografi

Stenografi berasal dari bahasa Yunani, yang terdiri dari 2 (dua) kata yaitu “STENOS” yang berarti singkatan atau pendek “GRAPHEIN” yang berarti tulisan. Jadi stenografi (*stenography*) berarti tulisan singkat atau tulisan pendek. Tulisan steno dibuat dan disusun sedemikian rupa pendek dan singkat sehingga mengakibatkan cepat dalam menulisnya. Stenografi menggunakan tanda-tanda khusus yang lebih singkat daripada tulisan panjangnya (latin), dan kemudian disempurnakan dengan menambah beberapa singkatan (sudah singkat disingkat lagi), sehingga waktu yang digunakan untuk menulis stenogramnya lebih cepat dibanding waktu untuk mengucapkan kata yang dimaksud. Misalnya orang yang menulis huruf latin t diperlukan 4 gerakan, sedangkan untuk menulis huruf t dengan menggunakan huruf steno hanya diperlukan satu gerakan saja. Karena hampir setiap lambang atau simbol huruf steno hanya memerlukan satu gerakan saja. Maka karena pendeknya gerakan atau sedikitnya gerak yang dibutuhkan dalam menulis steno, stenografi jauh lebih cepat dibandingkan dengan menulis huruf latin.

### a.i.b. Perkembangan Stenografi

Stenografi berkembang mulai beberapa abad sebelum Masehi. Hal ini dibuktikan dengan adanya penemuan di beberapa tempat di dunia. Perkembangan stenografi tersebut dapat terlihat di negara-negara tertentu, diantaranya :

- 1) Stenografi yang dikarang oleh Timothy Bright pada tahun 1588 John Willis pada tahun 1602 dan J. Pitman yang semuanya dari Inggris (London).
- 2) Stenografi yang dikarang oleh Gregg dan John Comstock Evans. Di Jerman terdapat pengarang FX Gabelsberger pada tahun 1824.
- 3) Stenografi oleh Abel Duplogue tahun 1862 dan Prevost Delannoy tahun 1878 dari Perancis.
- 4) Di Belanda terdapat pengarang A.W. Groote pada tahun 1899 dan disusul oleh Gerard Schaap.
- 5) Di Indonesia terdapat pengarang J. Paat / Sabirin dan Karundeng tahun 1925.

Berdasarkan Surat Keputusan No.51/1968 tanggal 1 Januari 1968 telah ditetapkan sistem Karundeng sebagai sistem stenografi standar mata pelajaran pada Lembaga-Lembaga Pendidikan dalam Lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Oleh karena itu stenografi sistem Karundeng merupakan sistem Nasional.

#### a.i.c. Manfaat Stenografi

Selain agar menghemat waktu saat penulisan ada beberapa manfaat stenografi lainnya yang bisa mempermudah kegiatan yang berkenaan, diantaranya :

- 1) Untuk membuat hasil persidangan atau risalah lengkap.
- 2) Hasil sidang notulis sidang atau panitia sidang pengadilan.
- 3) Untuk mencatat berita atau pesan melalui pesawat telepon atau berupa sandi-sandi, baik bagi operator sekretaris maupun bagi petugas *airport*.
- 4) Untuk mencatat dikte.
- 5) Mahasiswa/siswa yang pekerjaan setiap hari menulis.
- 6) Bagi wartawan yang bidang pekerjaannya mencari berita, menulis berita dan mewawancarai orang.
- 7) Untuk menterjemahkan rekaman hasil sidang atau rapat, karena dengan steno dapat diterjemahkan dengan cepat.
- 8) Untuk mencatat dan membuat catatan yang bersifat rahasia.

#### Stenografi di Sekolah Menengah Kejuruan

Stenografi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program Administrasi Pendidikan secara khususnya, dalam mata pelajaran ini siswa dapat mengasah ketrampilan menulis dan membaca dengan cepat menggunakan huruf-huruf yang unik bentuknya.

Kemampuan dalam membaca dan menulis stenografi sangat penting karena ketrampilan ini wajib dikuasai oleh orang-orang administrasi dimana menjadikan suatu identitas tersendiri sekaligus membantu dalam menyelesaikan pekerjaannya. Setelah mempelajari mata pelajaran ini peserta didik diharapkan mampu melaksanakan kegiatan seperti meringkas, mencatat isi rapat, membuat kerangka surat, dan mencatat pembicaraan dengan huruf steno sehingga pekerjaannya lebih mudah terselesaikan dengan cepat, tepat dan benar.

Pekerjaan seorang sekretaris yang berkelut dengan tulisan setiap harinya akan sangat menuntut untuk lebih jauh mempelajari ilmu ini. Dengan demikian akan menunjang keprofesionalime dia sebagai seorang sekretaris sehingga sejak dini memasuki dunia

administrasi yaitu sejak masuk ke Sekolah Menengah Kejuruan, pelajaran ini telah diberikan dan akan berlangsung terus selama 3 tahun berturut-turut sampai ke tingkat akhir. Materi yang diberikan disesuaikan dengan tingkatan dan selain Stenografi Bahasa Indonesia diberikan pula Stenografi dengan Bahasa Inggris. Hal ini diharapkan akan lebih menungjung kemahiran siswa dalam menguasai ketrampilan ini.

Hasil belajar stenografi diperoleh dengan menilai beberapa aspek, yaitu :

- a. Melalui proses ialah penilaian yang dikhususkan dengan memperhatikan cara penulisan siswa merangkai huruf-huruf steno menjadi sebuah kata.
- b. Melalui pelafalan ialah penilaian mengenai kelancaran siswa menggeja kata saat membaca huruf-huruf steno
- c. Melalui kecepatan penulisan ialah penilaian yang dilakukan ketika sedang mendikte siswa
- d. Melalui hasil tulisan yaitu kebenaran, kerapian, kecondongan.

#### B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut dapat dipaparkan di bawah ini.

Dedi Rohendi, Heri Sutarno, Nopiyanti (2010) dalam penelitian mereka yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tehnologi Informasi dan Komunikasi". Tempat penelitian tersebut di SMP Negeri 3 Tasikmalaya dan hasil penelitian menunjukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (www. Journal.unnes.ac.id)

Ganti Depari (2011) dalam penelitian yang membandingkan keefektifan model pembelajaran kooperatif learning metode TGT dengan *learning cycle* di SMK Negeri 6 Bandung menunjukan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dengan menggunakan model siklus belajar *learning cycle*, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan gerbang logika kombinasi pada program diklat elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Taournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran siklus belajar (*learning cycle*).



Micheal M van Wyk (2010) dalam penelitian *The Effects Of Team-Games-Tournament On Achievement, Retention, and Attitudes Of Economics Education Students* pada Free State Departement of Education South Africa dengan hasil bahwa Metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) akan lebih efektif dalam meningkatkan prestasi, daya ingat dan sikap siswa ketika dipraktekkan berdampingan dengan *traditional lecture method*.

### C. Kerangka Pemikiran

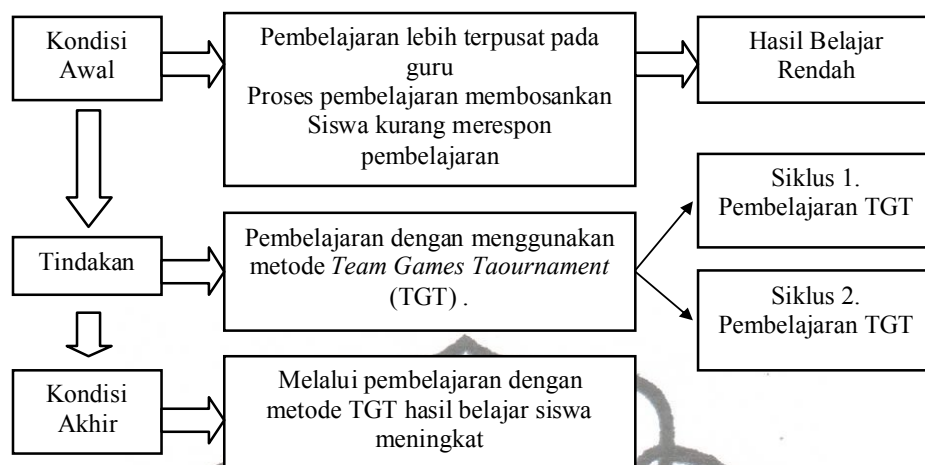
Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penelitian serta didasarkan pada kajian teoritis. Kerangka berpikir ini digambarkan dengan skema secara sistematis. Selaras dengan judul penelitian yang diambil, yaitu “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI KELAS X AP 1 DI SMK NEGERI 3 SURAKARTA TAHUN 2011/2012”.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu peningkatan hasil belajar yang optimal, diperlukan interaksi timbal balik yang positif antara guru dengan siswa melalui model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah penggunaan model yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan selaras dengan materi yang disampaikan. Jika tidak, maka akan menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak berdaya guna atau tidak optimal sehingga menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran.

Hasil belajar Stenografi di SMK Negeri 3 Surakarta yang rendah adalah karena siswa kurang begitu merespon pada pembelajaran saat KBM berlangsung sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa terhadap mata pelajaran secara total.



Dari alur penalaran diatas, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2. Bagan Alur Kerangka Berpikir.

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Stenografi kelas X AP 1 SMK Negeri 3 Surakarta.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **Setting Penelitian**

###### **Tempat penelitian**

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Surakarta Jalan Brigjen Sudiarto No. 34 Telp. 656968, Surakarta 57156 pada kelas X Administrasi Perkantoran 1. Alasan pemilihan lokasi ini sebagai tempat penelitian adalah :

- a. Berdasarkan fakta di lapangan bahwa kelas ini adalah kelas yang memiliki pencapaian hasil belajar yang rendah.
- b. Kelas tersebut belum pernah dipergunakan sebagai objek penelitian sejenis, sehingga terhindar dari kemungkinan penelitian ulang.
- c. Antara peneliti dan pihak sekolah sudah ada hubungan baik.

###### **Waktu**

Peneliti melaksanakan penelitian dari bulan Desember 2012 sampai Mei 2012, meliputi kegiatan persiapan sampai penyusunan laporan penelitian (jadwal terlampir).

##### **Subyek dan Obyek Penelitian**

###### **Subyek penelitian**

Subyek penelitian disini adalah siswa kelas X AP1 Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 3 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 40 anak, yang kurang aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar stenografi. Oleh karenanya hasil belajar mereka rendah yaitu nilai rata-rata dibawah KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ).

###### **Obyek Penelitian**

Obyek penelitian ini adalah berbagai kegiatan yang terjadi di dalam kelas selama model pembelajaran kooperatif metode TGT pada mata pelajaran stenografi yang meliputi :

- a. Suasana belajar saat berlangsungnya proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif metode TGT pada mata pelajaran stenografi
- b. Hasil belajar siswa.

##### **Data dan Sumber Data**

###### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam Bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research*(CAR) yang mengandung pengertian suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas. Pengertian kelas di sini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, namun sekelompok siswa dalam waktu

yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Fokus penelitian tindakan kelas terletak pada tindakan alternatif yang direncanakan oleh pendidik, kemudian dicoba dan selanjutnya dievaluasi apakah tindakan-tindakan alternatif itu dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan/persoalan pembelajaran yang sedang dihadapi guru. Pelaksanaan penelitian ini melalui beberapa siklus.

Arikunto dalam Suyadi (2010:18) menjelaskan pengertian PTK secara lebih sistematis.

- Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menentukan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data akurat tentang hal-hal yang diamati.
- Tindakan adalah gerakan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu. Dalam PTK, gerakan ini dikenal dengan siklus-siklus kegiatan untuk peserta didik.
- Kelas adalah tempat dimana terdapat sekelompok peserta didik yang dalam waktu bersamaan menerima pelajaran dari guru yang sama.

Menurut Suyadi (2010:23-29) PTK memiliki beberapa karakter, yaitu:

- a. Guru merasa bahwa ada permasalahan yang mendesak untuk segera diselesaikan didalam kelasnya.

Dengan kata lain, guru menyadari bahwa ada sesuatu dalam praktik pembelajaran yang harus dibenahi, dan ia terpanggil untuk melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki persoalan tersebut.

- b. Refleksi Diri.

Refleksi yang dimaksud disini adalah refleksi dalam pengertian melakukan introspeksi diri, seperti guru mengingat kembali apa saja tindakan yang telah dilakukan di dalam kelas, apa dampak dari tindakan tersebut, mengapa dampaknya menjadi demikian, dan sebagainya.

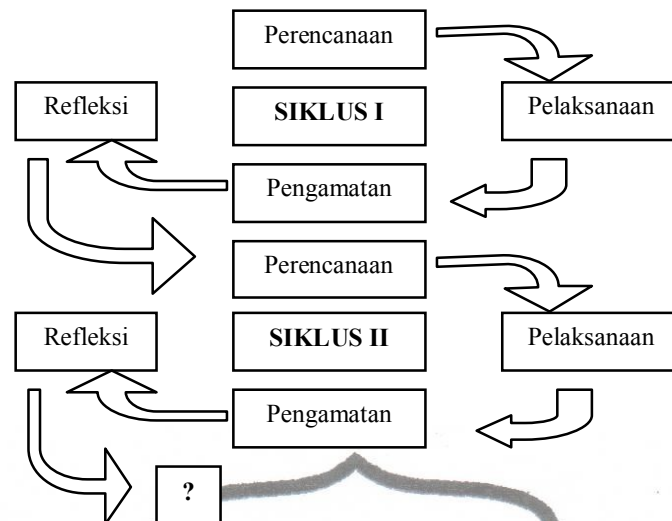
- c. Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam “Kelas” sehingga fokus perhatian adalah proses pembelajaran antara guru dan siswa melalui interaksi.

“Kelas” yang dimaksud disini tidak sebatas pada sebuah ruang yang dibatasi dinding dan pintu. Kelas yang sesungguhnya adalah semua “tempat” dimana terjadi proses pembelajaran antara guru dan siswa. Jadi boleh-boleh saja bila PTK dilakukan di ruang terbuka, yang terpenting dalam PTK adalah fokus perhatian penelitian kepada proses pembelajaran dalam bentuk interaksi antara guru dan siswa.

- d. PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara terus menerus.

Esensi PTK adalah untuk memperbaiki pola pembelajaran secara terus-menerus, tiada henti. Siklus demi siklus didalamnya harus men-cerminkan perbaikan demi perbaikan yang dicapai.

Menurut Arikunto dalam Suyadi (2010:49-65) secara umum, terdapat empat langkah dalam melakukan PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini adalah gambaran ke empat langkah dalam PTK yang dikemukakan oleh Arikunto.



Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas  
(Suharsimi Arikunto dalam Suyadi, 2010: 50)

Keterangan:

1. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Tahap perencanaan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas meliputi :

- a. Penyusunan rencana tindakan pembelajaran mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar (materi pembelajaran), indikator, kegiatan belajar mengajar, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/alat/bahan, materi pokok.
- b. Penyusunan lembar tugas berupasoal yang disusun dimasing-masing pertemuan untuk praktek permainan/turnamen.
- c. Penyusunan lembar pengamatan yang diperlukan untuk pemantauan perolehan skor/nilai maupun catetan pengamatan.
- d. Penyusunan daftar nilai diakhir ulangan harian yang berfungsi menentukan tingkat keberhasilan siklus.

Secara garis besar menjelaskan tentangapa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Tahap kedua dari PTK adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Hendaknya perlu diingat bahwa pada tahap ini, tindakan harus sesuai dengan rencana, tetapi terkesan alamiah dan tidak direayasa.

Proses pembelajaran dilaksanakan setelah seluruh rangkaian persiapan selesai. Penelitian dilaksanakan dikelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta sesuai dengan jadwal penelitian

berdasarkan jadwal pelajaran stenografi dikelas tersebut. Setiap tatap muka berlangsung selama 2x45 menit. Siklus I, dan Siklus II, masing-masing berlangsung selama tiga kali pertemuan.

### 3. Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Pengamatan dilaksanakan bersama proses pembelajaran masing-masing siklus atau saat tindakan. Observasi merupakan alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pada langkah ini, peneliti harus menguraikan jenis data yang dikumpulkan, cara mengumpulkan, dan alat atau instrumen pengumpulan data (angket/wawancara/observasi, dan lain-lain). Ketika guru pelaksana melakukan tindakan dan tidak sempat menganalisis peristiwanya maka guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung.

### 4. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan data yang didapat melalui pengamatan setiap siklus. Hasil yang didapat kemudian dijadikan bahan evaluasi dan refleksi untuk siklus berikutnya. Kekurangan-kekurangan dianalisis dan dievaluasi sehingga pada setiap tahapan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

### 2. Data dan Sumber Data

Data yang dijadikan fokus penelitian adalah mengenai hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar disini ditunjukkan dengan nilai angka siswa dengan jumlah yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Sedang data itu bersumber dari hasil soal yang dikerjakan siswa pada ujian pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Selain itu didukung pula catatan observasi saat pembelajaran dan catatan lapangan tentang wawancara pada guru mata pelajaran stenografi dan 5 siswa kelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian diperlukan data yang relevan dengan permasalahannya, sedangkan untuk mendapatkan data tersebut digunakan teknik pengumpulan data sehingga dapat diperoleh data yang benar-benar valid dan dapat dipercaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Wawancara

Wawancara (*interview*) ditujukan untuk memperoleh data dari individu dan dilaksanakan secara individual. Bentuk wawancara ada tiga yaitu wawancara terstruktur, setengah terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk wawancara terstruktur yaitu bahan wawancara sudah dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara dilakukan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Taournament (TGT)*. Wawancara yang dilakukan peneliti berfokus pada siswa dan guru.

Data yang dihasilkan dari kegiatan wawancara ini berupa catatan lapangan yang menggambarkan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan.

#### Observasi

Observasi dilaksanakan oleh peneliti dengan mengamati proses pembelajaran di kelas saat guru tengah memberikan materi pelajaran. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipatif karena peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan hanya berperan sebagai pengamat pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Taournament* (TGT). Data yang dikumpulkan dalam pengamatan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Taournament* (TGT).

#### Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dari responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi merupakan upaya untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah penelitian tindakan kelas dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengambil gambar kegiatan para siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran saat penelitian dilaksanakan. Data yang dihasilkan dari kegiatan ini berupa gambar atau foto kegiatan pembelajaran.

#### Tes

Tes merupakan pengumpulan data yang dilakukan pada setiap akhir penyajian bahan ajar atau akhir siklus. Pemberian tes dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa setelah kegiatan pemberian tindakan apakah sudah memenuhi target yang sudah ditentukan atau belum. Tes yang diadakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis.

### Uji Validitas Data

Untuk menjamin dan mengembangkan validitas data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Patton dalam Slamet (2007: 54) membagi teknik triangulasi menjadi empat macam yaitu :

#### a.i.1. Triangulasi Data

Trianggualasi ini disebut juga triangulasi sumber. Cara ini mengarahkan peneliti agar di dalam mengumpulkan data, wajib menggunakan beragam sumber yang tersedia, artinya data yang sama/sejenis, akan lebih mantap kebenarannya bila digali dari beberapa sumber data yang berbeda. Dengan mengenali data dari sumber berbeda data sejenis bisa tertuju kemantapan dan kebenarannya.

#### a.i.2. Triangulasi Metode

Mengumpulkan data yang sejenis dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda. Disini yang ditekankan adalah penggunaan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda yang mengarah pada sumber data yang sama untuk menguji kemantapan



informasinya.

a.i.3. Triangulasi Peneliti

Yaitu hasil penelitian baik berupa data atau kesimpulan bagian tertentu atau keseluruhannya bisa diuji validitasnya dari beberapa peneliti.

a.i.4. Triangulasi Teoritis

Triangulasi teori ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan perspektif lebih dari satu teori dalam membahas masalah yang dikaji.

Dari beberapa teknik triangulasi tersebut, peneliti menggunakan teknik triangulasi data atau triangulasi sumber agar data yang telah berhasil digali, dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian dapat diperoleh kemantapan dan kebenarannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar pengamatan/ observasi, lembar jawaban soal uji diakhir siklus dan catatan wawancara pada beberapa informan. Dari hasil observasi tersebut kemudian dibandingkan dan hasilnya mengalami peningkatan hasil belajar stenografi pada siswa X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta.

### Analisis Data

Sumadi Suryabrata (2004: 136) mengatakan analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Sedangkan H.B. Sutopo (2003: 18) mengemukakan dalam proses analisa ada tiga komponen yang harus disadari oleh peneliti. Tiga komponen tersebut adalah : 1) data reduksi, 2) sajian data, 3) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Dengan demikian maka dalam tahapan ini ada tiga komponen pokok yang harus dilaksanakan, yaitu :

a.i.1. Reduksi data yaitu proses menyeleksi data awal, memfokuskan menyederhanakan dan mengabstraksi data kasar yang ada dalam *fieldnote* (catatan lapangan). Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian. Data reduksi adalah sesuatu bentuk analisa yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dilakukan.

a.i.2. Sajian data adalah suatu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan penelitian dapat dilakukan. Dengan melihat penyajian data, maka akan dimengerti apa yang terjadi dan memungkinkan untuk mengerjakan sesuatu pada analisa ataupun tindakan berdasarkan pengertian tersebut.

a.i.3. Penarikan kesimpulan (verifikasi) dalam tahapan ini apabila ditemukan data yang

akurat, maka peneliti tidak segan – segan untuk melakukan penyimpulan ulang. Peneliti dalam hal ini bersifat terbuka.

Dalam penelitian ini digunakan model induktif interaktif. Model analisis ini memiliki tiga komponen pokok analisis yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan yang aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu siklus. Dalam bentuk ini peneliti tetap bergerak di antara empat komponen (termasuk pengumpulan data) selama proses pengumpulan data berlangsung. Kemudian setelah pengumpulan data peneliti bergerak di antara tiga komponen pokok yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan.

### Indikator Kinerja Penelitian

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan. Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila maksimal mencapai indikator. Kriteria pada peningkatan hasil belajar yaitu :

Pembelajaran dianggap berhasil apabila pada lembar observasi menunjukkan skor rata-rata  $\geq 75\%$ .

Jumlah siswa yang sudah mencapai batas tuntas (tingkat hasil belajar siswa tinggi) mencapai 75% dari jumlah siswa yang ada.

Tabel 2. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Persentase Target Capaian	Cara mengukur
Keaktifan saat apersepsi dan simpulan	75%	$\frac{\text{Banyaknya siswa yang aktif saat apersepsi}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$
Keaktifan siswa saat <i>games</i>	75%	$\frac{\text{Banyaknya siswa yang aktif saat diskusi}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$
Kemandirian dalam evaluasi	75%	$\frac{\text{Banyaknya siswa yang mandiri saat evaluasi}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$
Ketuntasan hasil belajar (KKM 75)	75%	$\frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang ditempuh dalam penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan, yaitu:

1. Tahap Pengenalan Masalah

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah:

- a. Mengidentifikasi masalah
- b. Menganalisis masalah secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori yang relevan.
- c. Menyusun bentuk tindakan yang sesuai dengan siklus pertama.
- d. Menyusun alat monitoring dan evaluasi.

2. Tahap Persiapan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi:

- a. Penyusunan jadwal penelitian
- b. Penyusunan rencana pembelajaran
- c. Penyusunan soal evaluasi

3. Tahap Penyusunan Rencana Tindakan

Rencana tindakan disusun dalam dua siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

4. Tahap Implementasi Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan hipotesis tindakan, yakni untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ( TGT ) dalam proses pembelajaran stenografi. Hipotesis ini dimaksudkan untuk menguji kebenarannya melalui tindakan yang telah direncanakan.

5. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

6. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama penelitian.

### Proses Penelitian

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar mata pelajaran stenografi siswa kelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta melalui pengoptimalan penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Games Taournament* (TGT). Setiap tindakan upaya peningkatan indikator tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan Tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Interpretasi, dan (4) Analisis dan Refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus.

#### a.1.a.III.A.1. Rancangan Siklus I

##### a.1.a.III.A.1.a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun:

- 1) Skenario pembelajaran sebagai berikut :
  - a) Guru menciptakan suasana yang kondusif kemudian memberikan pengetahuan awal kepada siswa mengenai materi Huruf rangkap vocal.
  - b) Guru menjelaskan tentang model pembelajaran kooperatif dengan tipe metode *Team Games Taournament* (TGT). Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok dengan masing-masing 4 anggota.
  - c) Guru menjelaskan mengenai materi yang akan dibahas.
  - d) Guru membuka kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi huruf rangkap vocal dan memberikan contoh penulisan.
  - e) Guru memberikan soal untuk mereka pecahkan bersama dalam kelompok, namun masing-masing anak mengerjakan.
  - f) Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang sudah dibahas.
- 2) Instrumen untuk evaluasi yang berupa soal tes tertulis.
- 3) Menetapkan indikator ketercapaian.

Indikator ketercapaian ini dinilai dari beberapa komponen, seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Persentase Target Capaian	Cara mengukur

Keaktifan saat apersepsi dan simpulan	75%	Diamati saat guru memberikan apersepsi kepada siswa pada awal pembelajaran.
Keaktifan siswa saat <i>games</i>	75%	Diamati saat pembelajaran dengan melakukan pengamatan langsung dengan melihat jumlah siswa yang menunjukkan perhatian dan kesungguhan dalam kelompok selama KBM
Kemandirian dalam evaluasi	75%	Diamati saat pembelajaran, dihitung dari jumlah siswa yang diteliti dan benar (tepat) dalam menyelesaikan soal
Ketuntasan hasil belajar (KKM 75)	75%	Dihitung dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas.

a.1.a.III.A.1.b. Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yang dilakukan bersamaan dengan observasi terhadap dampak tindakan.

a.1.a.III.A.1.c. Tahap observasi, dilakukan dengan mengamati pelaksanaan proses belajar mengajar. Dan peran siswa dalam proses belajar mengajar dengan metode *Team Games Taournament* (TGT) yang langsung diamati oleh peneliti dengan bantuan guru pengampu.

a.1.a.III.A.1.d. Tahap refleksi, dilakukan analisis terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan hasil penguasaan materi (nilai tes) terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh selanjutnya menjadi bahan refleksi bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya dalam siklus II.

#### a.1.a.III.A.2. Rancangan Siklus II

a.1.a.III.A.2.a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun:

1) Skenario pembelajaran sebagai berikut :

**a.i.a)** Guru menciptakan suasana yang kondusif kemudian memberikan pengetahuan awal kepada siswa mengenai materi huruf rangkap konsonan.

**a.i.b)** Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok dengan masing-masing 4 anggota

**a.i.c)** Guru menjelaskan mengenai materi yang berbeda dengan siklus I

**a.i.d)** Guru membuka kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi huruf rangkap konsonan dan memberi kan contoh penulisan

**a.i.e)** Guru memberikan soal untuk mereka pecahkan bersama dalam kelompok, namun masing-masing anak mengerjakan.

a.i.f) Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang sudah dibahas.

- 2) Instrumen untuk evaluasi yang berupa soal tes tertulis.
- 3) Menetapkan indikator ketercapaian.

Indikator ketercapaian ini dinilai dari beberapa komponen, seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Persentase Target Capaian	Cara mengukur
Keaktifan saat apersepsi dan simpulan	75%	Diamati saat guru memberikan apersepsi kepada siswa pada awal pembelajaran.
Keaktifan siswa saat <i>games</i>	75%	Diamati saat pembelajaran dengan melakukan pengamatan langsung dengan melihat jumlah siswa yang menunjukkan perhatian dan kesungguhan dalam kelompok selama KBM
Kemandirian dalam evaluasi	75%	Diamati saat pembelajaran, dihitung dari jumlah siswa yang diteliti dan benar (tepat) dalam menyelesaikan soal
Ketuntasan hasil belajar (KKM 75)	75%	Dihitung dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas.

a.1.a.III.A.2.b. Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yang dilakukan bersamaan dengan observasi terhadap dampak tindakan.

a.1.a.III.A.2.c. Tahap observasi, dilakukan dengan mengamati pelaksanaan proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan peran siswa dalam proses belajar mengajar yang langsung diamati oleh peneliti dengan bantuan guru pengampu.

a.1.a.III.A.2.d. Tahap refleksi, dilakukan analisis terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan hasil penguasaan materi (nilai tes) terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan uraian diatas, siklus II dilaksanakan apabila terdapat kekurangan pada siklus I, hal tersebut beralasan untuk memaksimalkan proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar. Kemungkinan terjadinya perbedaan hasil belajar antara siklus I dengan siklus II adalah pada kegiatan siklus I masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya siswa belum sepenuhnya memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT), dikarenakan siswa masih tergantung dari pengaruh model pembelajaran yang



sering dipakai oleh guru setiap hari yaitu menggunakan metode ceramah. Sedangkan pada siklus II diharapkan siswa sudah memahami konsep dari model kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dan berhasil dibanding dengan siklus I dan hasil belajar bisa meningkat.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Pratindakan

##### 1. Identifikasi Masalah Pembelajaran Stenografi di Kelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi awal dilakukan pada saat pembelajaran stenografi dikelas X AP1 dengan tujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Observasi awal dilakukan saat penelitian melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) namun observasi mendalam dilakukan pada tanggal 27 Desember 2011 di SMK Negeri 3 Surakarta. Hasil dari identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ditinjau dari Segi Siswa

- 1) Siswa tidak aktif dalam pembelajaran stenografi, hal ini dapat dilihat dari siswa yang cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi, mereka memilih diam meskipun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang diberikan, sebagian siswa juga masih malu dan takut untuk mengerjakan soal di depan kelas. Hal tersebut dapat diatasi apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan aktif melatih dirinya menulis dan membaca huruf steno.
- 2) Mata pelajaran stenografi kurang begitu diterima baik oleh beberapa siswa yang masih suka melakukan kegiatan yang menyenangkan bagi dirinya sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran dari guru ketika pembelajaran berlangsung.
- 3) Kurang telitinya siswa dalam mengerjakan soal latihan. Siswa masih kurang teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Ini dikarenakan siswa terburu-buru dalam mengerjakan soal yang diberikan dan cenderung untuk menyontek pekerjaan teman, bahkan beberapa siswa mengerjakan soal dengan asal-asalan tanpa memperhatikan proses penulisan yang benar sehingga banyak bentuk tulisan yang kurang sempurna dan masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.
- 4) Hasil belajar siswa kurang maksimal.

Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dan nilai siswa yang diperoleh dari guru dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran stenografi masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Berdasarkan data nilai tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa telah memenuhi KKM sedangkan sebanyak 29 siswa belum memenuhi KKM, dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran stenografi belum optimal.

## b. Ditinjau dari Segi Guru

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi yaitu masih mengandalkan metode konvensional ceramah dan tugas-tugas, sehingga siswa kurang berminat dan kurang antusias terhadap mata pelajaran stenografi, siswa mudah jenuh, malas dan kurang memperhatikan pelajaran bahkan masih banyak siswa yang masih melakukan hal-hal yang menyenangkan bagi dirinya sendiri, padahal kunci untuk dapat menguasai stenografi adalah rajin berlatih menulis dan membaca, sehingga guru harus mendorong siswa untuk lebih giat melatih ketrampilan menulis dan membaca huruf steno, namun ketika di awal siswa sudah tidak tertarik pada pelajaran ini dan merasa kesulitan untuk mempelajarinya maka hal ini akan menjadikan siswa enggan mempelajari stenografi lebih lanjut. Karena itu peneliti mencoba memberikan latihan-latihan soal dengan cara lain yang bisa membangkitkan respon positif dan semangat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Untuk mendukung data observasi dari sisi siswa terhadap tingkat pemahaman materi mata pelajaran stenografi dilakukan evaluasi sebelum dan sesudah siklus, keduanya untuk melihat perkembangan dari sebelum dan sesudah dilakukan penelitian tindakan kelas, kedua test tersebut mencerminkan materi yang sama.

Berikut ini adalah Relevansi dari evaluasi pretest dan posttest yang sudah dilaksanakan:

Tabel 5. Relevansi Soal Evaluasi pra Siklus, Evaluasi I dan Evaluasi II

RELEVANSI SOAL PRA SIKLUS, SIKLUS I, DAN SIKLUS II						
MATERI	No	PERTANYAAN PRA SIKLUS	No	PERTANYAAN EVALUASI I	No	PERTANYAAN EVALUASI II
Kemampuan dasar menulis dan membaca	1	Tulis huruf abjad A-Z dengan steno sebanyak 10 kali.	1	Tulis huruf rangkap vocal AI,AU,UA, IA,IO,OI sebanyak 10 kali	1	Tulis huruf rangkap konsonan ST,SY,SP,NY,ND,NT sebanyak 10 kali
	2	Sebutkan dan jelaskan disertai contoh 3 sambungan yang berlaku ketika menulis huruf steno.	2	Bagaimana cara merangkai huruf2 rangkap vocal tersebut dengan huruf konsonan?	2	Bagaimana cara merangkai huruf2 rangkap konsonan tersebut dengan huruf konsonan?
	3	Tulis Stenonya !! Tata,dara,maju,meja,mahal,musnah,manula,manusia,uang,udara,beruang,koin,kota,aman,asah,harum,hening,hutan,bintang,mimpi.  Membaca dalam buku paket hal 38 latihan 2.	3	Tulis Stenonya !! tuan,cuap,sia,kalau,tupai,kuitai,autan,kios,biola,saing,lion,dia,koboi,pinokio,pian,uang,aidah,kio,bau,baik.  Membaca dalam buku paket hal 67 latihan 2	3	Tulis Stenonya !! Status,Stimus,syahdu,syal,nyonyo,nyanyi,spesial,spasi,cantik,kanda,dinda,tentu,bantu,banyu,penyu,nanti  Membaca buku paket hal 79 latihan 4

	4		4		4	
Im pli kas i ma teri	5	Menulis data diri dengan huruf stenografi	5	Mebuat agenda kegiatan sehari-hari dengan stenografi dalam kurun waktu 1 minggu	5	Membuat huruf rangkap vocal pesanan dengan stenografi

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

### B. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan.

#### 1. Siklus I

Pembelajaran Stenografi pada siklus I melalui pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah:

##### 4.i.1.a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Februari 2012 di ruang guru SMK N 3 SURAKARTA. Namun sehari sebelumnya yaitu Senin, 6 Februari 2012 Peneliti bersama guru yaitu Dra. Nanik Isnaeny telah mengadakan tes pra siklus. Disini kami mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Peneliti mengungkapkan bahwa siswa menemui permasalahan dalam rendahnya pemahaman materi dan partisipasi siswa yang kurang dalam pembelajaran. Kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yakni 8 Februari 2012, 15 Februari 2012 dan 22 Februari 2012.

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti bersama guru mendiskusikan skenario pembelajaran stenografi dengan menggunakan tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun tahap perencanaan tindakan I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru mendiskusikan skenario pembelajaran Stenografi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:

I.I.a) Pertemuan Pertama

- (a.I.I.1.1) Guru mengucapkan salam pembuka, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa.
- (a.I.I.1.2) Guru menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif untuk membangkitkan minat siswa dengan memberinya motivasi.
- (a.I.I.1.3) Guru terlebih dahulu melakukan apersepsi tentang materi huruf rangkap vocal stenografi
- (a.I.I.1.4) Guru memberi penjelasan mengenai model pembelajaran yang akan digunakan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- (a.I.I.1.5) Guru menjelaskan materi mengenai materi huruf rangkap vocal stenografi.
- (a.I.I.1.6) Guru menyampaikan indikator-indikator yang akan dinilai.
- (a.I.I.1.7) Setelah guru selesai memberi penjelasan, guru membagi siswa menjadi 10 kelompok.
- (a.I.I.1.8) Guru membagikan soal pertama dan masing-masing kelompok mempresentasikannya.
- (a.I.I.1.9) Guru meminta agar setiap kelompok mengumpulkan hasil dari diskusi.
- (a.I.I.1.10) Guru menutup pelajaran.

I.I.b) Pertemuan Kedua

- (a.I.I.1.1) Guru mengucapkan salam pembuka, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa.
- (a.I.I.1.2) Guru menciptakan kondisi yang kondusif.
- (a.I.I.1.3) Guru melakukan apersepsi.
- (a.I.I.1.4) Guru membagikan hasil diskusi sebelumnya bersamaam dengan nilai masing-masing anak yang menjadi patokan kelompok tanding mereka selanjutnya.
- (a.I.I.1.5) Guru meminta tiap anak pisah dari kelompok asal dan bergabung dengan kelompok tanding sesuai dengan nilai point yang tertera pada lembar jawaban soal pertama(pertemuan sebelumnya).
- (a.I.I.1.6) Guru membagikan soal kedua dan masing-masing anak berlomba dengan anggota kelompok dikelompok barunya untuk mencari point bagi kelompok asalnya dan nilai bagi dirinya.
- (a.I.I.1.7) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang diskusi yang sudah dilaksanakan.

(a.1.1.8) Guru menutup pelajaran.

1.1.c) Pertemuan ketiga

(a.1.1.1) Guru mengucapkan salam pembuka, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa.

(a.1.1.2) Guru menciptakan kondisi kelas yang kondusif, dengan meminta siswa untuk tenang, karena akan diadakan evaluasi belajar materi huruf rangkap vocal.

(a.1.1.3) Guru meminta siswa duduk sesuai pada tempat duduk masing-masing dan tertib untuk mempersiapkan diri dalam mengerjakan tes evaluasi.

(a.1.1.4) Guru membagikan soal tes evaluasi kepada siswa dan meminta siswa untuk mengerjakan secara tertib dan jujur, tidak saling bekerja sama.

(a.1.1.5) Guru mengawasi jalannya tes.

(a.1.1.6) Guru meminta lembar jawab soal untuk dikumpulkan setelah waktu habis.

(a.1.1.7) Guru membuat kesimpulan dari soal yang diberikan supaya siswa mengetahui letak kesalahannya.

2) Guru dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi huruf rangkap vocal dengan tipe *Team Games tournament* (TGT).

3) Peneliti dan guru menyusun instrumen penelitian, yang berupa tes dan non-tes. Instrumen tes dari hasil pekerjaan siswa (evaluasi akhir siklus). Sedangkan instrumen non-tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

#### 4.i.1.b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan yaitu tanggal 08 februari 2012, 15 Februari 2012 dan 22 Februari 2012. Kegiatan dilakukan di ruang kelas X API. Pertemuan dilaksanakan selama 6 X 45 menit yaitu pertemuan pertama 2 x 45 menit, kedua 2 x 45 menit, ketiga 2 x 45 menit, sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Materi pada pelaksanaan tindakan pertama ini adalah huruf rangkap vocal. Pada pertemuan pertama, guru memberikan apersepsi mengenai materi huruf rangkap vocal dan cara penulisannya kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok, selanjutnya siswa menerapkan pembelajaran *Team Games tournament* (TGT).

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan yang pertama, namun siswa sebelumnya bertukar kelompok dan masing-masing bersaing dengan anggota kelompok tanding mereka mewakili dirinya sendiri dan kelompok asalnya. Pada pertemuan yang berikutnya dilakukan evaluasi belajar siswa dari siklus pertama.

Urutan pelaksanaan tindakan siklus pertama tersebut adalah sebagai berikut :



1) Pertemuan pertama ( Rabu, 08 Februari 2012 )

Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, dilanjutkan dengan mengecek kehadiran/presensi siswa. Pada pertemuan yang pertama di siklus I ini semua siswa hadir. Guru menciptakan suasana yang kondusif.

Guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi tentang huruf rangkap vocal, setelah itu guru melanjutkan dengan menjelaskan model pembelajaran *Team Games tournament* (TGT). yang akan digunakan pada pertemuan kali ini dan langkah-langkah pelaksanaannya serta tujuan dari pembelajaran dengan model tersebut. Guru juga menyampaikan indikator-indikator apa saja yang akan dinilai dalam pembelajaran itu.

Pada pertemuan ini guru menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games tournament* (TGT), guru membagi siswa menjadi 10 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Setelah guru membentuk kelompok, masing-masing kelompok diberikan soal yang sama untuk dikerjakan bersama-sama dengan kelompoknya. Pada saat mengerjakan keadaan kelas agak gaduh karena model pembelajaran yang digunakan terbilang baru bagi siswa. Namun guru bisa mengendalikan kembali sehingga kelas menjadi tenang. Setelah waktu untuk diskusi selesai, masing-masing kelompok diminta untuk mengumpulkan pekerjaannya kemudian guru mengulas secara garis besar mengenai soal sehingga siswa mengetahui letak kesalahan saat pengerjaan.

2) Pertemuan kedua ( Rabu, 15 Februari 2012 )

Guru mengawali pertemuan kedua dengan mengucapkan salam pembuka dan dilanjutkan dengan memeriksa presensi siswa. Pada pertemuan yang kedua ini ada satu siswa yang tidak masuk yaitu MelinTanggar Waestu karena sakit.

Terlebih dahulu guru menciptakan situasi kelas yang kondusif dan setelah kelas tenang, guru melanjutkan dengan mengulas kembali materi diskusi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Guru juga menguji pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan lisan. Setelah selesai menguji capaian konsep awal siswa tersebut, guru menjelaskan aturan main dipertemuan ke dua ini, yaitu :

- a) Siswa dari kelompok asal bergabung dengan kelompok tanding sesuai peringkat nilai yang tertera pada hasil diskusi/game minggu lalu.
- b) Kelompok siswa yang mengerjakan soal game dengan bergiliran jadi ketika satu kelompok sedang bermain kelompok lain mengerjakan tugas begitu juga selanjutnya.
- c) Kelompok yang bertanding bersaing dengan anggota kelompoknya untuk cepat-cepat menyelesaikan pekerjaan. Dan dengan bekal kertas post-it ( kertas tempel ) yang bernama dan nomer 1-10 pada white board membantu guru mengetahui siapa kelompok yang selesai lebih awal.

Guru membagikan hasil diskusi minggu lalu dan siswa masing-masing mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan anggota kelompok tangding sesuai dengan klasifikasi nilai yang tertera dalam hasil diskusi sebelumnya tadi. Sehingga diperoleh 4 kelompok dengan 10 anggota namun ada kelompok yang hanya bertanding 9 anak karena Melin tidak masuk. Setelah itu guru membagikan soal tentunya disesuaikan pula dengan tingkat nilainya tadi. Disini siswa bertanding untuk mewakili kelompok dan mencari nilai untuk dirinya sendiri.

Kemudian *game* dimulai. Urut dari kelompok dengan nilai rendah dan guru menugaskan kelompok lain untuk mengerjakan latihan 2 buku paket hal 69 dengan tenang, sambil menunggu giliran kelompoknya bermain. Ada satu kelompok yang mengerjakan tugas beberapa kali terlihat ramai sehingga membuat kurang fokus kelompok yang sedang melangsungkan *game* sehingga guru harus menegur beberapa kali, setelah di tegur keadaan kelas kembali tenang. Setelah semua kelompok selesai bermain, guru dan siswa mendiskusikan jawaban dari soal yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan mengenai materi kemudian bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari itu biasanya mengulas lagi cara penulisan, membenarkan kecondongan penulisan dan bagaimana cara merangkainya dengan huruf lain.

3) Pertemuan Ketiga ( Rabu, 22 Februari 2012 )

Pada pertemuan ketiga, guru membuka dengan salam pembuka dan mengabsen kehadiran siswa, ternyata semua siswa hadir. Guru menyuruh siswa untuk duduk di tempat duduknya masing-masing dan mempersiapkan diri untuk evaluasi hari ini. Guru dibantu peneliti membagikan soal evaluasi, setelah selesai membagikan soal, guru bersama peneliti mengawasi siswa agar tidak ada siswa yang bekerjasama. Waktu untuk mengerjakan tes tersebut selama 70 menit.

Waktu yang ditentukan telah selesai, guru meminta kepada siswa untuk mengumpulkan jawabannya, setelah seluruh lembar jawab siswa terkumpul, guru membahas soal evaluasi agar siswa dapat mengetahui letak permasalahan-permasalahan yang dialami siswa sehingga dapat diperbaiki pada pertemuan atau siklus selanjutnya. Guru menutup pembelajaran saat itu dengan salam penutup.

4.i.1.c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran stenografi dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Team games Tournament* (TGT) di kelas X AP1. Peneliti berada di dalam kelas, sebab guru kelas menginginkan agar peneliti dapat secara jelas mengamati proses pembelajaran Stenografi.

Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I ini adalah Huruf vocal rangkap. Pada pertemuan pertama, yakni Rabu 8 Februari 2012 guru menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT), kemudian dilanjutkan dengan

pembentukan kelompok dan melanjutkan dengan game pertama dengan soal sama untuk masing-masing anak di masing-masing kelompok . Pada pertemuan kedua, Rabu 15 Februari 2012, guru memimpin dan mengarahkan permainan selanjutnya sesuai skenario dan rpp. Pertemuan ketiga, Rabu 22 Februari 2012 digunakan untuk evaluasi dari siklus I agar hasil belajar dari siklus I dapat segera diketahui. Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses pembelajaran stenografi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan I.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan proses belajar mengajar stenografi materi huruf vocal rangkap, diperoleh gambaran tentang pencapaian hasil belajar selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu:

Tabel 6. Capaian Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Aspek yang diukur	Indikator Keberhasilan	Jumlah Siswa dan Persentase			
		Aktif	Persentase	Kurang aktif	Persentase
Keaktifan saat apersepsi	75%	21	52,5%	19 siswa	47,5%
Keaktifan saat pembelajaran (Games)	75%	32	80 %	8 siswa	20 %
Kemandirian evaluasi	75%	29	72,5 %	11 siswa	27,5 %

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Keterangan :

Dari hasil pelaksanaan siklus I terhadap 40 siswa kelas X AP1 di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1.a.1.1. Siswa yang benar-benar aktif selama apersepsi sebesar 52,5 %, sedangkan 47,5% lainnya belum dapat memusatkan perhatian pada awal pembelajaran.
- 1.a.1.2. Siswa yang aktif dan bersemangat sebesar 80 %, sedangkan 20 % lainnya kurang kompak dalam kelompok. Hal ini disebabkan karena siswa merasa dalam kelompok tersebut sudah bisa mengandalkan teman saja.
- 1.a.1.3. Siswa yang mandiri mengerjakan sebesar 72,5%, sedangkan 27,5 % lainnya masih bertanya kepada temannya. Hal ini disebabkan karena guru kurang tegas dalam mengawasi evaluasi dan guru hanya berada di depan kelas saat melakukan evaluasi.

Berdasarkan tes evaluasi siklus I, kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan huruf rangkap vocal yang diamati dari ketuntasan hasil belajar (Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 75) yang tercapai pada siklus I

sebanyak 27 siswa dengan persentase sebesar 72,97 %. Hasil nilai evaluasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 7. Hasil Nilai Evaluasi Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
95-99	2	5 %
90-94	1	2,5 %
85-89	3	7,5 %
80-84	3	7,5 %
75-79	13	32,5 %
70-74	2	5 %
65-69	6	15 %
60-64	7	17,5 %
55-59	-	-
50-54	3	7,5 %
Jumlah	40	100%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada siklus I, maka tingkat ketuntasan siswa selama evaluasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Ketuntasan Nilai Evaluasi Siswa Siklus I

Kriteria	Indikator Ketercapaian 80%	
	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 75$ ) 95 - 99 (2) 90 - 94 (1) 85 - 89 (3) 80 - 84 (3) 75 - 79 (13)	22 siswa	55 %
Tidak Tuntas ( $\leq 74$ ) 70 - 74 (2 siswa) 65 - 69 (6 siswa) 60 - 64 (7 siswa) 55 - 59 (0 siswa) 50 - 54 (3 siswa)	18 siswa	45 %
Jumlah	40 siswa	100%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Hasil nilai evaluasi siswa pada siklus I hanya 22 siswa (55 %) yang mampu mendapatkan nilai di atas batas KKM, sedangkan 18 siswa lainnya (45 %) belum mampu

mencapai batas KKM. Siswa yang mendapatkan nilai di atas batas KKM karena mereka mampu memahami materi yang telah dipelajari baik melalui penjelasan dari guru maupun materi yang ada dalam buku paket pendamping dan bila ada kesulitan mereka langsung bertanya kepada guru. Siswa yang belum mencapai KKM dikarenakan saat guru memberi penjelasan perhatian siswa kurang, ada dari mereka asyik bercanda dengan teman sebangku ataupun melamun sendiri, bahkan saat bertanding beberapa siswa kurang serius bahkan mengerjakan soal dengan asal, sehingga pemahaman materi yang mereka dapatkan juga masih terbatas. Selain itu, siswa tidak mau bertanya saat diberi kesempatan untuk bertanya.

Hasil keaktifan dan evaluasi siswa untuk pelajaran stenografi tersebut juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 4. Grafik Keaktifan Siswa Siklus I  
(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Hasil belajar siswa yang diamati dari ketuntasan hasil evaluasi siswa juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 5. Grafik Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I  
(Sumber : Data Hasil Penelitian)

#### 4.i.1.d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus I, peneliti melakukan analisis sebagai berikut:

1. Beberapa kelemahan guru dalam siklus I adalah:
  - a) Guru kurang jelas dalam menyampaikan penjelasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga para siswa masih banyak yang mengalami kebingungan untuk menerapkannya.
  - b) Suara guru kurang keras sehingga siswa yang duduk di belakang tidak dapat mendengar penjelasan guru secara jelas.
  - c) Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa saat memulai pembelajaran.
  - d) Saat evaluasi guru cenderung berada pada posisi tertentu saja sehingga ada beberapa siswa yang kurang sportif dalam mengerjakan evaluasi.
  - e) Posisi guru lebih banyak di depan kelas sehingga guru tidak dapat memonitor siswa yang duduk di kursi belakang.



- f) Guru kurang tegas saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga beberapa siswa bercanda sendiri.
- g) Guru cenderung hanya memperhatikan siswa yang pandai.
- 2. Sedangkan dari segi siswa ditemukan beberapa kekurangan, yaitu:
  - a) Masih ada siswa yang mengeluh masalah pembagian kelompok
  - b) Siswa yang tidak memperhatikan cenderung malah mengganggu teman-temannya.
  - c) Masih ada siswa yang acuh terhadap pelajaran dan model baru yang diterapkan oleh guru.
  - d) Saat evaluasi ada beberapa siswa yang kurang sportif. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang masih bertanya kepada teman tanpa sepengetahuan guru.
  - e) Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, nilai tertinggi adalah 97 nilai terendah adalah 50 dan nilai rata-rata kelas yaitu 71,5. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 75 ke atas sebanyak 22 siswa (55% dari 40 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan mencapai ketuntasan hasil belajar. Jumlah tersebut sudah dapat menunjukkan peningkatan bila dibandingkan hasil dari nilai awal sebelumnya, Hasil tersebut belum dapat mencapai target yang ditetapkan yaitu 75% sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan observasi dan analisis diatas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan dan akan digunakan sebagai acuan perbaikan di siklus II adalah :

- 1. Volume suara guru perlu lebih dikeraskan dan lebih antusias/semangat dalam menerangkan materi sehingga siswa dapat mendengar dengan jelas dan juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- 2. Guru lebih banyak melakukan pendekatan, selain sebagai pengawasan, juga untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran agar dapat bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain.
- 3. Guru menambah waktu untuk tanya jawab dan lebih menambah intensitas dalam memberikan contoh penulisan didepan kelas. Sehingga siswa dapat sering melihat contoh cara penulisan.
- 4. Guru seharusnya tidak hanya di depan kelas, tetapi berkeliling ke setiap kelompok sehingga bila ada kesulitan dari yang duduk di belakang bisa langsung bertanya kepada guru.
- 5. Pada siklus selanjutnya guru harus menjelaskan lebih rinci lagi mengenai konsep pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- 6. Guru hendaknya lebih tegas lagi dalam melakukan pengawasan ketika evaluasi berlangsung.

## 2. Siklus II



Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran stenografi di siklus II adalah :

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Februari 2012. Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus yang kedua akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, yakni pada hari Rabu tanggal 29 Februari, 7 Maret dan 14 Maret 2012, dengan rancangan sebagai berikut:

Tahap perencanaan tindakan pada siklus kedua meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru mendiskusikan skenario pembelajaran stenografi dengan materi huruf rangkap konsonan dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:

a) Pertemuan pertama

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam pembuka kemudian mengabsen siswa.

Guru menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif untuk membangkitkan minat siswa dengan mengecek kondisi baik siswa maupun kelas.

Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Guru kembali menjelaskan lebih rinci lagi mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) agar siswa lebih paham mengenai model tersebut.

Guru terlebih dahulu melakukan apersepsi tentang materi huruf rangkap konsonan, tidak lupa guru juga memberikan motivasi agar siswa bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran.

Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi huruf rangkap konsonan dan cara penulisannya serta bagaimana merangkainya dengan huruf lain.

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.

Guru meminta siswa untuk kembali berkumpul dengan kelompok yang telah dibentuk sebelumnya secara rapi.

Guru membagikan soal game pertama sejumlah beberapa nomor soal untuk dikerjakan bersama dengan kelompoknya.

Guru melakukan pengawasan terhadap jalannya diskusi agar berjalan secara teratur dan tertib.

Setelah waktu untuk berdiskusi selesai, guru meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban kelompoknya.

b) Pertemuan Kedua

Guru mengucapkan salam pembuka dan dilanjutkan dengan presensi siswa.

Guru menciptakan pembelajaran yang kondusif.

Guru melakukan apersepsi dan mengulangi penjelasan kembali mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Guru menyampaikan rencana kegiatan untuk pembelajaran pada pertemuan itu, dan aturan main dalam permainan ini.

Guru membagikan hasil diskusi sebelumnya bersamaam dengan nilai masing-masing anak yang menjadi patokan kelompok tanding mereka selanjutnya.

Guru meminta tiap anak pisah dari kelompok asal dan bergabung dengan kelompok tanding sesuai dengan nilai point yang tertera pada lembar jawaban soal pertama (pertemuan sebelumnya).

Guru membagikan soal kedua dan masing-masing anak berlomba dengan anggota kelompok dikelompok barunya untuk mencari point bagi kelompok asalnya dan nilai bagi dirinya.

Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang diskusi yang sudah dilaksanakan.

Guru menutup pelajaran.

c) Pertemuan Ketiga

Guru mengucapkan salam pembuka, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa.

Guru menciptakan kondisi kelas yang kondusif.

Guru meminta siswa duduk sesuai pada tempat duduk masing-masing dan tertib untuk mempersiapkan diri dalam mengerjakan tes evaluasi.

Guru membagikan soal tes evaluasi kepada siswa dan meminta siswa untuk mengerjakan secara tertib dan jujur, tidak saling bekerjasama.

Guru mengawasi jalannya tes agar hasil pekerjaan siswa merupakan hasil kemampuannya sendiri. Setelah selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan jawabannya.

Guru membuat kesimpulan dari soal yang diberikan, sehingga siswa dapat mengetahui letak kesalahannya.

- 2) Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi stenografi tentang huruf rangkap konsonan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ( TGT )
- 3) Peneliti dan guru menyusun instrumen penelitian, yang berupa tes dan non-tes. Instrumen tes dari hasil pekerjaan siswa (evaluasi akhir siklus). Sedangkan instrumen non-tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

**b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan yang kedua dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan, yaitu Tanggal 29 Februari, 7 dan 14 Maret 2012. Kegiatan dilakukan di ruang kelas XB. Pertemuan dilaksanakan selama 6 X 45 menit yaitu pertemuan pertama 2 x 45 menit, kedua 2 x 45 menit, ketiga 2 x 45 menit, sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I, hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan I. Materi pada pelaksanaan tindakan II ini adalah huruf rangkap konsonan.

Pada pertemuan pertama, guru memberikan apersepsi mengenai materi huruf rangkap konsonan, kemudian membagi siswa menjadi 10 kelompok, selanjutnya siswa menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan yang pertama, namun siswa sebelumnya bertukar kelompok dan masing-masing bersaing dengan anggota kelompok tanding mereka mewakili dirinya sendiri dan kelompok asalnya. Pada pertemuan yang berikutnya dilakukan evaluasi belajar siswa dari siklus pertama.

Urutan pelaksanaan tindakan siklus pertama tersebut adalah sebagai berikut :

**1) Pertemuan pertama ( Rabu, 29 Februari 2012)**

Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, dilanjutkan dengan mengecek kehadiran/presensi siswa. Pada pertemuan ini ada 2 siswa yang tidak masuk, Nur Ana karena sakit, sedangkan Shelinda Widya Ariyani ijin, dan Uki Krisjayanti tanpa keterangan.

Guru terlebih dahulu melakukan apersepsi, setelah itu guru melanjutkan dengan menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang akan digunakan pada pertemuan itu dan langkah-langkah pelaksanaannya serta tujuan dari pembelajaran dengan model tersebut. Guru juga menyampaikan indikator-indikator apa saja yang akan dinilai dalam pembelajaran itu.

Pada pertemuan itu guru melanjutkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), guru kembali meminta siswa untuk kembali pada kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya,

masing-masing kelompok diberikan soal yang sama untuk dikerjakan bersama-sama dengan kelompoknya. untuk menghindari rasa bosan, guru dan peneliti membuat soal lebih terlihat menarik yaitu dengan memasukan soal pada bola plastik yang berwarna-warni dan masing-masing kelompok mengambil satu bola. Seperti pada siklus 1 dipertemuan pertama ini masing-masing anak mengerjakan. Pada saat itu guru selalu mengawasi berjalannya diskusi dari awal sampai akhir. Setelah waktu untuk diskusi selesai, masing-masing kelompok diminta untuk mengumpulkan pekerjaan kelompoknya.

2) Pertemuan kedua (Rabu, 7 Maret 2012)

Guru mengawali pertemuan kedua dengan mengucapkan salam pembuka dan dilanjutkan dengan presensi siswa. Pada pertemuan yang kedua ini semua siswa masuk semua .

Guru menciptakan situasi kelas yang kondusif dan setelah kelas tenang, guru melanjutkan dengan mengadakan apersepsi terhadap materi yang telah dibahas pada diskusi pertemuan sebelumnya. Guru juga menguji pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan lisan. Setelah selesai menguji capaian konsep awal siswa tersebut, guru minta siswa untuk duduk sesuai dengan posisi kelompoknya masing-masing. Dan menjelaskan aturan main di pertemuan kedua ini, yaitu :

- (a) Siswa dari kelompok asal bergabung dengan kelompok tanding sesuai peringkat nilai yang tertera pada hasil diskusi/game minggu lalu.
- (b) Kelompok siswa yang mengerjakan soal game dengan bergiliran jadi ketika satu kelompok sedang bermain kelompok lain mengerjakan tugas begitu juga selanjutnya.
- (c) Kelompok yang bertanding bersaing dengan anggota kelompoknya untuk cepat-cepat menyelesaikan pekerjaan. Dan dengan bekal kertas post-it ( kertas tempel ) yang bernama dan nomer 1-10 pada white board membantu guru mengetahui siapa kelompok yang selesai lebih awal.

Guru membagikan hasil diskusi minggu lalu dan siswa masing-masing mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan anggota kelompok tanding sesuai dengan klasifikasi nilai yang tertera dalam hasil diskusi sebelumnya tadi. Sehingga diperoleh 4 kelompok dengan 10 anggota. Setelah itu guru membagikan soal tentunya disesuaikan pula dengan tingkat nilainya tadi. Disini siswa bertanding untuk mewakili kelompok dan mencari nilai untuk dirinya sendiri.

Kemudian *game* dimulai. Seperti pada siklus 1 urutan dari kelompok dengan nilai rendah dan guru menugaskan kelompok lain untuk mengerjakan latihan 4 buku paket hal 79 samapai 82 dengan tenang, sambil menunggu giliran kelompoknya bermain. Setelah semua kelompok selesai bermain, guru dan siswa mendiskusikan jawaban dari soal yang telah dikerjakan dan memberikan penguatan mengenai materi

kemudian bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari itu biasanya mengulas lagi cara penulisan, membenarkan kecondongan penulisan dan bagaimana cara merangkainya dengan huruf lain.

3) Pertemuan ketiga (Rabu, 14 Maret 2012)

Pada pertemuan ketiga, guru membuka dengan salam pembuka dan mengabsen kehadiran siswa, ternyata semua siswa hadir.

Guru menyuruh siswa untuk duduk di tempat duduknya masing-masing dan mempersiapkan diri untuk evaluasi hari ini. Guru dibantu peneliti membagikan soal evaluasi, setelah selesai membagikan soal, guru bersama peneliti lebih tegas lagi dalam mengawasi siswa agar tidak ada siswa yang bekerjasama. Waktu untuk mengerjakan tes tersebut selama 70 menit.

Waktu yang ditentukan telah selesai, guru meminta kepada siswa untuk mengumpulkan jawabannya. Setelah seluruh lembar jawab siswa terkumpul, guru membahas soal evaluasi agar siswa dapat mengetahui letak permasalahan-permasalahan yang dialami siswa. Guru menutup pembelajaran saat itu dengan salam penutup.

c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran Stenografi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas X AP1. Peneliti mengambil posisi di dalam kelas yaitu dibangku bagian belakang, sebab guru kelas menginginkan agar peneliti dapat mengamati langsung proses belajar mengajar melakukan prosedur administrasi pada hari itu. Pada pertemuan pertama yaitu hari Rabu, 29 Februari 2012, guru menyampaikan apersepsi dan penjelasan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) serta mempraktekannya. Sedangkan pada pertemuan kedua Rabu, 7 Maret 2012 siswa diminta berpisah dari kelompoknya dan masuk pada kelompok tanding untuk menjadi perwakilan kelompoknya memperoleh nilai. Pertemuan yang ketiga, Rabu, 14 Maret 2012 digunakan guru dan peneliti untuk melakukan evaluasi akhir dari siklus II agar hasil belajar dari siklus II dapat segera diketahui.

Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses pembelajaran stenografi materi huruf rangkap konsonan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan siklus II.



Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar stenografi diperoleh gambaran tentang aktivitas dan nilai evaluasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Capaian Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Aspek yang diukur	Indikator Keberhasilan	Jumlah Siswa dan Persentase			
		Aktif	Persentase	Kurang aktif	Persentase
Keaktifan saat apersepsi	75%	35	87,5%	5 siswa	12,5%
Keaktifan saat pembelajaran (games)	75%	37	92,5%	3 siswa	7,5 %
Kemandirian evaluasi	75%	35	87,5%	5 siswa	12,5 %

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Keterangan:

Dari hasil pelaksanaan siklus I terhadap 37 siswa kelas XB di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Siswa yang benar-benar aktif selama apersepsi sebesar 87,5%, sedangkan 12,5% lainnya belum optimal dalam persiapan mengikuti pelajaran.
2. Siswa yang aktif selama bertanding dan terlihat antusias sebesar 92,5 sedangkan 7,5% terkesan biasa dan kurang antusias.
3. Siswa yang mandiri mengerjakan soal evaluasi sebesar 87,5%, sedangkan 12,5% lainnya masih kedatangan bertanya kepada temannya.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan huruf stenografi rangkap konsonan yang diamati dari ketuntasan hasil belajar (Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 75) yang tercapai pada siklus II sebanyak 35 siswa dengan persentase sebesar 87,5%. Hasil nilai evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Nilai Evaluasi Siklus II

Nilai	Jumlah anak	Persentase (%)
95-99	3	7,5
90-94	2	5
85-89	3	7,5
80-84	5	12,5
75-79	22	55
70-74	4	10
65-69	1	2,5
60-64	0	0



55-59	0	0
50-54	0	0
Jumlah	40	100%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada siklus II, maka tingkat ketuntasan siswa selama evaluasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Ketuntasan Nilai Evaluasi Siswa Siklus II

Kriteria	Indikator Ketercapaian 80%	
	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 75$ ) 95 - 99 (3 siswa) 90 - 94 (2 siswa) 85 - 89 (3 siswa) 80 - 84 (5 siswa) 75 - 79 (22 siswa)	35 siswa	87,5%
Tidak Tuntas ( $\leq 74$ ) 70 - 74 (4 siswa) 65 - 69 (1 siswa) 60 - 64 (0 siswa) 55 - 59 (0 siswa) 50 - 54 (0 siswa)	5 siswa	12,5 %
Jumlah	37 siswa	100%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Hasil nilai evaluasi siswa pada siklus II sebanyak 35 siswa (87,5%) mendapatkan nilai di atas batas KKM, namun sebanyak 5 siswa (12,5%) belum mampu mencapai batas KKM. Nilai siswa pada siklus II mengalami kenaikan dibanding siklus I karena siswa yang dulunya belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran, pada siklus II ini mereka lebih serius dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Beberapa

dari mereka yang sebelumnya belum antusias terhadap model pembelajaran yang diterapkan dalam siklus II ini terlihat lebih bersemangat. Ini dikarenakan peneliti dan guru memberi inovasi saat permainan.

Hasil capaian keaktifan siswa untuk pelajaran Stenografi tersebut juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 6. Grafik Capaian Keaktifan Siswa Siklus II

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Hasil belajar siswa yang diamati dari ketuntasan nilai evaluasi siswa juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 7. Grafik Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

**d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus II, peneliti melakukan analisis sebagai berikut:

- 1) Beberapa kelemahan guru dalam siklus kedua adalah:  
Guru kurang tegas untuk menegur siswa yang mengganggu pembelajaran di kelompoknya.
- 2) Sedangkan dari segi siswa:
  - a) Masih ada siswa yang belum bisa bekerjasama dengan anggota kelompoknya.
  - b) Dari segi nilai yang diperoleh siswa, nilai tertinggi adalah 99, nilai terendah adalah 66 dan nilai rata-rata kelas yaitu 78,95. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 75 ke atas sebanyak 35 (87,5% dari 40 siswa) artinya dari siswa tersebut sudah memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal). Jumlah tersebut jelas sudah dapat menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan sebelumnya. Sehingga dianggap pembelajaran sudah mencapai titik ketuntasan dan terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan pengamatan dan analisis yang telah dilakukan adalah guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

**c. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar Stenografi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) dari siklus satu ke siklus berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

1. Keaktifan siswa selama apersepsi

Peningkatan keaktifan siswa selama apersepsi dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12. Capaian Keaktifan Siswa Saat Apersepsi Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diukur	Indikator Keberhasilan	Aktif			
		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Keaktifan saat apersepsi	75%	21	52,5%	35siswa	87,5%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Keaktifan siswa selama apersepsi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Jika semula jumlah siswa yang aktif hanya 21 siswa, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 35 siswa. Peningkatan ini ditunjukkan dari siswa yang dulunya pada siklus I hanya diam dan masih malu untuk bertanya ketika apersepsi, kemudian pada siklus II mulai bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru saat apersepsi.

2. Keaktifan siswa saat bertanding

Peningkatan keaktifan siswa selama bertanding dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 13. Capaian Keaktifan Siswa Saat Games (Pembelajaran) Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diukur	Indikator Keberhasilan	Aktif			
		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Keaktifan saat games (pembelajaran)	75%	32	80 %	37	92,5%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Keaktifan siswa selama bertanding mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Jika dalam siklus I jumlah siswa yang aktif hanya 32 siswa, pada siklus II meningkat menjadi 37 siswa. Hal ini ditunjukkan dari beberapa siswa yang semula hanya berbicara sendiri dengan temannya, mengganggu kelompok lain, tidak mau ikut diskusi dalam

kelompok karena sudah merasa dikerjakan teman lain maka pada siklus II mulai konsentrasi dan aktif dalam memecahkan persoalan yang diberikan guru dalam kelompok. Kerjasama dalam kelompok mulai terlihat lebih teratur daripada siklus sebelumnya. Pertanyaan juga bermunculan saat guru mengulas kembali tentang soal yang telah dikerjakan. Penulisan dan kecondongan hurufpun mulai terlihat rapi.

3. Kemandirian siswa selama evaluasi.

Peningkatan kemandirian siswa selama evaluasi dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14. Kemandirian Siswa Saat Evaluasi Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diukur	Indikator Keberhasilan	Aktif			
		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Kemandirian evaluasi	75%	29	72,5 %	35	87,5%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Kemandirian siswa selama evaluasi mengalami peningkatan. Jika pada siklus I siswa yang mandiri dalam evaluasi sebanyak 29 siswa, pada siklus II meningkat menjadi 35 siswa. Siswa yang semula masih bertanya dengan temannya menjadi mandiri dan mampu mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuannya sendiri, meskipun masih ada beberapa siswa yang terlihat tidak percaya diri dan bertanya kepada temannya. Hal ini dapat diatasi dengan diberinya peringatan oleh guru.

4. Ketuntasan hasil evaluasi belajar siswa

Peningkatan ketuntasan hasil evaluasi belajar siswa dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 15. Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Indikator Keberhasilan 80%					
	Siklus I			Siklus II		
	Banyaknya	Total	Persentase	Banyaknya	Total	Persentase
Tuntas		22	55 %		35	87,5%
95 - 99	2			3		
90 - 94	1			2		
85 - 89	3			3		

80 - 84	3			5		
75 - 79	13			22		
Tidak Tuntas	2	18	45 %	4	5	12,5 %
70 - 74	6			1		
65 - 69	7			0		
60 - 64	-			0		
55 - 59	3			0		
50 - 54						

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Peningkatan keaktifan dan hasil evaluasi mata pelajaran Stenografi tersebut juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 8. Grafik Hasil Penelitian

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Grafik tersebut menunjukkan bahwa setelah adanya penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) membawa dampak yang positif selama pembelajaran stenografi. Dampak positif tersebut antara lain (1) siswa menjadi lebih semangat dan berminat dalam mengikuti pembelajaran stenografi, (2) siswa tidak pasif lagi dan cenderung aktif di dalam kelas, (3) siswa lebih memahami materi stenografi dan cara penulisannya, serta (4) adanya peningkatan hasil belajar.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan. Deskripsi hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi yang ada di SMK Negeri 3 Surakarta. Dari hasil survei ini, peneliti kemudian menemukan bahwa pembelajaran stenografi pada siswa kelas XAP 1 masih kurang optimal, karena siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan hasil belajar rendah. Oleh karena itu, peneliti mengadakan diskusi dengan guru kelas dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Guru kelas dibantu peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guna melaksanakan kegiatan siklus I. Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I ini adalah huruf rangkap vocal. Selanjutnya guru memberikan materi mengenai huruf rangkap vocal. Kemudian membimbing siswa untuk membentuk kelompok belajar TGT. Kemudian guru membagikan soal sebagai game pertama dengan bobot yang sama dimasing-masing kelompok untuk mencari nilai awal permainan yang digunakan sebagai patokan permainan kedua. Pertemuan berikutnya, dengan berbekal nilai dari game pertama guru



mengklasifikasikan siswa sesuai rentang nilai yang ditetapkan. Dipertemuan ini terdapat 4 kelompok tanding dengan masing-masing 10 anggota perwakilan dari kelompok asal siswa. Dan yang terakhir diadakan tes evaluasi untuk mengukur capaian konsep siswa pada siklus I. Namun, dari hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar stenografi pada siklus I masih terdapat kekurangan dan kelemahan, yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan kerja kelompok, dimana dari 10 kelompok masih ada kelompok yang kurang kompak. Siswa juga kurang konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, masih ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya dan ketika evaluasi masih ada siswa yang kurang sportif. Hal itu karena siswa belum begitu paham mengenai konsep dari model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). Karena itu, peneliti mencari solusi dan menyusun rencana pembelajaran siklus II untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran Stenografi pada siklus I.

Materi pembelajaran pada siklus II adalah huruf rangkap konsonan. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa, siswa merasa cukup tertarik dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang telah diterapkan, selain siswa menjadi aktif, siswa juga merasa tidak segan bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya maupun dengan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar stenografi pada siklus II, hasil belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan. Siswa yang sebelumnya kurang aktif saat pembelajaran, sekarang menjadi lebih tertarik dan lebih merespon apersepsi guru. Meskipun begitu, masih diperlukan juga motivasi dari guru dan pendekatan dari guru untuk mendukung berhasilnya proses belajar mengajar stenografi. Namun, kekurangan tersebut dirasa dapat di atasi guru. Oleh sebab itu masalah yang dihadapi pada pembelajaran stenografi sudah dapat teratasi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang secara langsung mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

#### **D. Pembahasan**

Setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I, dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran stenografi di SMK Negeri 3 Surakarta.

Berdasarkan daftar nilai tes awal pra siklus, hanya 11 siswa yang tuntas yaitu nilai memenuhi KKM dengan persentase 27,5 % dan sisanya 29 siswa atau 72,5 % belum lulus. Kemudian ketuntasan belajar yang tercapai pada siklus I adalah sebanyak 22 siswa dengan persentase sebesar 55% telah lulus dan 18 siswa atau 45 % belum memenuhi KKM, namun disini sudah terlihat peningkatan namun persentase belum mencapai target tujuan yang ditetapkan sehingga melakukan tindakan siklus II . Kemudian untuk siklus II, ketuntasan hasil belajar yang tercapai sebanyak 35 siswa dengan persentase sebesar 87,5 % dan hanya 5 anak



yang dinyatakan belum tuntas yaitu sekitar 12,5 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 16. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II

Kriteria	Indikator Keberhasilan 75%					
	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	11	27,5 %	22	55 %	35	87,5 %
Tidak Tuntas	29	72,5%	18	45 %	5	12,5 %

Sumber : (Sumber : Data Hasil Penelitian)

Ketuntasan hasil belajar siswa juga bisa dilihat pada grafik histogram berikut ini:

Gambar 9. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Grafik tersebut menunjukkan bahwa setelah adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berdampak terhadap peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran stenografi. Dampak positif tersebut antara lain siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa dapat bekerjasama dalam kelompok dengan siswa yang lain. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu : (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan. Deskripsi hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi / keadaan yang ada di kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta. Survei awal dilakukan saat PPL dan survei mendalam pada bulan Desember 2012. Dari hasil survei ini, peneliti menemukan bahwa hasil belajar stenografi pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta masih belum maksimal, metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar adalah metode konvensional melalui ceramah dan pemberian tugas-tugas. Kegiatan siswa dalam metode konvensional hanyalah mencatat materi, mendengarkan penjelasan dari guru lalu mengerjakan latihan dalam buku paket. Oleh karena itu, peneliti mengadakan diskusi dengan guru mata pelajaran stenografi ini dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), karena setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), siswa dituntut untuk aktif, bertanggung jawab dan bekerja dengan kelompok serta lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Setelah itu tahap selanjutnya peneliti dibantu guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dalam siklus I tindakan kelas. Sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan guru mata pelajaran stenografi, maka materi pada pelaksanaan tindakan siklus I ini adalah huruf rangkap vocal. Dan kemudian setelah semua persiapan lengkap maka siklus I dijalankan sesuai rencana dengan 2 kali pertemuan untuk kegiatan praktek TGT dan 1 kali pertemuan untuk tes atau ujian kompetensi dasar. Hasil yang dicapai cukup memuaskan karena mengalami peningkatan yaitu 22 dari 40 siswa atau sekitar 55 % siswa dinyatakan lulus memenuhi KKM yaitu 75 dan sisanya 18 siswa atau 45 % belum lulus tapi nilainya mengalami peningkatan. Kemudian peneliti dan guru merefleksi semua dan memperhatikan kekurangan dan kesalahan untuk dijadikan dasar melakukan tindakan siklus II.

Materi pembelajaran pada siklus II adalah huruf rangkap konsonan. Pelaksanaan dalam siklus ke II ini sama seperti siklus I, namun siklus II dilaksanakan didasarkan atas perbaikan dari kelemahan siklus I. Dari hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar stenografi pada siklus II ini guru sudah dapat menguasai kelas mulai dari depan hingga ke belakang dan sebagian besar siswa telah ikut berperan serta dalam belajar dan bekerja dengan kelompok, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang aktif dan bersemangat mencapai nilai tertinggi untuk point kelompoknya, dan sudah tidak terlihat lagi siswa yang asyik pada kegiatannya sendiri saat guru menjelaskan materi.

Pada saat peneliti melakukan wawancara kepada siswa, siswa merasa cukup tertarik dengan pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) selain siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, siswa juga merasa lebih bisa memahami materi. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar stenografi pada siklus I maupun siklus II, kualitas pembelajaran baik proses maupun hasil sudah menunjukkan peningkatan.

Berdasarkan tindakan tersebut, guru berhasil melaksanakan pembelajaran stenografi yang dapat menarik perhatian siswa dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Keberhasilan pembelajaran stenografi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

1. Siswa terlihat antusias dan bersemangat pada saat awal akan mengikuti pembelajaran stenografi dan selama mengikuti pembelajaran.
2. Siswa sudah mampu mengatasi kesulitan belajar dengan berdiskusi bersama teman yang lebih paham akan materinya dan belajar bertanya.
3. Siswa menjadi bertanggung jawab untuk bekerja sama dalam kelompoknya
4. Siswa sudah mampu memahami materi stenografi dan memperhatikan penulisan stenografi yang benar serta cara merangkai huruf-hurufnya..
5. Pada setiap pemberian materi, guru selalu memberikan motivasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang membantu keaktifan belajar siswa.

6. Nilai tes yang telah diberikan guru menunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Dari beberapa hal di atas maka terbukti bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi dan (4) analisis dan refleksi tindakan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar stenografi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X AP1 SMK Negeri 3 Surakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam apersepsi dari 21 siswa (52,5%) pada siklus I menjadi 35 siswa (87,5%) pada siklus II.
2. Keaktifan siswa saat games (pembelajaran) dari 32 siswa (80 %) pada siklus I menjadi 37 siswa (92,5%) pada siklus II.
3. Kemandirian siswa selama evaluasi dari 29 siswa (78,38%) pada siklus I menjadi 33 siswa (89,19%) pada siklus II.
4. Ketuntasan hasil belajar siswa dari 29 siswa (72,5%) pada siklus I menjadi 35 siswa (87,5%) pada siklus II.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga memberikan beberapa manfaat lain yaitu:

- a.2.a.a.i.1. Siswa terlihat antusias dan bersemangat pada saat awal akan mengikuti pembelajaran stenografi dan selama mengikuti pembelajaran.
- a.2.a.a.i.2. Siswa sudah mampu mengatasi kesulitan belajar dengan berdiskusi bersama teman yang lebih paham akan materinya dan belajar bertanya.
- 3) Siswa menjadi bertanggung jawab untuk bekerja sama dalam kelompoknya
- 4) Siswa sudah mampu memahami materi stenografi dan memperhatikan penulisan stenografi yang benar serta cara merangkai huruf-hurufnya..
- 5) Pada setiap pemberian materi, guru selalu memberikan motivasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang membantu keaktifan belajar siswa.

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka implikasi dari penelitian ini adalah :

### 1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan gambaran yang signifikan mengenai keberhasilan suatu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) mengarah pada keterlibatan siswa kelas X AP1 dalam kerja sama di suatu kelompok. Dengan TGT siswa juga belajar lebih bertanggung jawab dalam kelompok dan dirinya.

Siswa merupakan subyek pokok dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa yang akan berpengaruh pada berhasil tidaknya proses belajar siswa. Faktor tersebut antara lain kecerdasan, minat, keaktifan siswa, guru dan teman sekelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhibbin Syah (2005:132) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal siswa (aspek fisiologis dan psikologis), faktor eksternal siswa (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor pendekatan belajar siswa.

Penelitian mengenai metode ini memberikan pengaruh yang positif pada hasil yang dikeluarkan seperti, penerimaan teman dengan latar belakang dan tingkat akademik yang berbeda-beda. Selain itu, hasil belajar siswa bisa lebih meningkat lagi. Maka implikasi teoritis dari penelitian ini adalah perlu dikembangkan secara lebih lanjut untuk penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT).

### 2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan gambaran secara jelas bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran stenografi dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi guru mata pelajaran stenografi, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Disamping itu dapat menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam proses belajar mengajar.

Pemberian tindakan dari prasiklus dan siklus I memberikan deskripsi bahwa terdapat kekurangan dan kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran stenografi berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan siklus II. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan hasil belajar siswa baik proses maupun prestasi.

## C. Saran

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya memotivasi guru untuk selalu mengembangkan dan menerapkan model dan metode pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

## 2. **Bagi Guru**

- a. Guru hendaknya selalu meningkatkan kemampuannya dalam mengem-bangkan dan menyampaikan materi, demikian juga dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
- b. Guru hendaknya memilih metode, model dan media pembelajaran yang baik sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru lebih meluangkan waktu untuk melakukan pendekatan dengan siswa agar dapat membantu kesulitan yang dialami oleh pribadi siswa.  
Misalnya dengan member contoh tulisan secara langsung dibuku siswa ketika dia masih kesulitan menuliskan kata dengan huruf steno.

## 3. **Bagi Siswa**

- a. Dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT), sebaiknya dimanfaatkan dengan baik oleh para siswa untuk bekerja sama dalam satu kelompok dalam memecahkan soal yang diberikan oleh guru.
- b. Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak malu untuk bertanya ketika merasa kurang paham terhadap materi, dan tidak segan dalam memberikan pendapat, saran atau kritik dalam proses diskusi pada kegiatan belajar mengajar.
- c. Siswa harus banyak berlatih menulis dan membaca huruf stenografi untuk menambah ketrampilan menulis dan membacanya. Jangan bergantung pada saat pembelajaran disekolah saja.