

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN METODE *THINK CARD* UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN KOMPETENSI DASAR MEGIDENTIFIKASI KOMPONEN-KOMPONEN *ENGINE* PADA SISWA KELAS X TKR SMK N 2 LAMONGAN

Suliono

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: lion_asyabaab@yahoo.com

I Made Arsana

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: dearsana67@yahoo.com

ABSTRAK

Metode pembelajaran *think card* adalah metode yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran pemeliharaan *engine*. Selama ini pembelajaran di SMK Negeri 2 Lamongan masih menggunakan metode ceramah. Terbukti dengan nilai ulangan tengah semester genap 2012/2013 rata-rata SKM mereka sekitar 32 anak mendapat nilai 55,25 atau <75,0 (tidak tuntas). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil validasi *think card* pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*, untuk mengetahui hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran *think card*, untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap metode pembelajaran *think card* dan untuk mengetahui apakah metode *think card* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine* pada siswa kelas X TKR SMK N 2 Lamongan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari 3 siklus, Siklus I, II dan III. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi: lembar validasi, lembar soal, lembar angket dan lembar observasi. Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, sehingga data yang terkumpul ditabulasikan sesuai kelompok-kelompoknya, kemudian dinilai atau diskor untuk mengetahui besar presentase dan presentase ini digunakan untuk menentukan tingkat kategori.

Hasil penelitian ini adalah *think card* yang divalidasi layak digunakan dalam pembelajaran pemeliharaan *engine*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil validasi kartu oleh dosen (ahli) bidang bahasa, desain dan materi sebesar 89,61%. Kemudian dari hasil penerapan metode *think card* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar, pada *pre test* belum ada yang mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) ≥ 75 , siklus I terdapat 9 dari 36 siswa yang mencapai SKM dan nilai presentase KK (ketuntasan klasikal) 25%, pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa yang mencapai SKM dan nilai presentase KK 66,66%, dan pada siklus III siswa yang mencapai SKM sebesar 34 dan nilai presentase KK 94,44%. Nilai presentase aktivitas guru pada siklus I 70,13%, siklus II 82,98%, dan siklus III 88,88%. Nilai presentase aktivitas siswa siklus I 62,5%, siklus II 78,12%, dan siklus III 87,5%. Respon siswa sebesar 84,44%. Hambatan dalam proses pembelajaran menggunakan metode *think card* adalah, 1) Guru masih perlu belajar dalam menggunakan metode pembelajaran *think card*, 2) Siswa masih canggung diajar oleh guru baru, dan cenderung meremehkan guru, 3) Siswa kurang aktif dalam menyampaikan ide dan pendapatnya saat presentasi, 4) Siswa kurang teliti dalam menjawab soal-soal dalam pertanyaan, 5) Kurangnya pemanfaatan waktu dalam mengerjakan soal *post test*.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif, *think card*, penelitian tindakan kelas, komponen-komponen *engine*.

ABSTRACT

Learning *think card* methods is a method that was developed to improve the quality of process and learning outcomes subject maintenance of the engine. During this study at SMK Negeri 2 Lamongan still use methods lectures. With proven value replicates even midterm 2012/2013 average about 32 children their SKM gotten 55,25 or < 75,0 (not completely). The purpose of this research is to know a decent card used on the learning in the classroom, knowing the development activity of the teacher and the students learning, and the think method to know if the card can improve the quality of process and learning outcomes

This type of research is Research Action class (*Classroom Action Research*) which consists of 3 cycles, the cycle of I, II and III. Research instrument used to collect data includes: sheets, sheet validation problem, the now and the observation sheet sheet. Data obtained from this research analyzed by qualitative descriptive method, so that the data collected according to group ditabulasikan-kelompoknya, later assessed or large percentage diskor to know and presentase this is used to determine the level of categories.

The results of this research is to think card validated worthy of learning used in maintenance of the engine. It can be seen from the average results of the validation of the card by the lecturer (expert) field of language, design and materials of 89,61%. Then from the results of the application of the method *think card* can improve the quality of the

process and results of student learning. This is demonstrated by the growing results of the study, the pre test does not yet exist to reach Minimum Standards completeness (SKM) ≥ 75 , I cycle there are 9 of 36 students who reach a percentage of the value of KK and SKM (classical ketuntasan) 25%, on cycle II increased to 24 students who reach a percentage of the value of KK and SKM 66,66%, and in cycle III students who reach the SKM 34 percentage and value of KK 94,44%. A percentage of the value of teacher activity in cycle I 70,13%, cycle II 82,98%, 88,88% and cycle III. The value of a percentage of the student's activity cycle 62.5% I, II 78,12%, cycle and cycle III of 87.5%. Student response of 84.44%. Obstacles in the process of learning method using think cards are, 1) Teachers still need to learn in using learning methods think card, 2) still awkward Students taught by new teachers, and tend to underestimate the teachers, 3) students are less active in conveying ideas and opinions during a presentation, 4) Students less thorough in answering questions in the question, 5) lack of utilization of time in working on the question of the post test.

Key words: cooperative learning Model, think card, class action, research components engine.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan permasalahan yang menarik didiskusikan pada banyak forum, resmi maupun tidak, mulai dari dasar kebijakannya, pelaksanaannya, para pelaksananya, sampai dengan hasil pelaksanaannya. Mereka menganggap masalah pendidikan semakin memprihatinkan, sebagai dampak dari kurang tepatnya kebijakan pendidikan, kurang profesionalnya penanganan pendidikan, dan kurang kompetennya para pelaksananya, mengakibatkan hasil pendidikan, yang diantaranya, menempatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia pada posisi yang sangat rendah diantara ratusan negara di dunia.

Banyak sekolah yang masih dinilai masyarakat sebagai sekolah yang hanya mendahulukan prinsip formalisme, sehingga para siswa yang notabene adalah penerus perubahan bangsa hanya menjadi mediator untuk realisasi perangkat pembelajaran semata. Pengelolaan pendidikan dan perencanaan memang sesuai dengan administrasi pembelajaran yang diharapkan, namun sangat jauh melenceng dari kenyataan. Banyak yang berpendapat bukan sistem yang salah tetapi keseriusan, komitmen, kedewasaan, dan kecerdasan para pelaksana sistem yang masih rendah yang mengakibatkan implementasi pendidikan di negeri kita masih belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan publik. Implementasi pendidikan yang tidak sesuai dengan harapan cenderung disebabkan oleh tidak berjalannya secara sistemik sistem pengawasan dan evaluasi.

SMK N 2 Lamongan terdapat beberapa kelemahan terutama pada Jurusan Otomotif, antara lain adalah kualitas proses dan hasil belajar mengajarnya yang secara umum belum efektif dan optimal. Pembelajaran mata diklat Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin Otomotif khususnya pada mata diklat pemeliharaan/servis *engine* dan komponen-komponennya pada kelas X TKR SMK N 2 Lamongan semester genap, tahun pelajaran 2012/2013 adanya temuan yang terjadi pada siswa, dimana pembelajaran berjalan lambat, dan cenderung siswa belajar dengan sendirinya tanpa adanya pengawasan yang efektif dari seorang guru, beberapa materi yang seharusnya diselesaikan sesuai dengan alokasi waktu ternyata mengalami tidak tercapainya ketuntasan hasil belajar. Sarana dan prasarana yang menjadi bahan dan mediator untuk melakukan praktik kurang lengkap dan sebagian hanya menjadi bahan "pajangan" sehingga tidak maksimal dalam kegiatan praktik menjadi faktor lain. Di

samping itu, sebagian besar siswa ketika melakukan praktik pun masih kurang antusias, sehingga untuk belajarpun kurang pula. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai Ulangan Tengah Semester Genap 2012/2013 yang rata-rata SKM mereka sekitar 32 anak mendapat nilai 55,25 atau $< 75,0$ (tidak tuntas). Sehingga semua siswa harus melaksanakan ulangan ulang (remidi).

Seorang guru harus bisa menjadi individu yang memiliki rasa kritis terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan hasil perubahan yang dialami oleh peserta didik, apakah metode dan media yang digunakan sesuai atau tidak. Sehingga ketika metode dan media yang digunakan tidak sesuai maka seorang guru yang profesional sepantasnya membuat bagaimana peserta didik bisa tertarik dan mengalami perubahan positif terutama pada mata pelajaran yang diajarkan.

Pada kenyataan yang ada sebagian guru hanya memberikan metode dan media pembelajarn yang sesuai dengan administrasi pembelajaran, dengan tidak mempertimbangkan efektifitas perubahan kognitif pada peserta didik. Guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan waktu yang sudah ditentukan, ketika jam pelajaran sudah selesai mereka menganggap "tugas telah usai". Padahal metode dan media pembelajaran yang digunakan memiliki manfaat yang sangat besar terhadap rasa semangat siswa ketika belajar. Sehingga tidak sedikit guru yang hanya mementingkan formalitas semata.

Peneliti mengemukakan bahwa peroses pembelajaran di kelas masih menghadapi beberapa masalah yang perlu diselesaikan, yaitu masih kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa. Hal itu ditandai oleh siswa jarang mengajukan pertanyaan, siswa tidak mempunyai banyak gagasan ataupun ide dalam memecahkan suatu masalah bahkan siswa kesulitan untuk menginterpretasi suatu *trouble* atau masalah.

Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Walau bagaimanapun, tidak ada model pembelajaran yang sempurna dan tepat dapat memfasilitasi kebutuhan kegiatan pembelajaran. Namun hal tersebut bukan menjadi suatu alasan untuk tidak mencari model pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Penulis yakin bahwa metode dan media pembelajaran memiliki dampak perubahan positif terhadap peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan

penjelasan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode *Think Card* Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen-Komponen *Engine* Pada Siswa Kelas X TKR SMKN 2 Lamongan”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat berbagai masalah-masalah yang muncul yang dapat dirumuskan antara lain: (1) bagaimana validitas *think card* pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*? (2) bagaimana aktivitas guru dengan diterapkannya metode *think card* pada pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*? (3) bagaimana aktivitas siswa dengan diterapkannya metode *think card* pada pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*? (4) bagaimana respon siswa terhadap metode pembelajaran *think card*? (5) apakah metode *think card* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil validasi *think card* pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*. (2) Untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan diterapkannya metode *think card* pada pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*. (3) Untuk mengetahui respon siswa dengan diterapkannya metode *think card* pada pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*. (4) Untuk mengetahui apakah metode *think card* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine* pada siswa kelas X TKR di SMK N 2 Lamongan.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak diantaranya adalah: (1) menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran dengan metode *think card* pada mata kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*. (2) dapat digunakan masukan khususnya bagi para guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. (3) menjadi wahana ilmiah untuk pengembangan diri khususnya dalam melihat pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine* dengan metode *think card*. (4) untuk menambah wawasan guru tentang alternatif metode pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut dengan *Classroom Action Research*. Menurut Mulyasa (2011:11) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk

mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*Treatment*) yang sengaja dimunculkan dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian untuk mengambil data adalah pada bulan maret semester genap tahun ajaran 2013/2014.

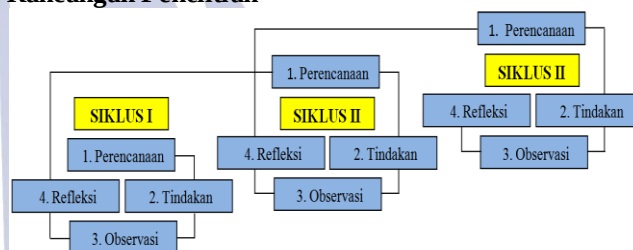
Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Lamongan yang beralokasikan di Jl. Veteran No. 7 A Lamongan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X TKR SMK Negeri 2 Lamongan.

Rancangan Penelitian



Gambar 1. Siklus PTK

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melakukan pengamatan untuk mendapatkan data yang akurat. Lembar observasi juga digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi setiap tindakan, agar kegiatan observasi tidak terlepas dari konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan pengajar dalam mengelola kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *think card*.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mencatat dan mengetahui kegiatan dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *think card*.

Tes Hasil Belajar

Tes ini dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui hasil kemampuan prestasi belajar siswa terhadap materi Pemeliharaan *Engine* setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *think card*, baik pada siklus I, siklus II dan siklus III.

□ Angket

Angket ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *think card*.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul ditabulasikan sesuai dengan kelompok-kelompoknya, kemudian dinilai atau diskor untuk mengetahui besar presentase. Presentase ini digunakan untuk menentukan tingkat kategori. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan penjabaran sebagai berikut:

□ Validasi *Think Card*

Menurut Sugiyono (2013:173) sebuah instrumen dan soal dikatakan valid apabila instrumen dan soal tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dikatakan valid jika mencapai prosentase $\geq 61\%$. Untuk menganalisis hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan berdasarkan tabel skor skala Likert, digunakan rumus berikut ini:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\% \dots (1)$$

(Riduwan dalam Maycinipta, 2013:32)

Keterangan : K : Prosentase Kelayakan

F : Jumlah Jawaban Responden

N : Skor Tertinggi dalam Angket

I : Jumlah Pertanyaan dalam Angket

R : Jumlah Responden

Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan kedalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Prosentase Respon Validator

Presentase	Keterangan
0% - 19%	Tidak valid
20% - 39%	Kurang valid
40% - 59%	Cukup valid
60% - 79%	Valid
80% - 100%	Sangat valid

Sumber: Riduwan (2004:110)

□ Analisis Observasi Aktivitas Guru

Guru akan diamati bagaimana aktivitasnya dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Think Card*. Pada aspek yang diteliti diberikan skala skor 1 sampai dengan 5 dengan penafsiran angka-angka pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Buruk sekali
2	Buruk
3	Sedang
4	Baik
5	Baik sekali

(Riduwan, 2012: 39)

Maka dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$AG = \frac{\Sigma \text{Frekuensi aktivitas yang muncul}}{\Sigma \text{Total frekuensi aktivitas}} \times 100\% \dots (2)$$

(Riduwan, 2012: 39)

Keterangan:

AG : Aktivitas guru

Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan kedalam tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Skor	Keterangan
0% - 20%	Buruk sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Baik sekali

(Riduwan, 2012: 41)

□ Analisis Obsevasi Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa menggunakan metode pembelajaran *Think Card* dianalisis untuk mengetahui aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan pada siswa selama kegiatan pembelajaran, dengan analisis rumus serta skor penilaian sama dengan proses analisis aktivitas guru dalam tabel 3 di atas.

□ Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, agar penerapan metode pembelajaran *Think Card* berjalan efektif bagi siswa. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika telah mencapai ketuntasan hasil belajar $\geq 75\%$ dengan perhitungan sebagai berikut.

$$KI = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \dots (3)$$

(Riduwan dalam Eko, 2013: 57)

Keterangan:

KI : Ketuntasan Individual

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika didalam kelas mencapai $\geq 80\%$ siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan perhitungan sebagai berikut.

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \dots (4)$$

(Riduwan dalam Eko, 2013: 58)

Keterangan:

KK : Ketuntasan Klasikal

□ Analisis Angket Respon Siswa

Analisis yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran *Think Card* adalah menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots (5)$$

(Sugiyono, 2009:109)

Keterangan : P = Presentase Jawaban Responden

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Jumlah Seluruh Skor Ideal

Jumlah skor ideal = skor tertinggi x jumlah item
x jumlah responden

Kemudian hasil perhitungan angket respon siswa dikonversikan menurut tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Tabel Konversi Nilai Angket Respon Siswa

Skor	Keterangan
0% - 20%	Respon sangat kurang
21% - 40%	Respon kurang
41% - 60%	Respon cukup
61% - 80%	Respon baik
81% - 100%	Respon sangat baik

(Diadaptasi dari Riduwan, 2012: 41)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga dalam pengambilan data yang dilakukan terdapat beberapa siklus yang masing-masing siklus terdapat empat tahapan yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Dalam pembelajaran ini peneliti hanya menyampaikan materi yang bersifat teoritis saja, sedangkan pada praktiknya diajarkan oleh guru mata pelajaran sendiri. Hasil data penelitian adalah sebagai berikut:

□ Data Hasil Validasi *Think Card*

Validasi *think card* dilakukan oleh 3 dosen (ahli) bidang bahasa, desain, dan materi (isi).

Tabel 5. Hasil Validasi Dosen (Ahli)
Bidang Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi	Kelayakan (%)
Bahasa			
1	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan menggunakan kaidah EYD	4	91
2	Susunan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa dan kosakata sesuai dengan tuntutan keadaan sekarang.	3	
3	Susunan pertanyaan dan jawaban pada kartu mudah untuk dipahami	4	
Jumlah		11	
Skor Kriteriaum = N x I x R		12	
Tata Krama			
1	Isi, bahasa dan ilustrasi tidak bertentangan dengan pancasila dan UUD 1945	4	100
2	Isi, bahasa dan ilustrasi terhindar dari kesan pornografi	4	
Jumlah		8	
Skor Kriteriaum = N x I x R		8	
Jumlah rata-rata			95,5

Berdasarkan tabel 5 di atas maka didapatkan prosentase keseluruhan sebesar 95,5% dan dengan demikian penggunaan bahasa pada kartu dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

Tabel 6. Hasil Validasi Dosen (Ahli)
Bidang Desain

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi	Kelayakan (%)
Format			83,33
1	Kartu ini menggunakan jenis dan ukuran huruf yang jelas untuk dibaca dan dipahami.	3	
2	Sistem penomoran dalam kartu ini jelas dan teratur.	3	
3	Penggunaan <i>icon</i> yang berupa gambar, cetak tebal, cetak miring, sudah sesuai.	1	
4	Spasi di tata rapi dan konsisten	3	
Jumlah		10	
Skor Kriteria = N x I x R		12	
Perwajahan (Cover)			83,33
1	Warna yang digunakan sudah rapi dan jelas (tidak terlalu mencolok).	2	
2	Desain depan dan belakang sudah rapi dan menggunakan warna yang sesuai.	1	
3	Penempatan gambar dan tulisan sudah sesuai	3	
4	Ukuran kartu sudah sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil).	4	
Jumlah		10	
Skor Kriteria = N x I x R		12	
Jumlah rata-rata			83,33

Berdasarkan tabel 6 di atas maka didapatkan prosentase keseluruhan sebesar 83,33% dan dengan demikian penggunaan desain pada kartu dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

Tabel 7. Hasil Validasi Dosen (Ahli)
Bidang Materi (Isi)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi	Kelayakan (%)
Karakteristik			
1	Kartu bersifat <i>self Instructional</i> yaitu peserta didik dapat mempelajari kartu ini secara mandiri karena tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	4	95
2	Kartu bersifat <i>game</i> yaitu peserta didik dapat mempelajari kartu dengan cara bermain dan belajar.	4	
3	Kartu bersifat praktis yaitu peserta didik dalam mempelajari materi hanya dalam genggam tangan dan bisa dipelajari dimanapun.	3	
4	Kartu bersifat <i>group</i> yaitu para peserta didik dapat belajar dan bermain sambil	4	

	berkelompok.		
5	Kartu bersifat <i>user friendly</i> yaitu materi dalam kartu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum dalam dunia industri.	4	
Jumlah		19	
Skor Kriteria = N x I x R		20	
Isi			
1	Isi kartu tercantum dalam silabus mata diklat pemeliharaan/servis <i>engine</i> dan komponen-komponennya.	3	
2	Materi kartu meliputi aspek pengetahuan tentang komponen-komponen <i>engine</i> .	3	
3	Materi kartu meliputi aspek ingatan	4	
4	Pertanyaan dan jawaban dalam kartu dapat mendorong motivasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar.	3	
5	Gambar dan tulisan dalam kartu jelas dan teratur sehingga materi mudah dipahami.	4	
Jumlah		17	
Skor Kriteria = N x I x R		20	
Jumlah rata-rata		90	

Berdasarkan tabel 7 di atas maka didapatkan prosentase keseluruhan sebesar 90% dan dengan demikian penggunaan materi pada kartu dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

□ Hasil Observasi Aktivitas Guru

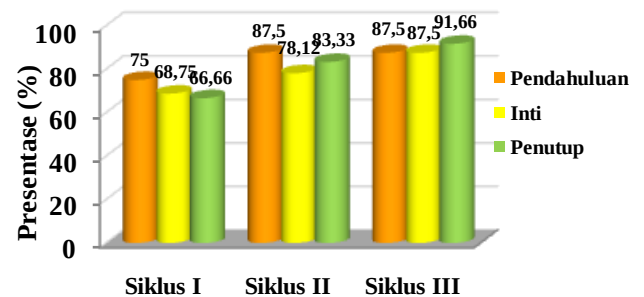
Berikut akan disajikan data pada tabel 8 serta gambar 2 untuk melihat keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III.

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus I, II, dan III

No	Aspek Yang diamati	Siklus (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Pendahuluan			
	Mengkomunikasikan tujuan			
	Memotivasi siswa untuk meningkatkan minat pada pembelajaran	75	87,5	87,5
	Kegiatan inti			
	Menyajikan informasi menggunakan <i>power point</i> dan <i>LCD</i> Proyektor	68,75	78,12	87,5

	Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya			
	Meminta siswa untuk membagi kelompok			
	Membimbing siswa dalam belajar <i>Think Card</i>			
	Meminta perwakilan kelompok untuk presentasi hasil permainan <i>Think Card</i>			
	Membimbing siswa untuk menanggapi			
	Memberikan penghargaan			
3	Memberikan umpan balik			
	Penutup			
	Menyimpulkan materi dalam pembelajaran yang telah dilakukan	66,66	83,33	91,66
	Memberikan tugas			
	Memberikan <i>post test</i>			
Jumlah rata-rata		70,13	82,98	88,88

Diagram Aktivitas Guru



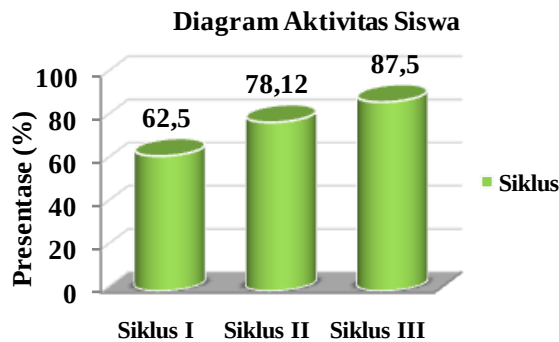
Gambar 2. Diagram Aktivitas Guru Siklus I,II,III

□ Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berikut akan disajikan data pada tabel 9 serta gambar 3 untuk melihat keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III

Siklus (%)			Rata-rata	Kriteria
Siklus I	Siklus II	Siklus III		
62,5	78,12	87,5	76,04%	Baik



Gambar 3. Diagram Aktivitas Siswa Siklus I,II, III

Hasil Belajar Siswa

Berikut akan disajikan data pada tabel 10 serta gambar 4 untuk melihat hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III.

Tabel 10. Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

No. Absen	Pre Test	Post Test					
		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Nilai	Ket.	Nilai	Ket.	Nilai	Ket.
1	67	80	T	85	T	92,5	T
2	62,5	70	BT	72,5	BT	80	T
3	55	72,5	BT	75	T	80	T
4	65	82,5	T	90	T	95	T
5	40	62,5	BT	70	BT	80	T
6	50	72,5	BT	85	T	92,5	T
7	52,5	70	BT	77,5	T	85	T
8	55	70	BT	85	T	95	T
9	70	82,5	T	90	T	100	T
10	57	72,5	BT	77,5	T	85	T
11	55	60	BT	65	BT	80	T
12	40	45	BT	50	BT	77,5	T
13	67	70	BT	80	T	82,5	T
14	57	72,5	BT	82,5	T	90	T
15	62,5	62,5	BT	72,5	BT	80	T
16	65	70	BT	75	T	80	T
17	60	65,5	BT	70	BT	85	T
18	62	72,5	BT	77,5	T	80	T
19	70	80	T	85	T	90	T
20	57	72,5	BT	80	T	87,5	T
21	52,5	75	T	77,5	T	80	T
22	60	60	BT	62,5	BT	72,5	BT
23	60	68	BT	70	BT	77,5	T
24	60	70	BT	80	T	85	T
25	65	72,5	BT	80	T	82,5	T
26	57	72,5	BT	85	T	95	T
27	62,5	75	T	75	T	77,5	T
28	60	60	BT	65	BT	77,5	T
29	60	70	BT	77,5	T	85	T
30	62	65	BT	70	BT	80	T
31	52,5	78,5	T	80	T	85	T
32	67	80	T	85	T	92,5	T
33	40	72,5	BT	80	T	82,5	T
34	65	70	BT	72,5	BT	80	T
35	50	50	BT	60	BT	72,5	BT

36	47	77,5	T	82,5	T	90	T
Rata ²	58,05	70,05		76,31		84,23	
Σ ST	-	9		24		34	
Σ SBT	36	27		12		2	
KK (%)	-	25%		66,66%		94,44%	

Keterangan:

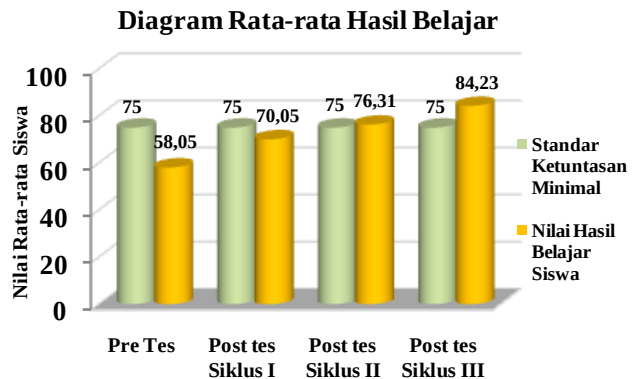
T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

ST = Siswa Tuntas

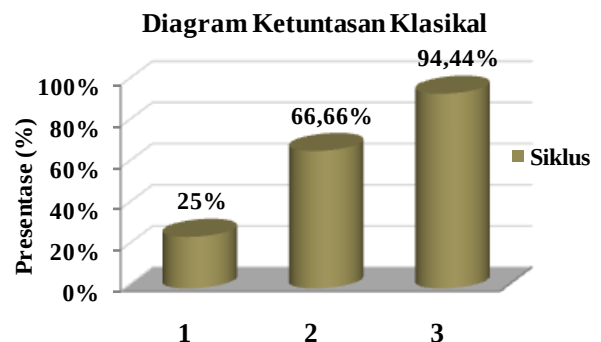
SBT = Siswa Belum Tuntas

KK = Ketuntasan Klasikal (Ketuntasan Kelas)



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Belajar

Untuk melihat rata-rata ketuntasan klasikal setiap siklus, maka dapat dilihat diagram dan gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Diagram Ketuntasan Klasikal

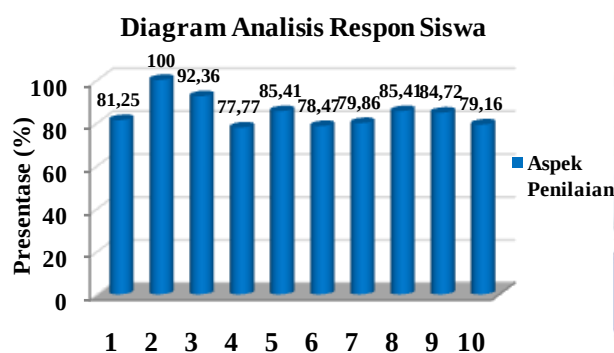
Respon Siswa

Setelah melakukan penelitian di kelas X TKR SMK Negeri 2 Lamongan, diperoleh data mengenai respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Think Card* yang dilakukan peneliti. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 11 dan gambar 6 di bawah ini.

Tabel 11. Hasil Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor (%)	Ket.
1	Saya merasa senang mengikuti metode pembelajaran <i>think card</i> .	81,25	Sangat baik
2	Metode pembelajaran ini merupakan hal yang baru bagi saya.	100	Sangat baik

3	Bagi saya metode pembelajaran <i>think card</i> merupakan tipe pembelajaran yang menarik.	92,36	Sangat baik
4	Bagi saya metode <i>think card</i> merupakan tipe pembelajaran yang mudah dilaksanakan.	77,77	Baik
5	Dengan metode pembelajaran ini saya belajar bertanggung jawab.	85,41	Sangat baik
6	Dengan metode <i>think card</i> saya lebih mudah dalam belajar.	78,47	Baik
7	Dengan metode <i>think card</i> saya lebih mudah memahami materi.	79,86	Baik
8	Dengan menggunakan metode pembelajaran <i>think card</i> saya lebih mudah akrab dengan teman-teman.	85,41	Sangat baik
9	Dengan menggunakan pembelajaran ini saya lebih termotivasi dalam belajar.	84,72	Sangat baik
10	Saya ingin untuk materi selanjutnya diajarkan dengan metode menggunakan pembelajaran ini.	79,16	Baik
Rata-rata		84,44	Sangat baik



Gambar 6. Grafik Analisis Respon Siswa

□ Hambatan Dalam Pembelajaran

Berdasarkan refleksi dan catatan pengamat dari siklus I, II dan III, maka didapatkan hambatan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think-Pair-Share* adalah sebagai berikut:

- Guru (peneliti) masih perlu belajar dalam menggunakan metode pembelajaran *think card*, karena terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan dalam metode pembelajaran seperti ini.
- Siswa masih canggung diajar oleh guru baru, dan cenderung meremehkan guru karena bukan guru dari SMK N 2 Lamongan, ini terlihat pada pembelajaran siklus I.
- Siswa masih kurang aktif dalam menyampaikan ide atau pendapatnya dan kurang bisa menanggapi saat presentase kelompok pada pembelajaran *think card*.
- Siswa kurang teliti dalam menjawab soal-soal dalam pertanyaan

- Kurangnya pemanfaatan waktu dalam mengerjakan soal *post test*, sehingga siswa kurang teliti dalam membaca dan memahami soal.

Analisis dan Pembahasan

Berikut adalah pembahasan peneliti secara terperinci mengenai hasil dari penelitian tersebut di atas antara lain:

□ Observasi Aktivitas Guru

Data aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga kali siklus. Pada siklus I aktivitas guru mendapatkan nilai rata-rata 70,13% (Baik), namun terdapat tiga kriteria yang masih mendapatkan alternatif jawaban angka 2 oleh pengamat. Sehingga dari dua kriteria tersebut akan dijadikan refleksi pada siklus I dan akan diperbaiki pada siklus II.

Berdasarkan revisi siklus I didapatkan hasil yang lebih baik dikarenakan pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I dengan nilai rata-rata 82,89% (Sangat Baik), namun masih terdapat beberapa aspek yang belum mengalami peningkatan dengan alternatif jawaban angka 3 oleh pengamat. Dari beberapa kriteria tersebut akan dijadikan refleksi dalam siklus II dan akan diperbaiki pada siklus III dengan cara lebih mengupayakan untuk memahami dan melakukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *think card*.

Dari revisi siklus II didapat hasil yang memuaskan dikarenakan pada siklus III mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 88,88% (Sangat baik), yaitu dengan ditandai pada beberapa kriteria yang tadinya tidak mengalami peningkatan pada siklus II, maka pada kriteria-kriteria tersebut di siklus III telah mengalami peningkatan dengan alternatif jawaban > 3 oleh pengamat.

□ Observasi Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa mengalami peningkatan selama tiga kali siklus. Pada siklus I aktivitas siswa mendapat presentase 62,5% (Baik), namun terdapat 3 aspek yang masih mendapatkan alternatif jawaban angka 2 oleh pengamat. Sehingga dari tiga aspek tersebut akan dijadikan refleksi dalam siklus I dan akan diperbaiki pada siklus II.

Dari revisi siklus I didapatkan hasil yang lebih baik dikarenakan pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I yaitu dengan nilai 78,12% (Baik), namun masih terdapat alternatif jawaban angka 3 yang masih sama oleh pengamat pada aspek-aspek yang sama. Sehingga dari beberapa aspek yang belum mengalami peningkatan tersebut akan dijadikan refleksi dalam siklus II dan akan diperbaiki pada siklus III.

Dari revisi siklus II didapatkan hasil yang memuaskan dikarenakan pada siklus III mengalami peningkatan dengan nilai 87,5% (Sangat baik), yaitu dengan ditandai pada aspek-aspek yang belum mengalami peningkatan pada siklus II, telah mengalami peningkatan pada siklus III dengan alternatif jawaban di atas angka 3 oleh pengamat.

□ Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar pada *pre test* semua siswa belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) ≥ 75 , sehingga perlu diadakan siklus I menggunakan metode pembelajaran *think card*. Pada siklus I telah mengalami peningkatan dibandingkan pada *pre test*, namun dikatakan masih belum tuntas karena hanya terdapat 9 siswa dari 36 siswa yang telah mencapai SKM (tuntas). Dengan nilai ketuntasan klasikal (ketuntasan kelas) $= \frac{9}{36} \times 100 = 25\%$.

Pada siklus II telah mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I, namun dikatakan masih belum tuntas karena hanya terdapat 24 siswa dari 36 siswa yang telah mencapai SKM. Dengan nilai ketuntasan klasikal (ketuntasan kelas) $= \frac{24}{36} \times 100 = 66,66\%$.

Pada siklus III telah mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I dan II, dan terdapat 34 siswa telah mencapai SKM, akan tetapi terdapat 2 siswa yang belum mencapai SKM selama pembelajaran *think card* dilaksanakan. Sehingga nilai ketuntasan klasikal (ketuntasan kelas) sebesar $\frac{34}{36} \times 100 = 94,44\%$. Ini berarti persentasenya sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu sebesar $\geq 80\%$.

□ Respon Siswa

Hasil dari analisis respon siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Think Card* yang diterapkan dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 84,44%, dan dapat digunakan pada siswa kelas X TKR SMK Negeri 2 Lamongan.

PENUTUP

Kesimpulan

Sehubungan dengan rumusan masalah, tujuan, dan analisis data tentang “Penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *think card* untuk meningkatkan kualitas proses & hasil pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine* pada siswa kelas X TKR SMK N 2 Lamongan”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Hasil validasi *think card* pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine* menunjukkan kriteria sangat valid, hal ini ditunjukkan dengan hasil perolehan rata-rata validasi dari 3 dosen ahli dengan presentase nilai 89,61% dan termasuk dalam kategori sangat valid.
- Aktivitas guru (peneliti) selama proses pembelajaran menggunakan metode *think card* mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan nilai presentase rata-rata pengamatan aktivitas guru pada siklus I adalah 70,13%, pada siklus II meningkat menjadi 82,89%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 88,88%. Bila dikonversikan ke dalam tabel interpretasi skor, presentase pada siklus III tersebut termasuk dalam kriteria interpretasi sangat baik.
- Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *think card* mengalami

peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan nilai presentase rata-rata pengamatan aktivitas siswa pada siklus I adalah 62,5%, pada siklus II meningkat menjadi 78,12%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 87,5%. Bila dikonversikan ke dalam tabel interpretasi skor, presentase pada siklus III termasuk dalam kriteria interpretasi sangat baik.

- Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *think card* sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan pengisian angket respon siswa oleh siswa dan didapatkan nilai presentase rata-rata respon siswa sebesar 84,44%. Bila dikonversikan ke dalam tabel interpretasi skor, presentase tersebut masuk dalam interpretasi sangat baik.

- Metode *think card* dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai pada *Pre tes* dari 36 siswa belum ada satupun siswa yang nilainya mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM). Pada *Pos test* siklus I terdapat 9 siswa dari 36 siswa yang telah mencapai SKM, dengan nilai ketuntasan klasikal (ketuntasan kelas) $= 25\%$. Pada siklus II terdapat 24 siswa dari 36 siswa yang telah mencapai SKM, dengan nilai ketuntasan kelas $= 66,66\%$. Pada siklus III dikatakan tuntas karena nilai ketuntasan kelas $= 94,44\%$, ini berarti nilai ketuntasan kelas telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu sebesar $\geq 80\%$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, penulis memberikan saran sebagai berikut:

- Diharapkan pada pembelajaran kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen *engine*, guru menerapkan metode pembelajaran *think card*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran pada siswa.
- Kualitas dari *think card* yang telah divalidasi sudah sangat valid, namun lebih baik lagi jika dari segi desain dibuat lebih menarik lagi. Untuk pengembangan selanjutnya diusahakan agar mendesain *think card* yang lebih menarik lagi.
- Guru sebaiknya memahami dan cermat dalam melakukan tahap-tahap pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *think card*, agar tidak ada tahap-tahap yang terlewatkan dan mampu mendapatkan nilai yang sangat baik.
- Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mengupayakan penguasaan kelas yang maksimal, agar siswa tidak merasa canggung dan guru tidak diremehkan oleh siswa, walaupun bukan guru yang biasanya setiap hari mengajar para siswa yang bersangkutan.
- Terkait angket respon siswa, supaya dibagikan dan dikerjakan pada waktu yang dirasa cukup luang agar dalam pengisian tidak tergesa-gesa dan lebih memahami setiap aspek yang terkandung didalamnya.

- Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian yang selanjutnya tidak hanya mengukur dari ranah kognitif dan afektif saja, akan tetapi juga mengukur ranah psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark. 1981. *Media will never influence*. Bandung Remaja Rosdakarya. Hamadi, Abu dan Widodo Supriono. 2004. *Psikologi Belajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Metode Belajar dan kesulitan-Kesulitan Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning, Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Jogiyanto, 2007. *Metodologi Penelitian Bisnis : Salah Kaprah dan Pengalaman-Pengalaman*. Penerbit: BPFE, Yogyakarta.
- Lasminto, Wahyu. 2013. *Pengembangan Media Trainer Sistem Pengapian CDI Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Mata Diklat Melakukan Perbaikan Sistem Pengapian Kelas XII TSM di SMK N 1 Nganjuk*. Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Maycinipta, Carefully. 2013. *Penerapan Pembelajaran Model Think Pair Share Pada Mata Pelajaran Pmeliharaan Engine Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK N 7 Surabaya*. Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, dkk. 2013. *Cara Mudah Belajar SPSS Versi 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rooijakkers. 1991. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rossal, Jimmy. 2009. *Pengembangan Pembelajaran IPS Dengan Media Kartu Belajar Bagi Guru SD/MI di Kec. Buluspesantren Kebumen*. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeryabrata, S, Drs. 1989. *Proses belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2012. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thabrany, H. 1994. *Rahasia Kunci Sukses Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- The Liang Gie. 1987. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta: Liberty.
- Triyanto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- Triyanto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Waskito, Wahyu. 2011. *Penerapan Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Perbaikan Unit Kopling Otomotif Pada Siswa Kelas XI TKR 2 di SMK Krian 2 Sidoarjo*. Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winkel, W.S. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*. PT. Grasindo. Jakarta.
- Winkel, W.S. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia.