

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pra Siklus**

Tahap pra siklus yang menjadi penentu dari rangkaian siklus penelitian berikutnya dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 April 2019 di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok. Tahap pra siklus menggunakan metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu *Discovery Learning*, peneliti berperan sebagai guru praktikan/penyaji materi sedangkan guru mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil berperan sebagai observer.

Pelaksanaan pra siklus dilakukan untuk mengambil data hasil belajar peserta didik yang digunakan untuk patokan pembagian tim kelompok belajar pada siklus I.

##### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Tahap perencanaan pada pra siklus yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pra siklus, *hand out*, dan *power point*. Menyiapkan instrumen penelitian berupa soal tes hasil belajar, lembar observasi dan lembar catatan lapangan.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus dilaksanakan pada tanggal 15 April 2019 pada pukul 07.45-09.15 sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat. Materi yang diajarkan pada siswa adalah menganalisis pemeliharaan bahan tekstil.

Kegiatan pendahuluan dibuka dengan peneliti sebagai guru praktikan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran siswa kemudian bertanya mengenai materi pemeliharaan bahan tekstil sehari-hari yang diketahui oleh siswa. Setelah itu guru menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari beserta manfaatnya, garis besar cakupan materi dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Kegiatan inti dimulai dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setelah siswa sudah dikondisikan, guru menampilkan tayangan video mengenai proses pemeliharaan bahan tekstil. Siswa mengamati tayangan video tersebut bersama anggota kelompok. Kegiatan belajar dilanjutkan dengan pembelajaran siswa dengan kelompok masing-masing membaca *hand out* yang sudah dibagikan sebelumnya. Kegiatan belajar siswa di dalam kelompok tidak hanya mengamati namun juga saling bertanya dan berdiskusi untuk mengumpulkan informasi.

Guru memberikan peralatan praktik berupa kain yang terkena noda, alat dan bahan untuk menghilangkan noda serta sarung tangan kepada masing-masing kelompok. Siswa bersama anggota kelompoknya menganalisis proses pemeliharaan bahan tekstil. Selanjutnya siswa mempraktikkan secara langsung proses menghilangkan noda pada kain. Kemudian setiap kelompok membuat laporan hasil diskusi dan praktik menghilangkan noda. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari kelompoknya secara bergantian dengan durasi waktu yang sudah ditetapkan.

Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, selanjutnya guru membagikan soal tes kepada siswa. Siswa mengerjakan soal tes dengan tenang, apabila siswa telah selesai mengerjakan maka secara individu meletakkan soal beserta lembar jawaban di meja guru. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan merencanakan pembelajaran untuk minggu selanjutnya. Kegiatan penutup diakhiri dengan salam penutup.

Hasil tes belajar siswa ditampilkan pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

<b>Jenis Data yang Diamati</b>	<b>Nilai</b>
Nilai terendah	65
Nilai tertinggi	90
Jumlah siswa lulus KKM ( $\geq 76$ )	10
Jumlah siswa tidak lulus KKM ( $\leq 76$ )	20
Rata-rata nilai	76,17
Prosentase lulus KKM	33,3%
Prosentase tidak lulus KKM	66,7%

Berdasarkan Tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa sebelum pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, hasil belajar peserta didik masih jauh dibawah ketuntasan hasil belajar yang diharapkan yaitu 85%. Tingkat prosentase kelulusan sebesar 33,3% dengan 10 siswa memiliki nilai di atas KKM sebesar 76. Rata-rata nilai kelas pada pra siklus sebesar 76,17.

c. Pengamatan (*Observing*)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan menggunakan lembar observasi, jalannya penelitian pra siklus sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pra siklus yang telah dibuat. Salah satu poin yang tidak dilakukan siswa adalah berlatih

presentasi. Beberapa tambahan data pengamatan didapat dari catatan lapangan yaitu:

- 1) Selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang secara sembunyi-sembunyi membuka *handphone*
- 2) Keadaan beberapa kelompok tidak kompak dalam berdiskusi, ada siswa yang serius membaca hand out dan ada pula yang terlihat sangat santai
- 3) Siswa bercanda gurau dengan teman dari kelompok lain yang duduk berdekatan, meskipun sudah ditegur namun tetap saja diulangi
- 4) Siswa berbagi tugas dengan teman satu kelompok saat praktik pemeliharaan bahan tekstil, ada yang bertugas menjadi pencatat hasil diskusi dan ada yang menghilangkan noda.
- 5) Tidak ada siswa yang ijin ke kamar mandi selama proses pembelajaran berlangsung
- 6) Kelompok presentasi terbagi menjadi dua jenis, kelompok yang mempresentasikan hasil praktik dengan semua noda berhasil hilang dan kelompok yang tidak berhasil menghilangkan noda secara keseluruhan.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pengamatan langsung dan data dari lembar observasi maupun catatan lapangan, dapat disimpulkan memang

belum terdapat jiwa kompetisi yang dapat menambah motivasi siswa agar menjadi yang terbaik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil pra siklus menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh masih belum mampu mencapai prosentase kelulusan yang diharapkan oleh pihak sekolah. Penelitian selanjutnya yaitu siklus I akan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 22 April 2019 dengan akurasi waktu 3 x 45 menit. Pada siklus I materi yang diajarkan adalah jenis pemeliharaan bahan tekstil. Proses pembelajaran menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

### a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun rencana dan perangkat pembelajaran siklus I dengan guru mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap pra siklus. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *hand out* dan soal tes hasil belajar dan lembar jawaban, serta lembar observasi yang akan digunakan oleh observer. Perlengkapan yang digunakan untuk tahap *game* dan *tournament* seperti kartu soal

dan jawaban serta lembar skor kelompok. Alat perekam yang digunakan untuk dokumentasi berupa kamera.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 22 April 2019 pada pukul 07.45-09.15, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I yang telah dibuat. Materi yang diajarkan kepada siswa adalah menganalisis pemeliharaan bahan tekstil. Setelah mengawali pembelajaran dengan berdo'a dan memeriksa kehadiran peserta didik, guru menyampaikan judul materi pelajaran, tujuan pembelajaran dan penilaian apa saja yang akan digunakan. Kemudian guru membagikan perangkat pembelajaran yaitu *hand out* kepada peserta didik.

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian informasi yaitu penjelasan secara garis besar materi pelajaran oleh guru. Pembelajaran dilanjutkan dengan pembagian kelompok oleh guru, membagi siswa ke dalam kelompok belajar. Peserta didik berkumpul menjadi satu dengan kelompok belajar yang terdiri dari berbagai tingkatan akademik. Kelompok belajar ini disusun secara sama rata berdasarkan nilai hasil belajar pada pra siklus. 1 kelompok belajar terdiri dari 5 orang.

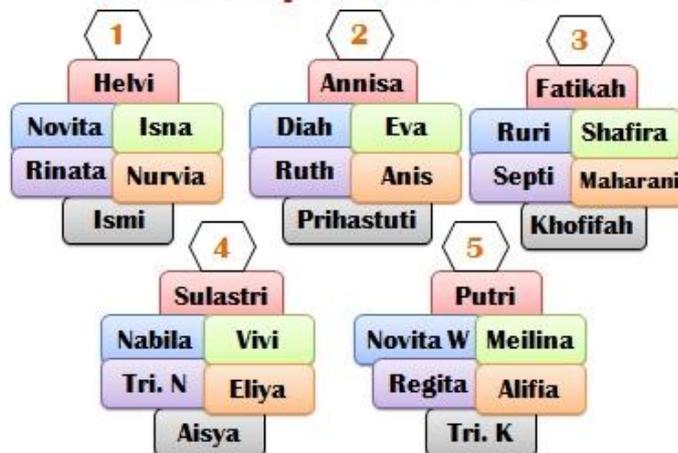
## Kelompok Belajar



Gambar 13. Kelompok Belajar Siklus I

Peserta didik berdiskusi dan saling mengajukan pertanyaan di dalam kelompok belajar. Turnamen dilaksanakan setelah proses belajar bersama selesai, peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok turnamen yang ditentukan berdasarkan nilai dari pembelajaran pra siklus. Hal ini dilakukan agar siswa bertemu dengan lawan yang seimbang. Satu kelompok turnamen beranggotakan 6 orang.

## Kelompok Turnamen



Gambar 14. Kelompok Turnamen Siklus I

Guru memberikan arahan dan petunjuk permainan di depan kelas kemudian membagikan nomor undian untuk menentukan urutan pemain dalam *Game* dan *Tournament*. Setelah itu kemudian siswa memulai *Game* dan *Tournament* di meja turnamen masing-masing. Siswa dengan nomor urut pertama bertugas sebagai pembaca soal dan kunci jawaban. Siswa dengan nomor urut kedua, ketiga, keempat dan kelima bertugas sebagai penjawab soal. Sedangkan siswa dengan nomor urut terakhir bertugas sebagai pencatat skor. Urutan tersebut kemudian bergulir setiap satu soal terjawab. Arah bergulir nomor urutan sesuai dengan arah jarum jam. Permainan dianggap selesai ketika waktu permainan berakhir.

Setelah permainan berakhir, siswa yang bertugas mencatat skor terakhir menyerahkan lembar skor kepada guru. Kemudian siswa kembali ke kelompok belajar masing-masing. Guru menjumlahkan skor yang didapatkan masing-masing tim menjadi skor final. Kegiatan ini berakhir pada pemberian penghargaan untuk Tim dengan nilai tertinggi berupa hadiah yang sudah disiapkan oleh guru. Pada siklus I ini tim dengan nilai tertinggi diraih oleh kelompok IV dengan skor kelompok 160.

Tabel 7. Daftar Perolehan Skor Siklus I

Kel.	Skor Meja Turnamen					Total Skor
	1	2	3	4	5	
1	30	20	30	10	10	100
2	20	10	20	10	40	100
3	20	30	20	20	30	120
4	20	60	10	20	50	160
5	20	40	10	30	10	110
6	30	10	10	20	20	90

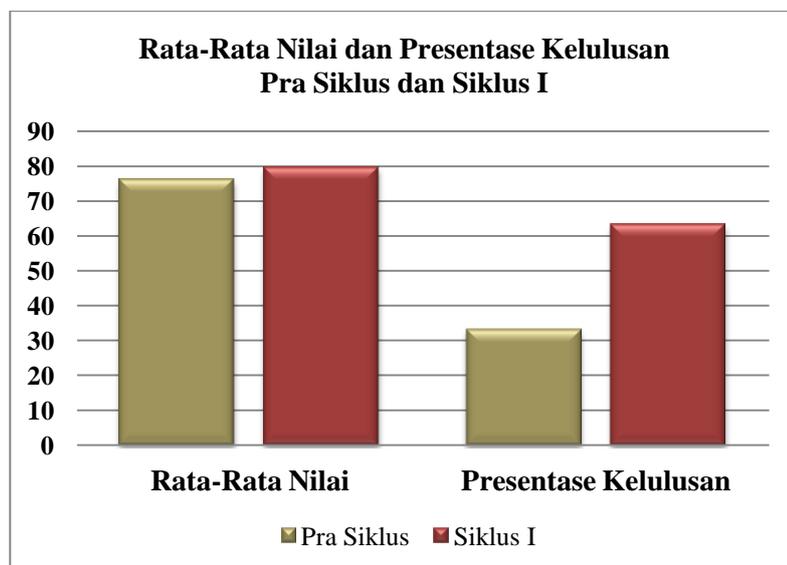
Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, kemudian guru membagikan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada siklus I. Siswa mengerjakan soal tes secara mandiri lalu mengumpulkan kertas soal dan lembar jawaban di meja guru apabila telah selesai mengerjakan. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran bersama sebelum pembelajaran berakhir. Pembelajaran ditutup dengan perencanaan materi untuk minggu depan serta salam diantara siswa dan guru.

Hasil belajar siswa siklus I menunjukkan tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Nilai hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran. Prosentase siswa lulus dan tidak lulus KKM dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Prosentase Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jenis Data yang Diamati	Nilai
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	95
Jumlah siswa lulus KKM ( $\geq 76$ )	11
Jumlah siswa tidak lulus KKM ( $\leq 76$ )	19
Rata-rata nilai	79,50
Prosentase lulus KKM	63,3%
Prosentase tidak lulus KKM	36,7%

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I pada Tabel 8 menunjukkan prosentase yang lulus KKM sebesar 63,3% dengan rata-rata nilai 79,50. Data menunjukkan 19 siswa telah memenuhi nilai KKM  $>76$  sedangkan 11 siswa masih belum lulus KKM. Nilai terendah yang didapatkan adalah 60 dan nilai tertinggi 90.



Gambar 15. Rata-Rata Nilai dan Prosentase Kelulusan Pra Siklus dan Siklus I

Gambar di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dan prosentase kelulusan mengalami peningkatan pada siklus I. Hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 85%. Oleh sebab itu penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II untuk menambah keyakinan bahwa model pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Pengamatan (*Observing*)

Hasil pengamatan oleh guru pada siklus I dapat dilihat pada lampiran. Beberapa catatan lapangan yang didapatkan pada siklus I yaitu:

- 1) Peneliti tidak menyampaikan secara jelas hadiah yang menjadi *reward* penghargaan kelompok pemenang.
- 2) Diskusi kelompok tidak berjalan maksimal sehingga tidak nampak hidup
- 3) Pelaksanaan *Game* dan *Tournament* melebihi batas waktu
- 4) Suara siswa saat turnamen sedikit gaduh
- 5) Tidak ada siswa yang bermain *handphone*
- 6) Siswa diburu waktu saat mengerjakan tes hasil belajar
- 7) Tidak ada siswa yang ijin untuk ke kamar mandi

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil pengamatan melalui catatan lapangan dan lembar observasi, ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki seperti:

- 1) Peneliti menyampaikan secara jelas hadiah yang akan didapatkan oleh kelompok pemenang agar jiwa kompetisi siswa lebih meningkat.
- 2) Peneliti berkeliling dan mengawasi diskusi kelompok belajar.
- 3) Menepati waktu yang sudah ditentukan, tidak ada tawar-menawar
- 4) Mengingatkan siswa agar mengontrol suara.
- 5) Hasil belajar peserta didik belum mencapai target penelitian sehingga perlu diadakan siklus II.

### **3. Siklus II**

Pelaksanaan penelitian untuk siklus II dilakukan pada satu kali pertemuan yaitu tanggal 29 April 2019. Materi yang diajarkan pada siklus ini adalah mengidentifikasi macam-macam proses pemeliharaan bahan tekstil. Pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

#### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan pada siklus II dimulai dengan evaluasi kekurangan pada siklus I. Perbaikan kekurangan yang terdapat pada siklus I dibutuhkan agar tidak terulang pada siklus II dan hasil penelitian pada siklus II dapat memncapai target peneliti. Perbaikan kekurangan itu berupa peneliti sebagai guru harus berkeliling kelas dan mengawasi proses belajar kelompok, menepati waktu yang suah ditentukan sebelumnya, dan menjaga kondisi kelas agar tidak terlalu gaduh sehingga dapat mengganggu kelas yang lain. Peneliti juga

mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti pada siklus I. Perangkat pembelajaran tersebut berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, *hand out*, *power point*, soal tes dan lembar jawaban, serta lembar observasi.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2019 di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti.

Proses pembelajaran diawali dengan salam pembuka dan guru memeriksa kehadiran peserta didik. Kemudian guru menyampaikan topik materi pembelajaran bersamaan dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan menjelaskan teknik penilaian apa saja yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan guru yang memberikan penjelasan secara garis besar untuk materi mengidentifikasi macam-macam proses pembeliharaan bahan tekstil. Setelah penyampaian materi secara singkat selesai, guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar. Kegiatan berlanjut dengan siswa yang belajar bersama dengan anggota kelompoknya. Guru dan peneliti bertugas mengawasi siswa selama belajar di dalam kelompok.

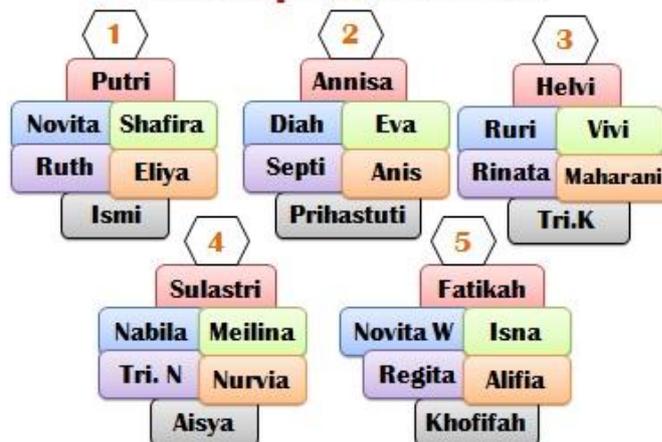
## Kelompok Belajar



Gambar 16. Kelompok Belajar Siklus II

Peneliti mengarahkan peserta didik menuju kelompok turnamen sesuai dengan data nama yang ditampilkan di papan tulis melalui proyektor setelah diskusi kelompok selesai. Peneliti menjelaskan kembali aturan *Game* dan *turnamen* kepada siswa serta membagikan nomor undian kepada masing-masing kelompok turnamen. Setiap kelompok turnamen mengawali *Game* dan *Tournament* dengan menentukan urutan peserta.

## Kelompok Turnamen



Gambar 17. Kelompok Turnamen Siklus II

Peraturan *Game* dan *Tournament* masih sama seperti pada siklus I yaitu siswa dengan nomor urut pertama bertugas sebagai pembaca soal dan kunci jawaban, siswa nomor urut kedua sampai dengan kelima bertugas menjawab soal, sedangkan siswa dengan nomor urut terakhir yaitu keenam tidak hanya bertugas menjawab pertanyaan namun juga mencatat skor dari masing-masing peserta. Pada siklus I tidak ada batasan waktu bagi peserta untuk menjawab, pertanyaan akan dijawab peserta nomor urut selanjutnya apabila peserta tersebut memilih menyerah atau menjawab salah. Aturan waktu diubah pada siklus II ini, setiap peserta diberi waktu 10 detik untuk menjawab. Tugas peserta bergulir searah jarum jam supaya pembagian tugas adil, setiap siswa berkesempatan menjadi pembaca soal dan kunci jawaban serta mencatat skor untuk temannya.

Permainan berakhir ketika waktu permainan telah habis. Siswa yang bertugas mencatat skor terakhir menyerahkan lembar skor kepada peneliti untuk dihitung menjadi skor akhir setiap kelompok belajar. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.

Tabel 9. Daftar Perolehan Skor Siklus II

Kelompok	Skor Meja Turnamen					Total Skor
	1	2	3	4	5	
1	30	10	20	0	30	90
2	20	30	50	10	30	140
3	60	20	30	20	30	160
4	40	10	30	30	20	130
5	10	40	10	30	10	100
6	20	50	10	10	20	110

Peneliti membagikan soal tes untuk dikerjakan oleh siswa. Hasil tes merupakan hasil belajar siklus II. Peneliti menghitung jumlah skor akhir untuk setiap kelompok belajar sambil mengawasi siswa mengerjakan soal tes. Apabila siswa telah selesai mengerjakan soal tes maka lembar jawaban beserta soal diserahkan kepada peneliti.

Peneliti mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi dan menyerahkan hadiah yang sudah disiapkan sebelumnya. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada siklus II ini adalah kelompok III. Setelah penyerahan hadiah, siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran bersama dan guru menyampaikan judul materi untuk pertemuan minggu selanjutnya.

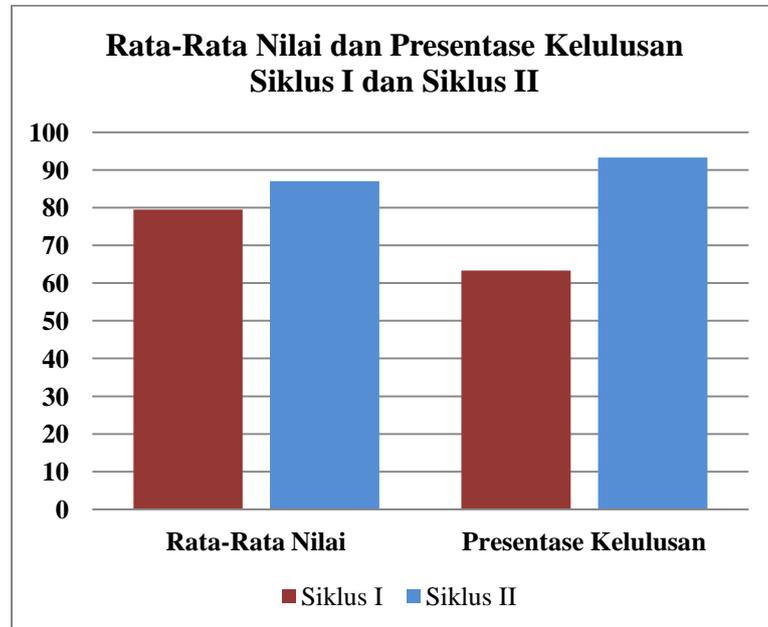
Hasil belajar siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok pada siklus II ini dapat dilihat pada lampiran, sedangkan prosentase nilai hasil tes evaluasi siswa siklus II dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Prosentase Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

<b>Jenis Data yang Diamati</b>	<b>Nilai</b>
Nilai terendah	70
Nilai tertinggi	100
Jumlah siswa lulus KKM ( $\geq 76$ )	28
Jumlah siswa tidak lulus KKM ( $\leq 76$ )	2
Rata-rata nilai	87
Prosentase lulus KKM	93,3%
Prosentase tidak lulus KKM	6,7%

Tabel 10 menunjukkan prosentase siswa yang lulus KKM sebesar 93,3% dengan nilai rata-rata 87. Hasil di atas menunjukkan

bahwa ada peningkatan hasil belajar dari siklus I dengan prosentase 63,3% menjadi 93,3% pada siklus II.



Gambar 18. Rata-Rata Nilai dan Presentase Kelulusan Siklus I dan Siklus II

Gambar 18 menunjukkan nilai rata-rata siswa dan prosentase kelulusan yang mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

c. Pengamatan (*Observing*)

Penelitian pada siklus II berjalan sesuai dengan urutan di dalam lembar observasi yang disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lembar observasi dan catatan lapangan hasil pengamatan untuk siklus II dapat dilihat pada lampiran. Beberapa catatan lapangan yang didapatkan pada siklus II:

- 1) Suara siswa saat turnamen berlangsung masih sedikit berisik walaupun sudah diingatkan berkali-kali untuk merendahkan suara.
- 2) Pelaksanaan *game* dan *tournament* berjalan sesuai dengan waktu yang ditetapkan
- 3) Siswa mengerjakan soal tes dengan sangat tenang
- 4) Tidak ada siswa yang ijin ke kamar mandi

d. Refleksi (*Reflection*)

Guru dan peneliti berdiskusi bersama untuk merefleksi pelaksanaan siklus II yang kemudian diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memaksimalkan waktu diskusi dengan baik. Pada beberapa kelompok melakukan sesi tanya jawab di dalam kelompok belajar.
- 2) Siswa dapat mengontrol suara pada saat turnamen.
- 3) Pelaksanaan *game* dan *tournament* selesai tepat waktu, ada beberapa kelompok yang menyelesaikan semua pertanyaan sebelum batas waktu berakhir.
- 4) Siswa mengerjakan soal tes dengan sangat tenang.
- 5) Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan lancar dan sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan, hal ini didukung oleh siswa yang sudah memahami jalannya model pembelajaran pada siklus I.

- 6) Hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai target indikator keberhasilan peneliti.

## **B. Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tekstil ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana yang sebelumnya masih cukup rendah sebesar 20%, dari 30 siswa hanya 6 siswa yang lulus memenuhi nilai KKM. Berdasarkan data tersebut peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil di SMK Negeri 1 Depok merencanakan tindakan melalui pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil khususnya materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil. Proses pembelajaran dilakukan di kelas X Tata Busana dengan jumlah siswa 30 orang pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil khususnya materi pelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tekstil menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

Hasil penelitian ini berdasarkan pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tekstil pada kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok. Pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dilakukan pada siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 April 2019, sedangkan siklus II pada tanggal 29 April 2019. Terlebih dahulu dilakukan pra

siklus pada tanggal 15 April 2019 untuk mendapatkan data hasil belajar yang digunakan untuk menentukan kelompok belajar pada siklus I.

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada siklus I setelah membuka pelajaran, mengabsensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan bentuk penilaian yang akan digunakan serta menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu guru menyampaikan informasi (*teach*) dengan cara menjelaskan secara garis besar materi pelajaran melalui media *power point*. guru menjelaskan pengertian menganalisis pemeliharaan bahan tekstil, jenis dan proses pemeliharaan serta contoh alat yang digunakan. Proses selanjutnya yaitu guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar (*team*) yang disusun sama rata berdasarkan tingkatan akademik, jenis kelamin dan suku. Kelas X Tata Busana terdiri dari 30 siswa berjenis kelamin perempuan dan merupakan penduduk asli suku Jawa. Pembagian tingkatan akademik berdasarkan data hasil belajar siswa pada pra siklus, dimana siswa dengan nilai tertinggi dibagi ke dalam kelompok yang berbeda begitupun dengan tingkatan nilai selanjutnya.

Tahap selanjutnya yaitu permainan (*game*) berupa kartu soal dan jawaban berisi mengenai materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil yang sudah disiapkan guru sebelumnya. Siswa bermain game dengan menggunakan kartu soal dan jawaban tersebut, apabila siswa dapat menjawab pertanyaan maka akan mendapat skor. *Game* dilaksanakan di meja turnamen yang berisi perwakilan dari setiap kelompok. Tahap turnamen dimulai dengan menentukan peran siswa dengan menggunakan nomor undian. Siswa dengan nomor urut

pertama bertugas sebagai pembaca soal dan kunci jawaban, nomor urut kedua bertugas sebagai penjawab pertama, nomor urut ketiga bertugas menjadi penjawab kedua apabila jawaban nomor urut kedua tidak benar, nomor urut keempat bertugas menjadi penjawab ketiga apabila jawaban nomor urut ketiga tidak benar, nomor urut kelima bertugas mencatat skor. Apabila satu pertanyaan telah selesai dijawab, peran siswa bergulir searah jarum jam. Hal ini dilakukan akan seluruh siswa di dalam kelompok turnamen. *Game* dan *tournament* berlangsung selama waktu yang sudah ditentukan di dalam RPP yaitu 30 menit.

Siswa yang bertugas menjadi pencatat skor terakhir, menyerahkan lembar skor kepada guru. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing kemudian guru membagikan lembar tes hasil belajar. Guru menghitung skor kelompok yang merupakan akumulasi dari skor individu, kelompok dengan nilai tertinggi berhak mendapatkan penghargaan kelompok (*team recognition*).

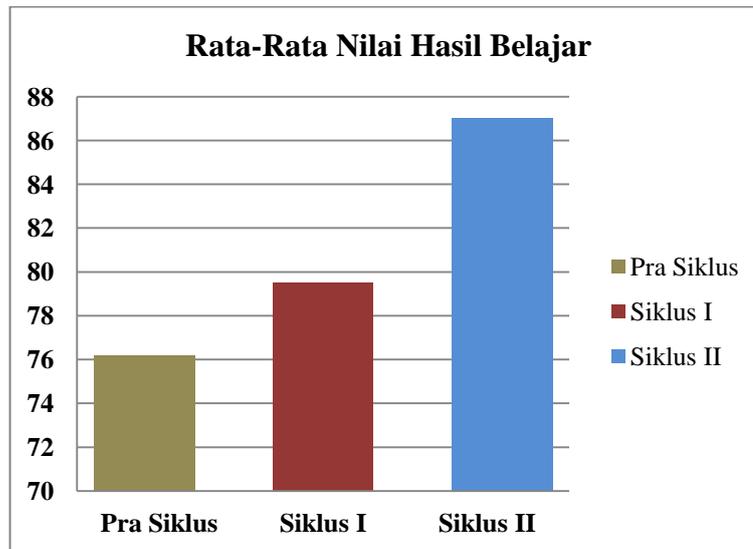
Tahapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada siklus II sama dengan tahapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada siklus I. Tahapan model pembelajaran pada siklus I dan siklus II tersebut sejalan dengan tahapan yang dikemukakan oleh Mulyatingsih (2011: 229) dimana model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki beberapa langkah yaitu: 1) presentasi kelas/menyampaikan materi, 2)kelompok, 3) *game*, 4) turnamen, dan 5) penghargaan kelompok.

Hasil penelitian pada peningkatan hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tesktil yaitu dibuktikan dengan siklus I mengalami peningkatan sebesar 30% dari pra siklus, data hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tesktil pada pra siklus sebesar 33,3% meningkat 30% menjadi 63,3% pada siklus I. Rata-rata nilai hasil belajar menganalisis pemeliharaan bahan tesktil siswa pada pra siklus sebesar 76,17 meningkat menjadi 79,50 pada siklus I. Peningkatan ini berkelanjutan pada siklus II dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 30% dari siklus I, menjadi 93,3%. Rata-rata nilai siswa pada siklus II meningkat ke angka 87. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Miftahul Fajri (2011) dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II.

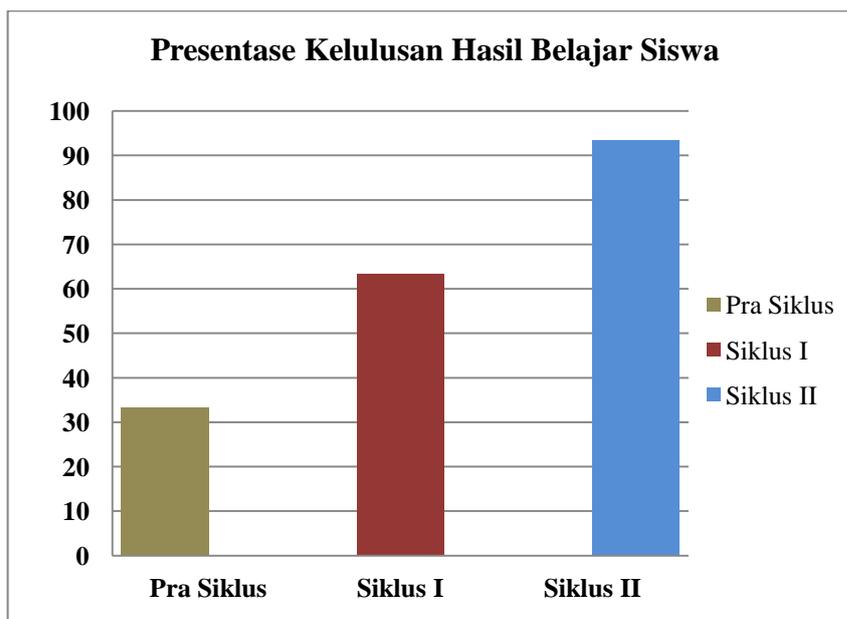
Rincian data hasil belajar siswa pada masing-masing siklus dapat dilihat pada Tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

<b>Jenis Data yang Diamati</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Nilai terendah	65	60	70
Nilai tertinggi	90	95	100
Jumlah siswa lulus KKM ( $\geq 76$ )	10	19	28
Jumlah siswa tidak lulus KKM ( $\leq 76$ )	20	11	2
Rata-rata nilai	76,17	79,50	87
Prosentase lulus KKM	33,3%	63,3%	93,3%
Prosentase tidak lulus KKM	66,7%	36,7%	6,7%



Gambar 19. Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa



Gambar 20. Peningkatan Prosentase Kelulusan Hasil Belajar Siswa

Tabel dan gambar diatas menunjukkan prosentase kelulusan hasil belajar pada pra siklus yang sangat rendah yaitu 20% dengan rata-rata nilai 68,17 dan jumlah siswa yang lulus KKM ada 6 siswa dari 30 siswa. Siklus I memiliki prosentase kelulusan hasil belajar siswa sebesar 63,3%, naik sebesar 43,3%

dari pra siklus dengan rata-rata nilai 79,50. Siklus II mengalami peningkatan sebanyak 30% dari siklus I yaitu menjadi 93,3% dengan jumlah siswa lulus KKM sebanyak 28 siswa dan rata-rata nilai menjadi 87.

### **C. Temuan Penelitian**

Selama pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti telah mengumpulkan beberapa data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi atau pengamatan, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Beberapa pokok penemuan dalam penelitian ini, antara lain:

- 1) Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat diterapkan pada materi pelajaran pengetahuan bahan tekstil.
- 2) Waktu pembelajaran 3 x 45 menit pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan waktu yang cukup untuk melaksanakan rangkaian model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam satu kali siklus.
- 3) Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar demi mencari skor untuk menjadikan tim mereka menjadi tim terbaik. Hal ini mendukung siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
- 4) Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

- 1) Faktor eksternal berupa lingkungan sekolah, gedung, fasilitas belajar serta lainnya yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa.
- 2) Penelitian ini baru dilaksanakan pada satu mata pelajaran di SMK Negeri 1 Depok yaitu mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil, sehingga untuk penerapan model yang sama pada mata pelajaran yang lain membutuhkan penyesuaian agar berjalan dengan optimal.