

PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI BELAJAR MENGUBAH POLA BUSANA WANITA PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PENGASIH

**Rindang Elis Fitriyanti
Dr. Emy Budiastuti
NIM. 08513244011**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui pelaksanaan pembelajaran mengubah pola gaun melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, 2) mengetahui peningkatan kompetensi belajar mengubah pola gaun melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian sebagai berikut: Perencanaan-Tindakan dan Observasi-Refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes pilihan ganda dan unjuk kerja. Uji validitas berdasarkan *judgment expert* dengan dosen yang ahli di bidang materi dan model. Uji reliabilitas menggunakan reliabilitas antar rater. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun pada siswa kelas X Busana Butik SMK Negeri 1 pengasih, dengan data: 1) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat terlaksana dengan baik, 2) Peningkatan kompetensi mengubah pola gaun ditunjukan dengan pencapaian nilai kompetensi siswa yang memenuhi KKM. Pencapaian kompetensi mengubah pola gaun pada pra siklus yang mencapai KKM hanya 59,4 % dan pada siklus pertama pencapaian KKM siswa sebanyak 96,875 %. Selanjutnya pada siklus kedua pencapaian KKM siswa mencapai 100 %. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kompetensi belajar mengubah pola busana wanita.

Kata Kunci : metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, pencapaian hasil belajar

Abstract

This study purposed to: 1) determine the implementation of learning to change the pattern of the dress through the application of learning models Teams Games Tournament (TGT), 2) to knows the increase competence of learning to change the pattern of the dress through the application of the model Teams Games Tournament (TGT).

This research is a classroom action research with design model of Kemmis and Taggart were carried out in accordance with the following research procedures: planning-action-reflection and observation. Data collection techniques used observation, multiple-choice test and performance. Test validity based on expert judgment by lecturers who are experts in the field of materials and models. Test reliability of inter-rater reliability using. The data analysis technique used is descriptive analysis.

The experiment was conducted at SMK Negeri 1 Pengasih. The results showed that the learning model Teams Games Tournament (TGT) can improve the learning achievement of competence to change the pattern of the dress in class X Clothing Boutique SMK Negeri 1 Pengasih, with the data: 1) Application of the learning model Teams Games Tournament (TGT) may be performing well, 2) Increased competence to change the pattern of the dress is shown with the achievement of students who meet the competency values KKM. Achieving competence to change the pattern of the dress in the pre cycle KKM only reached 59.4% and in the first cycle KKM student achievement as much as 96.875%. Furthermore, in the second cycle KKM achieving students reach 100%. Based on this, it can be concluded that the model of learning Teams Games Tournament (TGT) can improve learning competencies to change the pattern of women's fashion.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) learning method, the achievement of learning outcomes

1. Pendahuluan

Hasil kompetensi belajar siswa dalam pembelajaran mengubah pola busana wanita di SMK Negeri 1 Pengasih masih rendah. Berdasarkan hasil observasi, pencapaian KKM siswa belum memuaskan, 40,6 % siswa belum mencapai KKM dan 59,4 % siswa telah mencapai KKM. Nilai yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor dalam pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana setelah menyampaikan materi, guru langsung memberikan tugas kepada siswa. Model pembelajaran ini masih terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi kompetensi belajar siswa yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan siswa enggan bertanya kepada guru apabila menemui kesulitan karena kurangnya interaksi guru kepada murid, dalam pembelajaran mengubah pola busana wanita membutuhkan suatu model pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil kompetensi belajar mengubah pola busana wanita dapat meningkat. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model *Teams Games Tournament (TGT)* karena berdasarkan beberapa penelitian, model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi belajar.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah : 1) Mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran mengubah pola busana dengan teknik konstruksi pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pengasih, 2) Mengetahui peningkatan kompetensi belajar mengubah pola busana dengan teknik konstruksi melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pengasih.

Terdapat bermacam-macam model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah *cooperatif learning*. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2009) *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Salah satu tipe model pembelajaran *cooperatif learning* adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Pencapaian kompetensi adalah pengetahuan, pengertian, dan ketrampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus. Pengetahuan sebagai bagian tertentu dari suatu informasi. Pengertian Kemampuan adalah mengeksplorasi pengetahuan ke berbagai cara, melihat hubungan dengan pengetahuan lain dan dapat mengaplikasikannya ke situasi baru, contoh dan masalah. Ketrampilan adalah mengetahui bagian mengerjakan sesuatu.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada upaya meningkatkan kompetensi belajar mengubah pola busana, yaitu lebih baik dari sebelumnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 2-3) penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 kata yaitu penelitian, tindakan dan kelas adalah pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di kelas secara bersama-sama. Kemmis dan Taggart membagi prosedurnya pada satu putaran (siklus) yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tahap dasar yaitu observasi masalah. Setelah masalah tersebut diangkat sebagai judul, disusun proposal sesuai dengan kajian teori, dilanjutkan dengan merumuskan hipotesis, untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah dan mengetahui apakah hipotesis itu benar maka dilakukan pengumpulan data melalui objek yang diambil, pengajuan instrumen, validasi instrumen, reliabilitas, uji coba dan pengambilan data. Tahap selanjutnya adalah analisis data dan memperoleh hasil penelitian.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana Butik I di SMK Negeri 1 Pengasih pada tahun akademik 2011/2012. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009:308). Peneliti menggunakan lembar observasi, tes uraian dan lembar penilaian unjuk kerja. Instrumen penelitian uji validitasnya menggunakan validitas isi dan konstruk dengan meminta pertimbangan

oleh para ahli dan dinyatakan valid, sedangkan uji reliabilitas menggunakan uji konsistensi antar rater dan dihitung menggunakan *Alfa Cronbach*.

Peneliti menggunakan pra siklus untuk mengetahui pencapaian kompetensi belajar siswa sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Untuk siklus pertama akan dilakukan tindakan dan evaluasi. Apabila hasil belajar belum meningkat 85% siswa mencapai KKM, maka akan dilakukan ke siklus berikutnya.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pra siklus pencapaian kompetensi pada pra siklus, dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran mengubah pola gaun dengan teknik konstruksi menggunakan model yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas baru mencapai 40,6 % atau 13 siswa dan siswa yang belum tuntas 59,4 % atau 19 siswa.

Tabel -1. Data Pencapaian Kompetensi Siswa Pra Siklus Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Tuntas	19 siswa	59,4 %
Tuntas	13 siswa	40,6 %
Total	32 siswa	100 %

Penelitian dilanjutkan pada siklus I. Hasil dari siklus I adalah berdasarkan data lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, dapat terlaksana dengan baik. Pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun dengan teknik konstruksi pada siklus ini dapat dikategorikan pada tabel berikut.

Tabel -2. Data Pencapaian Kompetensi Siswa Siklus I Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Tuntas	1 siswa	3,125 %
Tuntas	31 siswa	96,875 %
Total	32	100%

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa yang tuntas berjumlah 31 siswa atau 96,875 % dan hanya terdapat 1 siswa atau 3,125 % yang belum tuntas. Peningkatan pencapaian kompetensi yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)*, namun terdapat beberapa permasalahan dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah siswa masih bingung dengan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* karena baru pertama kali diterapkan pada pembelajaran dan siswa kurang berinteraksi dengan teman satu kelompok belajarnya karena kelompok belajar dipilih secara heterogen oleh guru. Keberhasilan dan kekurangan tersebut sebagai dasar pertimbangan penyusunan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Tindakan dilanjutkan pada siklus II yaitu pelaksanaan lebih diefektifkan, sintak yang belum maksimal lebih dimaksimalkan dan diberikan penyuluhan terhadap siswa agar lebih berinteraksi pada teman satu kelompoknya. Untuk siklus kedua, berdasarkan data lembar observasi pelaksanaan model *Teams Games Tournament (TGT)*, dapat terlaksana dengan sangat baik. Pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun dengan teknik konstruksi pada siklus II dapat dikategorikan pada table berikut.

Tabel -3. Data Pencapaian Kompetensi Siswa Siklus II Berdasarkan KKM

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Tuntas	0	0%
Tuntas	32	100%
Total	32	100%

Berdasarkan data pencapaian kompetensi tersebut, dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran mengubah pola gaun dengan teknik konstruksi melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* seluruh siswa mencapai nilai KKM, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran mengubah pola gaun dapat meningkatkan pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun.

4. Kesimpulan dan Saran

Model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun pada siswa kelas X Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih melalui 2 siklus, dengan data:

- a. Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat terlaksana dengan sangat baik. sebelum melaksanakan pembelajaran langkah yang dilakukan guru adalah membentuk kelompok belajar yang dipilih secara heterogen, selanjutnya sintaks pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah: 1) Guru menyampaikan materi ajar mengubah pola gaun dengan teknik konstruksi; 2) Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing; 3) Permainan (*Games*), *Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok; 4) *Tournament* dengan memberikan soal individu, hasil skor dari tournament akan diakumulasikan dengan *Games* untuk mengumpulkan point bagi kelompoknya; 5) *Team Recognize*, pemberian penghargaan bagi kelompok yang mempunyai point tertinggi.
- b. Pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun dengan teknik konstruksi, 32 siswa (100%) telah mencapai KKM. Pencapaian ini sesuai dengan target kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 85% jumlah peserta didik yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

Berdasarkan penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu sebaiknya dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mengurangi kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan pencapaian kompetensi mengubah pola gaun, sehingga model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat digunakan dalam materi yang lain.

Daftar Pustaka

- [1]. Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2]. Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [3]. Suharsimi Arikunto. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara