BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut Kamus Belajar Bahasa Indonesia (2005: 17) merupakan proses atau cara untuk mendalami sesuatu dengan sungguh-sungguh. Pembelajaran diartikan sebagai proses karena merupakan suatu perbuatan yang berkesinambungan antara sebelum dan sesudah tindakan. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan menerangkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Schunk (2012: 3) menyebutkan "l*earning is an enduring change in behavior or in the capacity to behave in a given fashion, wich result from practice or others forms of experience".*

Pengertian pembelajaran menurut Hamalik (2013: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Mulyasa (2003: 37) pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan pengertian pembelajaran adalah suatu proses interaksi dua arah antara peserta didik dan pendidik yang didukung dengan sarana dan prasarana dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat memberikan perubahan dalam pengetahuan dan perilaku peserta didik.

b. Komponen-komponen pembelajaran

Pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam mewujudkan proses pendidikan dan lulusan yang berkualitas. Pembelajaran dapat menyebabkan mutu pendidikan rendah apabila pembelajaran tidak dikelola secara baik. Peran guru sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik dengan cara mengemasnya semenarik mungkin.

Kualitas peserta didik sangat dipengaruhi oleh seberapa jauh guru tersebut mampu mengelola komponen pendidikan melalui proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan harus diimbangi dengan kualitas pembelajaran yang baik pula karena meski sarana dan prasarana yang dimiliki telah memadai namun bila guru tidak mampu memanfaatkan sarana tersebut melaui proses pembelajaran maka kualitas pendidikan tidak akan maksimal.

Usaha guru untuk mendidik, mengajar dan membimbing peserta didik tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya.

Komponen tersebut merupakan suatu kesatuan sistem dalam pendidikan yang harus dipahami oleh seorang guru.

Adapun komponen-komponen pembelajaran itu terdiri dari:

1) Tujuan pembelajaran

Hamalik (2013: 6) menyebutkan bahwa "tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah suatu proses pembelajaran selesai dilaksanakan". Menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2013: 148) menyebutkan bahwa "tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran". Sedangkan menurut Husamah, dkk (2016: 287) menerangkan bahwa "tujuan pembelajaran merupakan pernyataan tentang hasil belajar apa yang diharapkan".

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang diharapkan dapat tercapai ketika proses pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Oleh karena itu tujuan pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam menentukan jalannya proses pembelajaran sehingga perlu dirumuskan sebaik-baiknya sebelum kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan.

2) Guru

Menurut Supriyadi (2011: 11) "guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi

peserta didik pada jalur pendidikan formal". Pendapat Uno dan Lamatenggo (2016: 2) menerangkan bahwa "guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual atau secara klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah".

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan pengajaran, bimbingan, dan beberapa hal lainnya menyangkut pendidikan kepada murid-muridnya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Ada pun yang dimaksud dengan di luar sekolah adalah apabila guru tersebut bertemu dengan anak didiknya di luar lingkungan sekolah, sebaiknya guru tidak menanggalkan statusnya sebagai pendidik dan tetap memberikan pengajaran serta bimbingan yang seharusnya.

3) Siswa

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan, "peserta didik atau siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu". Sedangkan menurut Djamarah & Zain (2007: 99) menyebutkan bahwa "siswa merupakan salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran".

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik, maka kegiatan tersebut dapat berjalan apabila eksistensi siswa dan guru hadir bersama sebagai komponen yang saling berkaitan dalam pengajaran, karena keduanya saling berinteraksi secara langsung satu sama lain. Siswa pada setiap jenjang pendidikan memiliki kriteria yang berbeda-beda, misalkan kriteria siswa untuk jenjang pendidikan dasar akan berbeda dengan jenjang pendidikan menengah. Salah satu yang membuat siswa berbeda pada masing-masing jenjang adalah berdasarkan segi usia.

Potensi diri siswa dapat dikembangkan sesuai dengan minat dan bakat mereka masing-masing. Siswa dengan bakat melukis sebaiknya masuk ke sekolah seni, siswa dengan minat ingin memiliki sebuah keterampilan tertentu dapat memulai dengan mendaftar di SMK/MAK sesuai dengan program keahlian yang diinginkan.

4) Metode pembelajaran

Menurut Mulyatiningsih (2011: 213) “metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk nyata guna mencapai tujuan pembelajaran”.

Dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan metode yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kurikulum pendidikan yang sudah baik dan sempurna tidak akan

berarti apa-apa manakala tidak memiliki metode atau cara yang tepat dalam transformasinya kepada siswa.

5) Media pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga sangat membantu guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efesien. Media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat yang sangat berarti. Manfaat media pembelajaran antara lain pembelajaran lebih menarik dan interaktif, waktu belajar lebih efektif, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun, sikap peserta didik dapat ditingkatkan, dan peran guru lebih positif dan produktif.

6) Bahan pembelajaran

Majid (2016: 173) bahan pembelajaran adalah:

> Bahan yang digunakan oleh guru untuk membantu pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis, sehingga tercipta lingkungan dan suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2013: 152) menyebutkan bahwa "bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya".

Bahan pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang disusun oleh guru secara sistematis berdasarkan kurikulum dan

ketentuan topik masing-masing mata pelajaran. Bahan pembelajaran berisi pesan dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, proses, nilai, kemampuan, dan keterampilan. Penyampaian bahan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa.

7) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes untuk menentukan seberapa jauh siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi evaluasi pembelajaran berdasarkan Departemen Pendidikan (2008: 8):

a) Menggambarkan sejauh mana peserta didik telah menguasai suatu komptensi
b) Mengevaluasi hasil peserta didik dalam rangka membantu memahami dirinya, membuat langkah berikutnya, baik untuk perencanaan program belajar, pengembangan kepribadian, maupun untuk penjurusan
c) Menemukan kesulitan belajar, kemungkinan prestasi bisa dikembangkan peserta didik, sebagai alat diagnosis membantu guru menentukan apakah seseorang perlu mengikuti remedial
d) Menentukan kelemahan dan kekurangan proses pembalajaran guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya
e) Mengendalikan bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik.

Fungsi evaluasi:

a) Sebagai alat pengukur ketercapaian tujuan mata pelajaran
b) Sebagai alat pengukur tujuan proses belajar megajar

c) Mengetahui kelemahan siswa dan dapat menyelesaikan kesulitan belajar siswa
d) Menempatkan siswa sesuai dengan bakat dan minatnya serta kemampuan siswa

(https://velhametsa.wordpress.com/2017/02/09/fungsi-tujuan manfaat-dan-langkah-evaluasi-pembelajaran/, diakses pada tanggal 6 Agustus 2019)

Berdasarkan beberapa fungsi evaluasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Sebuah evaluasi dapat memberikan banyak informasi bagi seorang guru, tidak hanya sebagai alat tolak ukur ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran saja, namun juga memberikan informasi lainnya seperti kesulitan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran, kelemahan dari sebuah metode pembelajaran sehingga guru dapat menyesuaikan antara metode dengan mata pelajaran, dan membantu guru untuk mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya.

2. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning)*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Huda (2011: 32) menerangkan bahwa "pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam proses belajar". Mulyatiningsih (2011: 227) menyebutkan bahwa "*cooperative learning* adalah pembelajaran dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dengan kemampuan yang berbeda". Menurut Utami (2015: 425) "pembelajaran

kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat diterapkan di semua kelas dan menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan bakat siswa melalui kerjasama kelompok dalam mencapai tujuan bersama".

Aryanti, Rima, Taufiq, et al (2013: 71) menyatakan bahwa:

> *Cooperative learning* adalah belajar bersama-sama, saling membantu antar satu dengan yang lainnya dalam belajar dan memastikan bahwa setiap siswa dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Johson, Johnson, dan Holubec dalam Dalogu dan Duzan (2010: 15) "*cooperative learning as the instructional use of small groups so that students work together to maximize their own and each other's learning*". Sedangkan menurut Slavin (2005: 92) "pembelajaran kooperatif dapat mengeluarkan pencapaian positif apabila terdapat penghargaan kelompok yang didasarkan pada pembelajaran individual dari seluruh anggota kelompok".

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menenakankan kerjasama antara peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang disusun dengan keberagaman tingkat akademik untuk membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah tahapan penghargaan kelompok dalam pembelajaran kooperatif dapat menghidupkan persaingan sehat antar kelompok dan meningkatkan kerjasama dan memacu pemikiran kritis anggota di dalam masing-masing kelompok tersebut.

b. Sintak Pembelajaran Kooperatif

Berikut ini sintak pembelajaran kooperatif menurut Supridjono (2013: 84):

Tabel 1. Sintak Pembelajaran Kooperatif

Fase-Fase	Perilaku Guru
Fase 1: *Present goal and set* Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: *Present information* Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: *Organize students into learning teams* Mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efesien
Fase 4: *Assist team work and study* Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: *Test on the materials* Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didi mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: *Provide recogition* Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Rusman (2012: 209) tiga tujuan pembelajaran kooperatif antara lain:

1) Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya.

2) Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Sedangkan menurut Sutardi (2007: 60) tujuan pembelajaran koopeartif adalah sebagai berikut:

1) Membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit dimengerti siswa.
2) Meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.
3) Peserta didik cepat tanggap dalam belajar akan menjadi tutor.
4) Mengajarkan keterampilan kerjasama dan kolaborasi.
5) Meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik.

Berdasarkan pemaparan tujuan pembelajaran kooperatif di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan keberadaan anggota kelompok yang lain dimana dalam kelompok tersebut terjadi proses komunikasi antar siswa untuk saling berbagi informasi, mengutarakan ide dan gagasan yang termasuk dalam pemikiran kritis masing-masing siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dikarena proses pembelajaran yang memberikan kesempatan ada siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tidak hanya secara tulisan namun juga lisan berupa pengetahuan dari teman sekelompok dengan tingkatan akademik diatasnya, melatih siswa untuk menerima dan

bekerja sama dengan orang lain yang memiliki latar belakang ras, suku, agama, tingkatan sosial, dan tingkatan akademik yang berbeda.

d. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2012: 208):

1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2) Kelompok dibentuk dengan komposisi siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3) Anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
4) Penghargaan berorientasi kelompok daripada individu.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (2009: 27) yaitu:

1) Setiap anggota memiliki peran
2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa
3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 dimana posisi guru hanyalah sebagai fasilisator dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan ciri-ciri pembelajaran kooperatif dari para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam pembelajaran kooperatif setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab atas diri mereka sendiri namun juga teman sekelompoknya dalam hal ini siswa saling membantu untuk menguasai materi pembelajaran dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok mereka, sebuah kelompok pembelajaran kooperatif tersusun atas komposisi kemampuan yang sama antara kelompok satu

dengan yang lainnya, setiap siswa memiliki peran sesuai dengan model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh guru, dan penghargaan kelompok tidak didapatkan berdasar kemampuan individual namun anggota satu kelompok utuh.

e. Komponen-komponen pembelajaran kooperatif

Komponen penting dari model pembelajarn kooperatif menurut Johnson, Johson, dan Smith dalam Bowen (2000: 116) meliputi hal-hal sebagai berikut:

1) Positive Interdependence

Keberhasilan kelompok didasarkan atas kemauan kelompok itu dalam bekerja sama untuk meraih hasil yang diinginkan.

Keberhasilan kelompok ditentukan berdasarkan keinginan dan kerja sama antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama secara tidak langsung membuat anggota kelompok saling ketergantungan.

2) Face-to-Face Accountability

Setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang luas untuk berinteraksi satu sama lain dan berdiskusi guna memberi dan menerima informasi dengan anggota yang lain.

Hal ini menguntungkan anggota satu dengan yang lainnya di dalam kelompok, mereka berkesempatan untuk berbagi satu sama lain mengenai informasi apapun. Pemikiran beberapa kepala tentu saja lebih dapat mempermudah untuk menemukan jawaban dari sebuah

pertanyaan atau solusi dari sebuah permasalahan yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok. Interaksi secara langsung di dalam kelompok ini juga dapat melatih siswa untuk menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan juga mengisi kekurangan yang terdapat dalam dirinya.

3) Individual Accountability

Keberhasilan kelompok didasarkan pada kemampuan setiap anggota untuk mewujudkan bahwa dia telah belajar materi-materi yang sangat dibutuhkan.

Dalam hal ini setiap kelompok memiliki strateginya masing-masing dalam niatan untuk menguasai materi pembelajaran, misalkan membagi satu topik materi pembelajaran ke beberapa sub topik dan setiap siswa dalam kelompok mendapatkan bagian satu sub topik untuk dikuasai, kemudian apabila terdapat sesuatu yang tidak dimengerti oleh satu orang maka siswa lain dapat menjelaskan materi tersebut.

4) Interpersonal Skills

Setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif dalam berkomunikasi di dalam proses pembelajaran dengan anggota kelompoknya sendiri maupun dengan anggota kelompok lain.

Komunikasi di dalam kelompok terjadi pada saat anggota kelompok saling bertukar ide dan pendapat dalam rangka berbagi informasi mengenai materi pembelajaran yang diketahui oleh personal

atau mengutarakan sebuah ide dari pemecahan suatu masalah. Sedangkan komunikasi dengan anggota kelompok lain terjadi pada saat masing-masing anggota dikirim sebagai perwakilan dari kelompoknya baik sebagai teman belajar ataupun sebagai lawan dari sebuah perlombaan.

5) *Group Processing*

Setiap kelompok meluangkan waktu tersendiri untuk mengevaluasi hasil kerja kelompok mereka sebelumnya agar proses kerja sama selanjutnya menjadi lebih efektif.

Kegiatan ini perlu dilakukan oleh masing-masing kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka selama proses pembelajaran, hal apa saja yang dirasakan perlu diperbaiki secara individual ataupun keseluruhan anggota kelompok agar kerja sama mereka untuk selanjutnya menjadi lebih efektif. Hal ini dapat membantu siswa secara personal untuk menemukan kekurangan pada dirinya dan bagaimana cara melengkapi kekurangan tersebut.

f. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan bagi pendidik maupun peserta didik.

1) Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif menurut Dalogu dan Duzan (2010: 15):

a) *Academic Achievement*
b) *Social and Personal Development*
c) *Language Learning*
d) *Management*

Kelebihan pembelajaran kooperatif menurut Fajri (2012: 24-25) yaitu:

a) Pemahaman materi pembelajaran yang lebih mendalam
b) Meningkatkan pencapaian akademik peserta didik
c) Menerima kehadiran peserta didik lain dengan latar belakang yang berbeda
d) Meningkatkan kepekaan, budi dan toleransi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan yaitu:

a) Siswa dapat memahami materi pembelajaran lebih dalam sehingga meningkatkan akademiknya.
b) Siswa dapat beradaptasi dengan teman sebaya dari latar belakangnya yang berbeda, menigkatkan tingkat toleransi dan *self-direction* serta menurunkan diskriminasi.
c) Siswa berkesempatan setidaknya minimal lima menit dalam sebuah pembelajaran untuk mengutarakan pendapatnya atau sekedar berkomunikasi dengan teman sekelompoknya.
d) Guru menjadi lebih mudah dalam mengatur kelas

2) Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak hanya memiliki kelebihan namun juga ada beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Mayangsari (2012: 52):

a) Membutuhkan persiapan yang rumit untuk pelaksanaannya
b) Apabila terjadi persaingan yang negatif maka hasilnya akan buruk
c) Apabila ada siswa yang malas atau ingin berkuasa di dalam kelompok akan menyebabkan usaha kelompok tidak berjalan dengan seharusnya
d) Adanya siswa yang tidak memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya dalam belajar kelompok.

Kelemahan-kelemahan pembeelajaraan kooperatif di atas dapat diatasi apabila guru mampu mengenali karakteristiknya siswa, mengawasi proses pembelajaran dengan seharusnya, dan menguasai meodel pembelajaran yang digunakan.

g. Macam-macam pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kelompok kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan materi pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Saat ini telah banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dan dari model ini banyak dikembangkan oleh para ahli, model tersebut pertama dikembangkan oleh Robert Slavin. Berikut

macam-macam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan Robert Slavin dalam Mulyatiningsih (2011: 228-231):

1) *Student Team Achievement Division* (STAD)

STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu:

a) Presentasi kelas

Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan untuk diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

Komponen ini berisi guru yang menyampaikan materi pembelajaran dengan terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan tersebut. Kegiatan berlanjut dengan guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa agar belajar dengan aktif. Guru menyampaikan materi dengan berbantuan media pembelajaran dalam bentuk apapun yang sudah dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai dan dapat juga menggunakan demonstrasi, tergantung materi pembelajaran yang diajarkan.

b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnitas.

Pembagian kelompok ini dilakukan di awal proses pembelajaran. Susunan kelompok memprioritaskan keragaman kelas dalam hal akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik, dan juga agama. Kelompok bekerja sama sesuai dengan lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru sehingga semua anggota kelompok bekerja sama rata, masing-masing menguasai materi dan dapat berkontribusi untuk kelompok mereka.

c) Kuis

Para siswa mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis, sehingga setiap siswa bertanggungjawab secara individual untuk memahami materinya.

Kuis yang diberikan oleh guru adalah sebagai bentuk evaluasi untuk hasil belajar peserta didik di dalam kelompoknya. Skor yang didapatkan siswa secar individu di dalam kuis akan digabung dengan skor anggota lain menjadi skor kelompok. Skor inilah yang akan menentukan tim yang memenangkan penghargaan kelompok.

d) Skor Kemajuan Individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individu adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik dari sebelumnya. Tiap siswa diberi skor awal. Siswa akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

e) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Penghargaan kelompok dapat berupa sertifikat atau barang lain yang sudah disiapkan oleh guru. Penghargaan ini diberikan di akhir proses pembelajaran.

2) *Team Games Tournament* (TGT)

Metode TGT memiliki tipe yang hampir sama dengan STAD. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Metode TGT memberikan pembelajaran yang lebih santai kepada peserta didik serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Mulyatiningsih (2011: 229), langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran dengan model TGT adalah sebagai berikut:

a) Presentasi Kelas

Presentasi kelas dilakukan seperti halnya saat guru mengajar menyampaikan materi pembelajaran. Presentasi kelas dapat menggunakan audiovisual.

Dalam presentasi kelas model TGT guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besarnya saja. Penyampaian materi pembelajaran yang secara singkat dapat menggunakan media apa saja yang terlebih dahulu sudah disiapkan oleh guru. Selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta teknik penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b) Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat turnamen.

Selain untuk mendalami materi bersama, fungsi kelompok juga untuk menemukan solusi dari sebuah permalsahan yang ditemukan dalam kelompok. Dalam kelompok inilah terjadi proses komunikasi untuk saling berbagi informasi mengenai materi pembelajaran

maupun hal-hal lain di luar pembelajaran, siswa saling bertukar pendapat sekaligus dapat belajar saling menghargai satu sama lain.

c) Permainan (*Game*)

Game terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas dan belajar kelompok. *Game* berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan skor.

d) Turnamen

Turnamen merupakan tempat dimana *game* dilangsungkan. Beberapa siswa dengan tingkatan akademik yang sama dipertemukan dalam sebuah meja turnamen mewakili kelompok masing-masing.

e) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Perhitungan skor dilakukan oleh guru. Skor individual digabungkan menjadi satu dan menjadi skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok siswa yang memiliki skor tertinggi

3) *Team Accelerated Instruction* (TAI)

TAI merupakan kombinasi antara pembelajaran individual dan kelompok. Peserta didik belajar dalam kelompok heterogen, disamping itu peserta didik juga belajar secara mandiri.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif TAI (Mulyatiningsih, 2012: 246):

(a) Guru menyusun materi semester dalam tugas-tugas mingguan
(b) Guru memberikan arahan pada awal semester
(c) Tim mengambil tugas mingguan
(d) Tim yang mengumpulkan tugas paling cepat, banyak dan berkualitas akan mendapat skor tinggi dan mengakhiri pembelajaran lebih cepat.

Dasar pemikiran model ini adalah untuk mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian presentasi siswa. Unsur-unsur program dari model ini yaitu: team, tes penempatan, materi-materi kurikulum, belajar kelompok, skor tim dan rekognisi tim, kelompok pengajaran, tes fakta, dan unit seluruh kelas.

Pembentukan tim pada pembelajaran ini juga berdasarkan pembagian heterogen kelas yang sama rata, setiap kelompok terdiri dari berbagai macam tingkatan akademik, gender/jenis kelamin, ras, suku, dan agama. Setelah pembagian tim di awal semester, guru menampilkan tugas-tugas semester yang telah dibagi menjadi mingguan. Semua tim memulai dengan tugas yang sama di awal semester, waktu untuk tugas selanjutnya tergantung dari masing-masing tim. Dalam metode ini tidak hanya ada penghargaan kelompok namun juga ada sebuah hukuman untuk tim dengan penyelesaian tugas paling terlambat.

4) *Cooperative Integrated Reading and Compotition* (CIRC)

CIRC merupakan metode untuk pembelajaran membaca dan menulis *paper*. Metode CIRC dilakukan dengan belajar atau bekerja dengan cara berpsangan.

Langkah-langkah CIRC (Mulyatiningsih, 2012: 246):

(a) Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok untuk berpasangan
(b) Guru membagikan materi kepada setiap kelompok
(c) Guru menetapkan peran masing-masing kelompok, sebagai penyaji dan pendengar
(d) Kelompok penyaji membacakan hasil ringkasannya, sedangkan kelompok pendengar bertugas menyimak dan mengoreksi.
(e) Kelompok bertukar peran
(f) Menyimpulkan hasil diskusi

Langkah awal CIRC guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok untuk berpasangan. Selanjutnya guru membagikan materi kepada setiap kelompok untuk dibaca dan membuat ringkasan. Guru menetapkan kelompok yang berperan sebagai penyaji dan kelompok yang berperan sebagai pendengar. Kelompok penyaji membacakan ringkasan dengan lengkap, sementara itu kelompok pendengar bertugas menyimak dan menggali ide-ide yang kurang lengkap, membantu mengingat ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya. Tahap selanjutnya kelompok bertukar peran yaitu kelompok yang semula sebagai penyaji menjadi pendengar dan kelompok pendengar menjadi penyaji. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama.

Berdasarkan berbagai macam model pembelajaran kooperatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif pada prinsipnya

memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk berprestasi, berinteraksi, dan saling bekerja sama. Model pembelajaran semacam ini sangat baik untuk melatih swa sejak dini bekerja sama satu sama lain. Disamping itu, antar siswa dituntut untuk saling memberi perhatian terutama pada mereka yang kemampuan belajarnya masih rendah.

3. *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian *Team Game Tournament*

Rusman (2012: 224) menjelaskan bahawa "TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda". Menurut Slavin (2005: 163) "TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka". Sedangkan menurut Mulyatiningsih (2012: 244) "metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan".

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa di dalam kelompok dengan susunan anggota kelompok dari tingkatan akademik yang berbeda dimana nantinya setiap anggota akan dikirim ke

turnamen mewakili kelompok masing-masing untuk mengumpulkan skor kelompok. Sebelum anggota kelompok dikirim ke meja turnamen, terelbih dahulu belajar bersama dengan anggota kelompoknya. Metode TGT menggunakan *Game* dan *Tournament* sebagai pengganti kuis. Guru menyiapkan seperangkat kartu soal dan kartu jawaban yang digunakan oleh siswa pada tunrmanen.

b. Langkah-Langkah *Team Game Tournament*

Menurut Mulyatiningsih (2011: 229), langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran dengan model TGT adalah sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas

   Presentasi kelas dilakukan seperti halnya saat guru mengajar menyampaikan materi pembelajaran. Presentasi kelas dapat menggunakan audiovisual.

2) Kelompok (*Team*)

   Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat turnamen.

3) Permainan (*Game*)

   Game terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas dan belajar kelompok. *Game* berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan skor.

4) Turnamen

Turnamen merupakan tempat dimana *Game* dilangsungkan. Beberapa siswa dengan tingkatan akademik yang sama dipertemukan dalam sebuah meja turnamen mewakili kelompok masing-masing.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Perhitungan skor dilakukan oleh guru. Skor individual digabungkan menjadi satu dan menjadi skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok siswa yang memiliki skor tertinggi

Shoimin (2014:205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *TGT*, yaitu sebagai berikut:

1) Class Presentation

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah.

2) Teams

Guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang. Kelompok disusun berdasarkan kemampuan, gender, etnik, dan Ras yang berbeda. Tugas kelompok ini adalah belajar materi, mendiskusikan masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) *Games*

Games berlangsung di meja turnamen yang sudah ditentukan. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan. Jika jawaban benar maka akan mendapatkan skor.

4) *Tournament*

Meja turnamen berisikan peserta didik dengan kemampuan akademik yang sama.

5) *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa kajian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa langkah, yaitu:

a) Menyampaikan Informasi

Guru menyampaikan informasi dengan cara mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

b) Pembentukan Kelompok (*Team*)

Pembentukan kelompok dengan membangi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk belajar bersama. Kelompok terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda.

c) Permainan dan Turnamen (*Game Tournament*)

Permainan dilakukan di dalam turnamen yang diikuti oleh perwakilan dari masing-masing kelompok. Tujuan dari permainan dan turnamen ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi.

d) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh kelompok dalam turnamen.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Supridjono (2013: 5) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar".. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) "hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu".

Paul Surgenor (2010) menerangkan bahwa:

> A learning outcome is a statement of what the learner should know and more importantly, be able to do to demonstrate their knowledge, understanding, skills and/or cmpetences at the end of a module or programme. (www.ucd.ie/teaching, diakses pada tanggal 27 Juli 2019)

Hamalik (2013: 30) menyatakan "hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah melalui proses

pembelajaran, misalkan dari orang yang tidak tahu menjadi tahu atau tidak mengerti menjadi mengerti".

Berdasarkan beberapa kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanaan.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Peserta didik yang telah melalui proses pembelajaran dan mendapatkan hasil belajarnya memiliki ciri-ciri tersendiri. Menurut Sudjana (2013: 56-57) ciri-ciri hasil belajar yaitu:

1) Terdapat kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa.
2) Peserta didik lebih yakin pada kepercayaan dirinya sendiri.
3) Bersifat tahan lama dalam ingatan, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain dan dapat digunakan untuk mencari informasi dan pengetahuan lainnya.
4) Diperoleh peserta didik secara menyeluruh (kognitif, afektif, dan psikomotorik)
5) Peserta didik mampu menilai, mengontrol dan mengendalikan dirinya sendiri.

Ciri-ciri hasil belajar menurut Snelbecker dalam Amin (2015: 486):

1) Terbentuknya perilaku baru berupa kemampuan yang aktual maupun potensial

2) Kemampuan baru itu berlaku dalam waktu yang relatif lama
3) Kemampuan baru itu diperoleh melalui usaha.

Berdasarkan keterangan di atas, maka disimpulkan beberapa ciri yang terdapat pada peserta didik yang telah melewati proses pembelajaran adalah pengetahuan dan perubahan perilaku yang didapatkan peserta didik berlangsung untuk waktu yang lama, pengetahuan dan kemampuan yang sudah diperoleh dapat digunakan untuk mencari pengetahuan dan informasi yang lain, peserta didik menjadi lebih percaya diri karena telah melewati proses pembelajaran serta mendapatkan pengetahuan yang membuat mereka puas dan bangga.

c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2013: 4) adalah sebagai berikut:

1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa
2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.
3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian.
4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Arifin (2013:15) menyatakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1) Mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan

2) Mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat dan sikap siswa terhadap program pembelajaran
3) Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan
4) Mendiagnstik keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
5) Seleksi
6) Menentukan kenaikan kelas
7) Menempatan siswa sesuai dengan potensi yang di milikinya.

Berdasarkan tujuan-tujuan penilaian hasil belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran yaitu untuk:

1) Mengetahui sejauh mana penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik
2) Mengetahui kelemahan dan kekurangan dari proses pembelajaran
3) Tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran
4) Mengetahui minat dan bakat peserta didik
5) Menentukan tindakan selanjutnya pada proses pembelajaran.

Bentuk pertanggungjawaban dari sekolah kepada orang tua peserta didik.

d. Penilian Hasil Belajar SMK pada Kurikulum 2013

Mekanisme penilaian hasil belajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada Kurikulum 2013 dijabarkan di bawah ini.

1) Penilaian sikap

Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari selama berada di lingkungan sekolah sebagai salah satu hasil pendidikan. Penilaian sikap diambil untuk mengetahui capaian dan membina perilaku siswa agar sesuai dengan butir nilai sikap dalam KD dari KI-1 dan KI-2.teknik penilaian sikap menggunakan observasi, lembar penilaian diri, dan lembar penilaian antarteman.

2) Penilaian pengetahuan

Penilaian pengetahuan digunakan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pada Taksonomi Bloom. Aspek yang dimaksud adalah aspek kognitif yang mencangkup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi/mencipta yang terdapat pada setiap KD. Teknik penilaian pengetahuan dengan menggunakan tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio.

3) Penilaian keterampilan

Penilaian keterampilan adalah penilaian yang dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapatkan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Teknik penilaian keterampilan yaitu penilaian kerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

Berdasarkan beberapa jenis penilaian hasil belajar di atas, pada penelitian ini akan difokuskan pada penilaian pengetahuan dimana hasil belajar akan diuji dengan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda.

5. Menganalisis Pemeliharaan Bahan Tesktil

a. Tinjauan Mata Diklat Pengetahuan Bahan Tesktil

Pengetahuan Bahan Tesktil merupakan salah satu mata pelajaran produktif Program Keahlian Tata Busana di SMK Bidang Keahlian Pariwisata. Mata pelajaran ini memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang macam-macam serat tesktil, pemeriksaan serat tesktil, pengetahuan benang tekstil, pemilihan bahan busana, pemeliharaan bahan tesktil, dan perencanaan belanja bahan tesktil. SMK Negeri 1 Depok melaksanakan mata pelajaran pengetahuan bahan tesktil pada semester ganjil dan genap di kelas X Tata Busana.

b. Silabus Pengetahuan Bahan Tesktil

Pengetahuan Bahan Tesktil merupakan mata pelajaran produktif yang wajib ditempuh oleh kelas X Tata Busana pada semester ganjil dan genap di SMK Negeri 1 Depok. Berikut adalah Silabus pengetahuan bahan tesktil kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok:

Tabel 2. Silabus Pengetahuan Bahan Tesktil

	Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok
3.10	Menganalisis pemeliharaan bahan tekstil pada busana	3.10.1 3.10.2 3.10.3 3.10.4	• Menjelaskan pengertian pemeliharaan bahan tekstil pada busana • Menentukan jenis pemeliharaan bahan tekstil pada busana • Menjelaskan proses pemeliharaan bahan tekstil pada busana • Menjelaskan alat dan bahan pemeliharaan bahan tekstil pada busana	Pemeliharaan Bahan Tekstil pada Busana
4.10	Melakukan pemeliharaan bahan tekstil pada busana	4.10.1 4.10.2	• Menggunakan alat dan bahan pemeliharaan bahan tekstil pada busana • Melakukan pemeliharaan bahan tekstil pada busana sesuai dengan prosedur	

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap. Kompetensi dasar yang berada di semester genap yaitu pemeliharaan bahan tesktil, perencanaan belanja bahan busana, dan pemeriksaan dan pengelompokan serat. Kompetensi dasar yang diambil untuk penelitian ada pemeliharaan bahan tesktil pada busana. Materi pembelajaran meliputi pengertian pemeliharaan bahan tesktil, jenis pemeliharaan bahan tesktil pada busana, proses pemeliharaan tekstil pada busana, serta alat dan bahan pemeliharaan bahan tesktil pada busana.

c. Pengertian Pemeliharaan Tekstil pada Busana

Bahan tekstil atau kain untuk busana terbuat dari berbagai jenis serat dan bahan. Setiap bahan tekstil memerlukan teknik perawatan atau teknik pemeliharaan yang berbeda sesuai dengan jenis seratnya. Teknik pemeliharaan ini harus dilakukan dengan tepat sesuai jenis serat bahan,

supaya bahan busana tetap terjaga/awet dan bersih baik dari segi serat bahan maupun dari warnanya.

Bahan busana yang dirawat dengan tepat akan terlihat rapi dan bagus ketika dilihat serta akan terasa nyaman bila dipakai. Pemeliharaan bahan busana bisa dilakukan dengan empat tahap yaitu pencucian, pengeringan, penyetrikaan dan penyimpanan. Tidak semua bahan busana yang kotor dicuci bersama, jika bahan terkena noda maka harus dicuci terpisah dengan teknik pencucian yang cocok sesuai jenis noda yang menempel pada bahan busana.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa: Pemeliharaan bahan tekstil yaitu teknik yang digunakan untuk memelihara bahan busana sesuai dengan jenis seratnya melalui beberapa tahapan sehingga bahan busana tetap terjaga dari segi serat maupun warnanya serta akan nyaman dan indah ketika dipakai.

d. Jenis Pemeliharaan Bahan Tekstil pada Busana

Jenis pemeliharaan bahan tekstil dapat dibedakan menjadi:

1) Pemeliharaan bahan tekstil berdasarkan jenis serat

a) Mencuci secara manual

Mencuci dengan tangan tetap harus memperhatikan jenis serat bahan yang menjadi bahan dasar pembuatan pakaian, berikut ini beberapa petunjuk pencucian secara manual sesuai dengan jenis serat bahan (Poespo, 2005: 91-92):

(1) Katun dan Linen

Bahan yang terbuat dari serat katun dan linen sebaiknya dicuci dengan menggunakan air panas, kemudian siapkan air busa lalu dikucek. Remas dan gosok pakaian dengan menggunakan sikat yang lembut. Usahakan jangan menggosok bahan yang diprint karena bisa membuat warnanya luntur. Kemudian bilas pakaian sampai bersih.

(2)Katun *Drip-dry*

Bahan ini harus dicuci berulang-ulang untuk menghilangkan resin yang digunakan saat proses penyempurnaan spesial bahan tekstil.

(3)Sutra

Cucilah bahan sutra dalam temperatur air hangat dengan suhu 40°C, pakailah sabun netral atau detergen. Remas dan bilas tetapi jangan digosok atau dikucek. Kemudian bilas beberapa kali dan bilasan terakhir menggunakan air dingin. Kain sutra yang memiliki beragam warna cenderung luntur sebaiknya dicuci dengan air dingin yang diberi garam dan sabun netral atau detergen lembut, letakkan juga kain putih untuk melindungi kedua sisinya bersentuhan selagi masih basah.

(4)Wol

Pakaian rajutan seperti wol sebaiknya dicuci dengan tangan. Gunakanlah air dengan temperatur 40°C dan masukkan detergen netral sehingga mendapatkan busa yang cukup. Jangan gunakan air

panas untuk mencuci wol karena bisa membuat wol menyusut. Bahan wol sebaiknya jangan digosok karena dapat memudarkan dan mengerutkan wolnya. Bilas wol dengan temperatur air yang sama seperti yang digunakan saat mencuci pertama. Ketika memeras airnya jangan dipulas/dipuntir. Gulung wol dalam handuk karena dapat menghilangkan beberapa kelebihan air tanpa merusak serat-seratnya.

(5)Serat-serat asetat dan akrilik

Pakaian yang terbuat dengan serat asetat maupun akrilik sebaiknya dicuci di dalam air yang memiliki temperatur tidak lebih dari 40°C, tujuannya untuk menjaga warna agar tetap bagus. Gunakanlah sabun atau detergen lembut dan bilas keseluruhannya. Dalam mencuci serat akrilik harus berhati-hati dalam pencuciannya, pengeringan, serta penyetrikaannya karena serat-serat akrilik cenderung rusak pada temperatur yang tinggi. Sebaiknya jangan dikelantang/dibleach atau direbus.

(6)Serat nilon dan poliester

Pakaian yang terbuat dari serat nylon dan polyester sebaiknya sering dicuci agar warna tetap terjaga dan bagus. Untuk bahan nylon warna putih, gunakanlah air dengan temperatur 60°C atau air yang sepanas mungkin, selama tangan bisa menahan panasnya. Sedangkan nylon dan polyester berwarna memerlukan air dengan temperatur yang lebih rendah yaitu ±40°C karena jika menggunakan air yang

memiliki temperatur tinggi dapat menimbulkan adanya kerutan yang permanen.

(7)Serat viskos rayon

Serat viksos rayon harus dijaga dengan baik-baik karena serat ini kurang elastis daripada bahan-bahan yang lain dan menjadi lemah ketika basah. Sebaiknya dicuci dengan air panas 60°C ditambah detergen. Hindarilah menggosok dan memuntir bahan. Jangan sekali-kali direbus atau dikelantang.

b) Mencuci dengan mesin cuci

Berikut ini petunjuk mencuci dengan mesin cuci berdasarkan jenis serat bahannya menurut Poespo (2005: 93), yaitu:

(1)Serat-Serat Katun

Pada umumnya serat katun dapat dicuci dengan mesin, serat yang tidak luntur dapat dicuci dengan air panas, sedangkan yang lainnya dengan air hangat atau air dingin. Dalam pencucian serat katun ini dapat menggunakan pemutih dengan klorine apabila aturan cucinya mengijinkan.

(2) Serat-Serat Linen

Serat linen biasanya dapat dicuci dengan cara dry-cleaning untuk menahan penyempurnaan yang gemrisik. Serat linen ini dapat menyusut apabila dicuci.

(3) Serat-Serat Sutra

Serat sutra dapat dicuci secara kimiawi *(Dry-Clean)* . sebaiknya hindarilah pemakaian pemutih.

(4) Serat-Serat Wol

Serat wol juga dapat dicuci secara kimiawi, meskipun beberapa jenis wol dapat dicuci dengan mesin cuci.

(5) Serat-Serat Asetat

Serat-serat asetat pada umumnya juga dapat dicuci secara kimiawi. Serat asetat juga dapat dicuci dengan mesin cuci dengan putaran ringan, akan tetapi apabila digiling kering maka gunakanlah setelan rendah.

(6) Serat- Serat Akrilik

Serat akrilik dapat dicuci menggunakan mesin dengan setelan hangat. Selain itu juga dapat digiling kering *(Tumble Dry).* Sebaiknya gunakan pelembut bahan untuk mengurangi muatan listrik statis.

(7) Serat-Serat Nilon

Serat nilon dapat dicuci menggunakan mesin dengan air hangat. Sebaiknya gunakanlah putaran ringan, digiling kering atau dibiarkann kering sendiri.

(8) Serat-Serat Rayon

Serat rayon biasanya banyak dicuci secara kimiawi. Beberapa dari serat rayon juga dapat dicuci dengan mesin dengan putaran ringan

dan menggunakan air hangat. Dalam pencucian ini dapat menggunakan pemutuh klorin.

2) Pemeliharaan bahan tekstil berdasarkan jenis noda

Cara menghilangkan noda menurut Tim Penyusun PKK untuk SMA dalam Sulistyani (2012: 62-63) yaitu:

a) Noda terkena lemak

Bagian kain yang terkena lemak ditutup dengan serbet. Sesudah itu serbet disetrika. Sesudah itu kita cuci dengan air panas dan air sabun.

b) Noda terkena darah

Bagian kain yang terkena darah dicuci dengan larutan garam atau dengan natrium citrat. Bila noda sudah kering dicuci dengan air sabun yang panas dicampur dengan larutan natrium citrat.

c) Noda terkena keringat sebelah dalam

Bagian ketiak, krah sebelah dalam, ujung lengan bagian dalam karena kena keringat warnanya menjadi coklat. Mencucinya dengan larutan garam, sesudah itu dicuci dengan air panas dan air sabun.

d) Noda terkena tinta

Bagian kain yang terkena tinta dibasahi dengan air, digosok dengan jeruk nipis bersama-sama dengan kamper. Sesudah itu dicuci dengan air panas dan air sabun.

e) Noda terkena cat kuku

Bagian kain yang kena cat kuku dapat dicuci dengan aceton atau alkohol. Sesudah itu dicuci dengan air sabun.

f) Noda terkena karat besi

Bagian kain yang terkena karat ditetesi larutan ocalis asid. Sesudah itu dicuci dengan air sabun.

g) Noda terkena cat

Bagian kain yang terkena cat dicuci dengan minyak tanah atau alkohol.

3) Pemeliharaan bahan tekstil sesuai dengan label pada pakaian

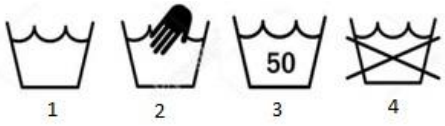
Label pada busana sangat membantu konsumen untuk mengetahui kualitas pakaian jadi serta cara pemeliharaannya. Keterangan pemeliharaan pada label menurut Poespo (2005: 57) antara lain sebagai berikut:

a) *Drip and dry*, artinya kain yang dicuci akan lekas kering
b) *Wash and wear*, artinya pakaian itu langsung dapat dipakai setelah dicuci
c) *No iron*, artinya kain atau pakaian tidak perlu disetrika setelah dicuci, langsung dipakai
d) *Do not Starch*, artinya kain atau pakaian tidak perlu dikanji karena sudah cukup baik.
e) *Warm wash*, dicuci dalam air hangat
f) *Do not table dry*, jangan dikeringkan pada mesin pengering
g) *Machine washable*, dapat dicuci dengan mesin cuci.

Kode Internasional Tentang Pemeliharaan Bahan tekstil

Kode internasional tentang pemeliharaan bahan dan artinya menurut Poespo (2005: 60) adalah sebagai berikut:

a) Pencucian *(Washing)*

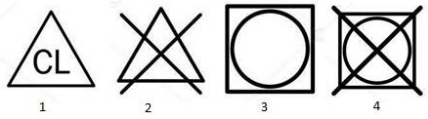


Gambar 1. Kode Pencucian

Keterangan:

1. Gambar dasar simbol cucian
2. Jangan dicuci dengan mesin pencuci
3. Bisa dicuci, nomor di dalam bak menunjukkan temperatur maksimum air
4. Sama sekali jangan dicuci

b) Pemutihan *(Bleaching)*

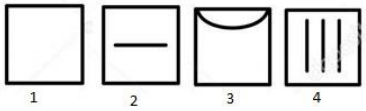


Gambar 2. Kode Pemutihan

Keterangan:

1. Pemutih klorin bisa dipergunakan
2. Jangan mempergunakan pemutih klorin
3. Barang bisa digiling kering *(Tumble dry)*
4. Jangan digiling kering *(Tumble dry)*

c) Pengeringan *(Drying)*

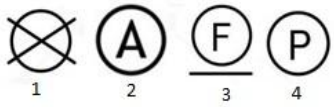


Gambar 3. Kode Pengeringan

Keterangan:

1. Gambar dasar dari pengeringan
2. Dikeringkan rata/datar
3. Bisa dikeringkan pada jemuran
4. Kering sendiri *(Drip Dry)*, biasanya tidak perlu disetrika lagi

d) Pengeringan kimiawi *(Dry cleaning)*

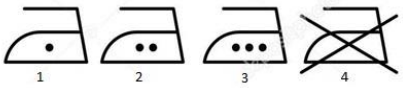


Gambar 4. Kode Pengeringan Kimiawi

Keterangan:

1. Pakaian bisa di-*Dry clean* dengan semua jenis bahan kimia
2. Garis bawah menunjukkan persyaratan prosedur profesional yang diwajibkan.
3. Bisa di-*Dry clean* hanya dengan spiritus putih
4. Bisa di-*Dry clean* dengan spiritus putih atau pelarut lainnya

e) Penyetrikaan *(Pressing)*



Gambar 5. Kode Penyetrikaan

Keterangan:

1. Sampai pada 120º C - cool = dingin
2. Sampai pada 150º C - warm = hangat
3. Sampai pada 200º C - hot = panas
4. Jangan disetrika.

c. Proses Pemeliharaan Bahan Tekstil pada Busana

Pemeliharaan bahan tekstil dilakukan melalui empat proses, yaitu:

1) Pencucian

Menurut Ernawati (2008:190) mencuci pakaian dan lenan rumah tangga dapat dilakukan dengan dua macam cara, yaitu:

a) Mencuci dengan menggunakan tangan (secara manual)

Petunjuk umum yang lain untuk mencuci secara manual, yaitu:

(1) Kumpulkan pakaian, lalu pisahkan menurut jenis serat, warna, dan tingkat kotornya.

(2) Larutkan sabun, pastikan tidak ada sabun yang masih menggumpal di dalam air

(3) Masukkan pakaian ke dalam busa air sabun. Untuk mengeluarkan kotoran dari serat, gunakan sikat yang lunak.

(4) Bilas di dalam air bersih beberapa kali sampai tidak ada sisa busa sabun yang tertinggal

(5) Mengeluarkan air dari cucian cukup diperas, tidak perlu dipuntir.

b) Mencuci dengan menggunakan mesin cuci

Petunjuk umum mencuci dengan menggunakan mesin cuci:

(1) Kumpulkan pakaian lalu pisah menurut jenis serat, warna, dan tingkat kotornya
(2) Cucian dimasukkan ke dalam mesin kemudian diberi air
(3) Air dibuang kemudian dimasukkan air bersih yang baru
(4) Air detergen dibuang kemudian diisi lagi dengan air bersih
(5) Bila perlu diberi detergen kedua (untuk cucian yang sangat kotor)
(6) Setelah menggunakan mesin cuci sebaiknya dikeringkan lalu dilap.

Selain dua teknik mencuci di atas, adapula teknik mencuci khusus yang biasa disebut dengan *dry cleaning* atau mencuci tanpa air. Mesin dry cleaning digunakan untuk memelihara bahan wol, sutera asli dan bahan lain yang halus. Pencucian dengan mesin *dry cleaning* tidak menggunakan air dan sabun detergen, tetapi solvent. Cucian yang terbuat dari bahan yang halus dan memiliki banyak hiasan tidak boleh dimasukkan ke dalam mesin *dry cleaning* tetapi harus dikerjakan dengan tangan.

2) Penjemuran/pengeringan

Proses pengeringan dan penjemuran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dijemur dibawah sinar matahari dan dikeringkan dengan mesin pengering (Poespo, 2005: 93-95).

a) Penjemuran/pengeringan dibawah sinar matahari

Setelah pakaian atau lenan rumah tangga selesai dicuci tahap selanjutnya yaitu proses penjemuran. Kibas-kibaskan pakaian yang akan dijemur, hal ini dilakukan untuk mengurangi sisa-sisa air pada pakaian dan meratakan permukaan pakaian sehingga pakaian tidak mengkerut dan mengurangi tingkat kekusutan. Jemur pakaian dibawah sinar matahari.

Pakaian yang berwarna atau bercorak sebaiknya digantung atau dijemur ditempat yang teduh dan cukup diangin-anginkan saja. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir warna atau corak pakaian agar tidak pudar sebab pakaian yang berwarna dan memiliki corak tidak tahan terhadap sinar matahari secara langsung.

b) Penjemuran/pengeringan dengan mesin

Mesin pengering digunakan untuk mengeringkan pakaian. Mesin pengering memiliki beberapa tombol pengaturan yaitu:

(1)Penyetelan suhu panas pengering, temperatur rendah, sedang dan tinggi.

(2)Penyetelan putar giling kering dengan kecepatan rendah, sedang dan tinggi.

(3)Penyetelan untuk jenis bahan yang dikeringkan: lembut, normal, dan berat untuk sutra, wol, katun, linen, dan sintetis.

(4)Penyetelan untuk waktu (*timer*)

3) Penyetrikaan

Adua cara dasar dalam penyetrikaan yaitu menyetrika dan memampat (Poespo, 2005:95-96).

a) Menyetrika (*ironing*)

Menyetrika artinya mendorong alat setrikaan diatas bahan dengan cara menggerakkan kedepan dan kebelakang. Menyetrika bisa mengubah bentuk pakaian, sedangkan menekan tidak mengubahnya.

b) Menekan/memampat (*pressing*)

Menekan atau memampat (*pressing*) adalah menggerakan setrika diatas bahan dengan cara diangkat kemudian diletakkan kembali ke permukaan bahan dengan silih berganti tempat.

Menyetrika adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan dalam pemeliharaan bahan tekstil. Menyetrika bertujuan untuk membuat pakaian dan lenan rumah tangga menjadi lebih licin dan rapi terlebih untuk pakaian yang mudah kusut.

Beberapa petunjuk menurut Poespo (2005: 96-97) yang perlu diperhatikan dalam proses penyetrikaan:

(1) Setrika pakaian menurut arah lajur benang, usahakan jangan menyetrika dengan arah menyerong karena tenunan akan tertarik menyudut.

(2) Setrikalah dari bahan yang berlapis, seperti kerah, keliman, bagian yang terlepas ujungnya seperti pita, lengan baju, kemudian baru bagian badan.

(3) Meyetrika kerah dimulai dari tengah belakang menuju ujung atau tepi kerah. Untuk menyetrika kerung lengan dan bahu sebaiknya diletakkan pada bantalan *seam roll*.

(4) Bagian pinggang dan rok, pakaian disarungkan pada papan setrika, bagian yang sudah disetrika digeser ke depan sehingga tidak tertekan bagian badan.

(5) Menyetrika pakaian dan lenan rumah tangga yang berasal dari bahan asetat dan akrilik, sebaliknya disetrika dengan tekanan panas yang ringan.

(6) Pakaian yang berasal dari serat kapas (katun) sebaiknya disetrika dengan tekanan ringan sampai sedang. Untuk menambah kelembaban, basahi bahannya terlebih dahulu menggunakan semprotan air. Untuk mencegah kilap dan warna-warna yang gelap, sebaiknya pakaian disetrika dari bagian dalam atau bisa menggunakan kain putih yang diletakkan di atas bagian baik bahan.

(7) Pakaian dan lenan rumah tangga yang terbuat dari bahan linen sebaiknya disetrika dengan tekanan ringan sampai berat.

(8) Untuk pakaian dan lenan rumah tangga dari bahan nylon sebaiknya disetrika dengan tekanan yang ringan atau kalau perlu jangan disetrika.

(9) Untuk bahan polyester sebaiknya disetrika dengan tekanan sedang dan sebaiknya menggunakan kain lap pada bagian baik bahan.

(10) Pakaian dari bahan sutra sebaiknya disetrika dengan tekanan ringan, suhu rendah, sedang sampai panas. Untuk sutra ringan gunakan setrika kering, sedangkan untuk sutra berat gunakan setrika uap dan lap kering untuk menghindari bercak air.

(11) Pakaian dari wol sebaliknya disetrika dengan tekanan ringan sampai sedang.

4) Penyimpanan

Pakaian dan lenan rumah tangga setelah dicuci, dijemur dan disetrika harus disimpan di tempat yang bersih dan kering, seperti di dalam lemari pakaian, rak dan gantungan pakaian. Cara menyimpan pakaian yang baik dan benar (Poespo, 2005: 100):

a) Pakaian seperti blus, kemeja, gaun dan celana panjang sebaiknya disimpan dengan cara digantung, gantungan diberi alas supaya tidak membekas pada pakaian, kancing ditutupkan untuk menjaga bentuk kerah tetap baik.

b) Barang lenan, pakaian dalam seperti celana dalam, singlet, bra, dsb sebaiknya disimpan dengan posisi terlipat dengan baik.

c) Pakaian rajut jangan digantung karena dapat membuat pakaian mulur

d) Pakaian dari bahan wol yang disimpan dalam waktu lama perlu disediakan kamper dan disimpan dalam tempat yang gelap dan kering sehingga tidak mudah dimakan ngengat.

e) Pakaian dari bahan wol, sutra, dan asetat dijaga jangan sampai kena uap panas yang dapat merusak tenunan.

f) Bahan-bahan lenan disimpan dengan atas berwarna biru untuk mencegah menjadi kekuning-kuningan.

g) Pakaian yang tidak tahan cuci, sesudah dipakai sebentar perlu diangin-anginkan untuk menghilangkan kelembaban dan bau badan, sebelum pakaian tersebut disimpan lagi.

d. Alat dan Bahan Pemeliharaan Bahan Tekstil pada Busana

Ada beberapa alat dan bahan yang dapat digunakan dalam proses pemeliharaan bahan tekstil pada busana. Berikut pengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan tahap proses pemeliharaan bahan tekstil pada busana.

1) Alat dan bahan proses pencucian

Tahap pencucian dapat menggunakan beberapa jenis alat dan bahan (Tim Penyusun PKK, 1984: 55) yaitu:

a) Mesin cuci

Mesin cuci digunakan untuk mencuci pakaian, akan tetapi pakaian yang terbuat dari bahan wol dan sutera asli sebaiknya tidak dicuci dengan mesin cuci.

b) Papan penggilasan

Papan penggilasan terbuat dari kayu yang permukaannya dibentuk bergerigi.

c) Sikat

Sikat digunakan saat mencuci menggunakan tangan. Pakaian yang sangat kotor dan terbuat dari serat yang kuat, tidak akan rusak ketika disikat. Sebelum disikat, pakaian kotor terlebih dahulu direndam di dalam air sabun.

d) Ember atau Bak

Ember atau bak digunakan untuk merendam pakaian maupun untuk menampung air pembilas.

e) Detergen

Detergen digunakan sebagai sabun untuk mencuci. Detergen cair digunakan untuk mencuci pakaian menggunakan mesin cuci, namun bisa juga dipakai untuk mencuci secara manual.

f) Lerak

Lerak digunakan untuk mencuci kain batik agar warna kain batik tetap terjaga kualitasnya.

g) Natrium sitrat

Natrium sitrat digunakan untuk menghilangkan noda kekuning-kuningan pada pakaian.

h) Kapur khlor

Kapur khlor merupakan salah satu bahan kimia yang digunakan untuk proses bleaching pakaian.

i) Kaporit

Kaporit digunakan untuk pemutih pakaian. Penggunaan kaporit dalam jumlah yang banyak dapat merusak pakaian.

j) Nila blau

Blau adalah bahan yang digunakan dalam proses akhir mencuci pakaian berwarna putih agar terlihat lebih cerah dan cemerlang.

k) Tepung kanji

Tepung kanji dapat digunakan untuk menghilangkan noda oli atau tinta.

l) Garam dapur

Garam juga merupakan bahan yang ampuh untuk penghilang noda pada pakaian, mempertahankan kecerahan warna, dan menghilangkan noda kekuningan pada pakaian. Garam dapur memiliki manfaat untuk mengusir bakteri penyebab bau di pakaian.

m) Asam cuka

Asam cuka dapat mencerahkan warna pakaian sekaligus pelembut pakaian alami.

n) Boraks

Boraks dapat digunakan untuk mencerahkan warna pada pakaian.

2) Alat dan bahan proses penjemuran/pengeringan

Proses penjemuran/ pengeringan pakaian dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa alat, yaitu:

a) Tiang dan tali jemuran
b) Penjepit jemuran
c) Hanger
d) Mesin pengering

3) Alat dan bahan proses penyetrikaan

Proses penyetrikaan dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa alat, yaitu:

a) Setrika listrik biasa
b) Setrika uap
c) Pewangi pakaian

Selain alat dan bahan diatas, ada beberapa alat bantu menyetrika yang dapat digunakan dalam proses penyetrikaan (Poespo, 2005: 98-99):

a) Rol kampuh (*Seam roll*)

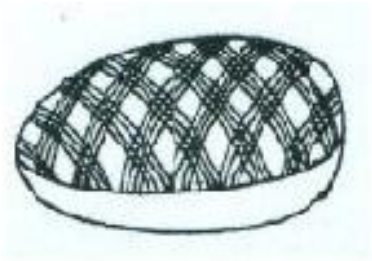
Gambar 6. Rol Kampuh
(Sumber: Poespo, 2005:98)

Rol kanpuh berguna untuk menyetrika kampuh terbuka di atas bagian-bagian pakaian yang panjang dan berbentuk silinder, misalnya kampuh-kampuh pada lengan baju dan kampuh kaki celana. Pergunakan ujung setrika untuk menyetrika kampuh terbukanya menghindari permukaan kurva membekas pada bagian luar dari pakaian.

b) Lap setrika (*Press cloth*)

Lap setrika melindungi bekas-bekas hangus dan kilap setrikaan. Lap bisa dibuat dari kain blacu/muslin, secarik bahan dasar pakaian atau sehelai sapu tangan.

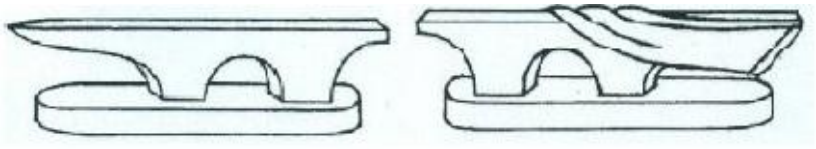
c) Bantalan tailor (*Tailor's ham*)



Gambar 7. Bantalan Tailor
(Sumber: Poespo, 2005:98)

Berguna untuk menyetrika bagian-bagian kurva, seperti lipat pantas/kup, jahitan/kampuh garis princess dan kepala lengan baju caps (kep).

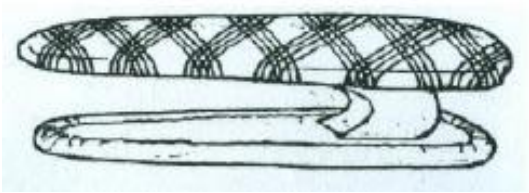
d) Papan meruncing (*Point presser*)



Gambar 8. Papan Meruncing
(Sumber: Poespo, 2005:99)

Sebuah permukaan sempit berujung lancip, yang memungkinkan untuk menyetrika bukaan kampuh pada bagian sempit, kecil meruncing dan detail-detail pada area kerah, manset dan lapisan singkap.

e) Papan lengan baju (*Sleeve boards*)



Gambar 9. Papan Lengan Baju
(Sumber: Poespo, 2005:99)

Papan lengan baju digunakan untuk menyetrika bagian-bagian sempit pada pakaian yang tidak bisa dilakukan di atas papan setrika, terutama bentuk-bentuk selongsong (tubular) seperti lengan baju, manset dan pipa celana.

f) Balok penepuk (*Wooden clapper*)

Gambar 10. Balok Penepuk
(Sumber: Poespo, 2005:99)

Balok kayu yang membulat dipergunakan untuk meratakan/menekan jahitan, lipatan, kerutan, serta pinggiran yang melipat masuk, seperti kerah, kelepak kerah, dan lapisan-lapisan. Balok kayu mempercepat hilangnya uap setrika dan mendinginkan, serta menggeser (memampat) hasil setrikaan.

4) Alat dan bahan proses penyimpanan

Beberapa alat dan bahan yang dapat digunakan pada proses penyimpanan pakaian:

a) Lemari pakaian
b) Hanger
c) Kamper
d) Pewangi pakaian

B. Hasil Kajian Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini dilakukan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis dan menunjukkan pentingnya untuk melakukan penelitian ini. Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu :

1. Miftahul Triana Fajri (2011) dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purwirejo."

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sisa antusias dan aktif mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Serta adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM. Peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 24,95% dari 52,34 menjadi 62,6 dengan peningkatan kentuntasan 12,5% menjadi 53, 1%. Setelah tindakan siklus II meningkat 23, 61% dari 62,6 menjadi 78,47 dengan ketuntasan sebesar 93,8%. Uraian diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mempuyai relevansi dengan penelitian penulis yaitu pada jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas, penggunaan metode pembelajaran *Teams Game*s *Tournament* serta teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

2. Ratna Mayangsari (2012) dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana dengan Model Pembelajaran Koperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) di SMK N 6 Yogyakarta."

   Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Peningkatan prestasi belajar pada siklus I mengalami peningkatan dari sebelum dikenai tindakan pada pra siklus hanya 41,2 % yang sudah memenuhi KKM, setelah dikenai tindakan meningkat 50%. Setelah dilaksanakan pada siklus II meningkat mencapai

100% siswa sudah memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game*s *Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar memilih bahan baku busana.

Penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian penulis yaitu pada metode pembelajaran yang digunakan yakni metode *Teams Game*s *Tournament*, teknik penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, dan teknik pengambilan data yang digunakan yaitu lembar post test, dokumentasi dan observasi.

3. Yudha Yanti Cahyaningrum (2015) dengan judul "Pengaruh Metode *Team Game Tournament* pada Pembelajaran Mengidentifikasi Bahan Tambahan Busana Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa di SMK N 2 Godean."

   Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan desain penelitian static group comparison. Pada penelitian ini metode pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian soal tes *multiple choice*, soal menjodohkan, lembar pengamatan sikap siswa serta lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukan adanya perbedaan significant antara hasil belajar kelas kontrol dengan hasil belajar kelas eksperimen. Hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 83, 01 dengan pencapaian KKM sebesar 87,6% sedangkan hasil belajar kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 77, 59 dengan pencapaian KKM sebesar 71, 87%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Teams Game*s *Tournament* memiliki pengaruh yang besar dan

positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas X Busana SMKN 2 Godean pda pembelajaran mengidentifikasi bahan tambahan busana.

Penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian penulis yaitu pada penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* dan teknik pengambilan data yang digunakan lembar observasi dan lembar soal tes.

4. Pradipta Annurwanda (2018) dengan judul "*The Effect of Teams Games Tournament on Mathematic Self-Efficacy in Junior High Schools*".

   Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental dengan desain *one group pretest posttest experimental design*. Pada penelitian ini metode pengumpulan data menggunakan lembar kuisioner. Hasil penelitian menunjukan bahwa *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang *significant* pada tingkat efikasi diri siswa pada mata pelajaran Matematika. Hasil diambil dari t-value= -12.369 dan p-value= <0.05. Rata-rata nilai efikasi diri siswa meningkat dari pretest sebesar 42.984 menjadi 50.125 pada posttest. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan efikasi diri siswa di SMP.

   Penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian penulis yaitu pada penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Berikut ini merupakan tabel penelitian antara penelitian yang relevan dan penelitian milik peneliti:

Tabel 3. Posisi Penelitian Relevan dan Perbedaan Penelitian

No.	Uraian Penelitian		Peneliti			
		Miftahul (2011)	**Ratna (2012)**	**Yudha (2015)**	**Pradipta (2018)**	**Angga (2018)**
1.	Lokasi penelitian	SMK	SMK	SMK	SMP	SMK
2.	Metode pembelajaran	*Team Games Tournament*	*Team Games Tournament*	*Team Games Tournament*	*Team Games Tournament*	*Team Games Tournament*
3.	Metode penelitian	PTK	PTK	PTK	Eksperimen	PTK
4.	Metode pengumpulan data	Observasi, tes doumentasi	Observasi, tes, dokumentasi	Observasi, tes	Kuisioner	Observasi, tes, catatan lapangan, dokuemntasi
5.	Teknik analisis data	Deskriptif	Deskriptif	Deskriptif	SPSS 20	Deskriptif
6.	Hasil Penelitian	Terdapat peningkatan hasil belajar	Terdapat peningkata motivasi dan prestasi belajar	Terdapat perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen	Terdapat peningkatan efikasi diri pada siswa	

Berdasarkan empat kajian hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar maupun aspek yang lain pada peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

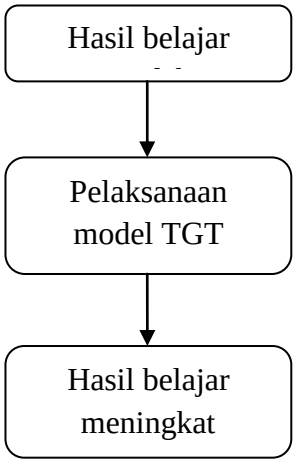
Hasil belajar merupakan salah satu bentuk penilaian dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Tentunya hasil belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua instansi pendidikan termasuk bagi SMK Negeri 1 Depok.

Berdasarkan hasil observasi kelas pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif masih rendah. Hal ini terbukti dari 30 siswa, hanya 20% atau 6 siswa yang tuntas memenuhi KKM dan 80% atau 24 siswa belum tuntas memenuhi KKM. Setelah dilakukan observasi awal di kelas, meskipun kurikulum 2013 mengedepankan proses belajar yang membuat siswa lebih aktif karena guru hanya sebagai fasilisator, maka tidak demikian yang terjadi di lapangan. Ketika siswa belajar bersama dalam kelompok belajarnya, tidak semua siswa bekerja atau saling menggali informasi mengenai materi pelajaran. Sebagian besar siswa mengerjakan hal lain seperti mencuri-curi kesempatan bermain *handphone*, mengobrol hal lain diluar konteks materi pembelajaran, membaca buku lain yang tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran, serta hal-hal lainnya yang menunjukkan siswa tidak tertarik dengan model pembelajaran yang ada.

Model pembelajaran tidak seharusnya hanya menjadi pelengkap dalam proses pembelajaran, tetapi juga harus menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif menawarkan bentuk pembelajaran kelompok yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa ditawarkan adalah model *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam menjawab pertanyaan serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas sehingga dapat memudahkan siswa yang belum mampu memahami materi pelajaran, siswa

bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, keaktifan siswa untuk belajar lebih mendalam mengenai materi pelajaran pun akan bertambah karena adanya tahap kompetensi yang sehat dalam *Tournament* mewakili kelompok masing-masing, hal ini akan memudahkan bagi siswa satu dengan yang lainnya untuk memahami materi yang ada dan hasil belajar pun meningkat.



Gambar 11. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori diatas, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pengetahuan Bahan Tesktil dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMK N 1 Depok, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana 1 SMK N 1 Depok pada materi pelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tesktil dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.