

UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT MAPEL DLE KELAS X TAV SMK NEGERI 1 PUNDONG

Oleh:

Ni Wayan Sanistri Wiranda
NIM 15502244002

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas X T AV di SMK Negeri 1 Pundong dengan model pembelajaran tpe TGT (*Teams Game Tournament*).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subyek penelitian adalah siswa kelas X TAV B yang berjumlah 36 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 2 pertemuan setiap siklusnya. Metode yang digunakan untuk memperoleh data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X TAV B. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada tiap siklus dapat diketahui dari antusias siswa ketika memperhatikan penjelasan guru ketika guru menjelaskan materi, memperhatikan penjelasan teman sekelompoknya ketika kegiatan belajar tim, siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompoknya, siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya, siswa aktif berkerja sama dengan teman sekelompoknya, siswa aktif dalam mencatat materi, siswa aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa aktif mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru dan temannya, serta siswa aktif dalam mengemukakan pendapatnya. Dari perolehan data yang ada dapat dilihat bahwa indikator dengan pencapaian paling tinggi yaitu bertanya kepada guru maupun teman sekelompoknya mencapai dan Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya sebesar 97.22% . Sedangkan pencapaian paling rendah adalah siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebesar 75%. Peningkatan keaktifan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Persentasi hasil belajar pada siklus I sebesar 66.67% meningkat menjadi 94.44% pada siklus II. Hasil belajar siswa didapatkan dari penilaian *post test* di akhir setiap siklus.

Kata kunci : TGT, keaktifan belajar siswa, hasil belajar siswa, DLE

***EFFORTS TO INCREASE ACTIVITIES AND RESULTS OF STUDENT
LEARNING USING TGT MAPEL DLE CLASS X TAV LEARNING MODEL
STATE 1ST VOCATIONAL SCHOOL, PUNDONG***

By:

Ni Wayan Sanistri Wiranda
NIM 15502244002

The purpose of this study was to determine the increase in learning activeness and learning outcomes of Grade X TAV students at SMK Negeri 1 Pundong with the learning model of TGT (Teams Game Tournament).

This research is a type of classroom action research (classroom action research). The research subjects were 36 students of TAV B class X students. This research was conducted in 2 cycles with 2 meetings each cycle. The method used to obtain data using the method of observation, testing, and documentation. The data analysis technique uses descriptive qualitative and quantitative.

The results showed that the application of the TGT learning model (Teams Game Tournament) in the Basic Electricity and Electronics subjects could increase the activeness and learning outcomes of Class X TAV B students. Increasing student learning activeness in each cycle can be known from students' enthusiasm when paying attention to the teacher's explanation when the teacher explain the material, pay attention to the explanation of a group of friends when learning team activities, students actively ask the teacher and the group friends, students actively discuss with group friends, students actively work together with group friends, students are active in taking notes, students actively work on assignments given by teacher, students actively listen to information provided by the teacher and his friends, and students are active in expressing their opinions. From the data acquisition, it can be seen that the indicator with the highest achievement, namely asking the teacher and group friends reaching, and students actively discussing with group friends by 97.22%. While the lowest achievement was active students answering questions given by teachers as 75%. Increased student learning activity is very influential on improving student learning outcomes. The percentage of learning outcomes in the first cycle of 66.67% increased to 94.44% in the second cycle. Student learning outcomes are obtained from the post test assessment at the end of each cycle.

Keywords: TGT, student learning activeness, student learning outcomes, DLE