

Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penataan Produk di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan

Helma Yeni

SMK Negeri 2 Teluk Kuantan

Jl. Raja Ali Haji, Teluk Kuantan, Kuantan Singingi, 29562 Riau

e-mail: helmayeni2020@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang dialami setiap siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar.. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar dan menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa. Pemilihan metode atau model pembelajaran yang akan digunakan sebagai Alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Jenis penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 siswa. Hasil belajar siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT meningkat secara signifikan dari pra siklus dengan persentase pencapaian KKM sebesar 68,24%. Sedangkan siklus I siswa yang memenuhi KKM dengan prosentase 61,76%. Pada siklus II dengan prosentase ketercapaian KKM sebesar 94,12%. Untuk hasil poin game tournament meningkat sebesar 5,8%, pada siklus I ke siklus II. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran penataan produk siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Hasil Belajar

Abstract

The problems experienced by every student that cause low learning outcomes.... Teachers must have skills in teaching and delivering the material presented to students. Selection of learning methods or models to be used as an alternative learning model that can be applied is Teams Games Tournament cooperative learning. The type of research used is Classroom Action Research. The research subjects were students of class XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan in the 2022/2023 school year, totaling 34 students. Student learning outcomes after implementing the TGT learning model increased significantly from the pre-cycle with a percentage of KKM achievement of 68.24%. While cycle I students who meet KKM with a percentage of 61.76%. In cycle II with the percentage of KKM achievement of 94.12%. For the results of the tournament game points increased by 5.8%, from cycle I to cycle II. The application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve the learning outcomes of product styling subjects of students in class XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2004 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Salah satu usaha mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan adanya suatu instansi yaitu sekolah. Salah satu sekolah ditingkat menengah atas adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs.

Menurut Tujuan Pendidikan Menengah Kejuruan adalah Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha/dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian pilihannya. Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi sesuai dengan program keahlian yang dimilikinya[1]. Berdasarkan penjelasan di atas maka siswa SMK diharapkan memiliki kemandirian, kemampuan mengembangkan diri secara professional dengan kompetensi yang dimilikinya.

Salah satu jurusan dari SMK adalah Bisnis Daring dan Pemasaran. Bisnis Daring dan Pemasaran adalah sebuah kompetensi keahlian (jurusan) yang mempelajari dasar-dasar kemampuan dan keilmuan menjadi seorang marketing baik marketing secara konvensional maupun melalui daring (online/internet). Di Kompetensi Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran siswa akan mempelajari strategi pasar, kewirausahaan dan membaca peluang di dunia bisnis. Mata pelajaran penataan produk ini membahas mengenai cara mengelompokkan barang sesuai dengan jenis dan kegunaan. Pengelompokan tersebut tentu juga dengan memperhatikan keindahan untuk menarik minat konsumen agar membeli produk tersebut. Dalam pengelompokan produk siswa juga dituntut untuk benar-benar memahami spesifikasi produk tersebut

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari seluruh komponen yang ada, siswa dan guru sama-sama berperan, guru diharapkan dapat kreatif dan inovatif dalam mengajar, sehingga siswa tidak bosan dan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga dapat menjadikan lulusan yang berkompeten dengan hasil belajar yang sesuai dengan kriteria yang ada. Maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton supaya dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, mampu bersaiang sehat dan bersemangat untuk belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berkaitan dengan aspek kendala dalam pembelajaran, penelitian ini mencoba mengamati permasalahan pada mata pelajaran penataan produk SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Penelitian ini memfokuskan pada kelas XI BDP 1. Observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan menunjukkan bahwa Hasil Belajar Penataan Produk siswa kelas XI BDP 1 masih rendah. Kemampuan yang dimiliki siswa kelas XI BDP 1 dalam penguasaan materi penataan produk yang diberikan oleh guru masih kurang optimal. Hal ini ditandai dengan data yang menunjukkan masih banyaknya siswa yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada saat dilaksanakan ulangan harian, Ujian Tengah Semester, dan Ujian Semester pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022. Nilai KKM pada mata pelajaran produktif penataan produk di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan adalah sebesar 75.

Berdasarkan data dari rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas XI BDP 1 pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022 hanya 6 siswa dari 22 siswa yang mampu mencapai nilai KKM yang besarnya 75 atau sekitar 73% siswa harus mengikuti program remedial. Selain itu masih ada siswa yang tidak mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan mendapat nilai rendah pada setiap tugas Akuntansi yang diberikan oleh guru. Ketika guru memberikan tugas, siswa selalu mengeluh dan enggan untuk mengerjakan tugas, sehingga hasilnya pun tidak maksimal.

Ketika Ujian Tengah Semester siswa yang mencapai KKM berjumlah 9 siswa atau sekitar 41% siswa yang nilainya mencapai 75 atau lebih. Pada saat Ujian Semester dilaksanakan pada bulan Desember 2021, nilai ujian penataan produk yang mencapai KKM 9 orang siswa atau sekitar 41% dari seluruh siswa.

Permasalahan yang dialami setiap siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Permasalahan tersebut sebenarnya sangat kompleks karena setiap siswa memiliki masalah yang berbeda-beda. Siswa mempunyai cara yang berbeda dalam memahami dan menangkap suatu materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar dan menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa. Salah satu keterampilan dan kemampuan seorang guru adalah harus tepat dalam pemilihan metode atau model pembelajaran yang akan digunakan. Metode yang digunakan di kelas XI BDP SMK Negeri 2 Teluk Kuantan masih konvensional yaitu metode ceramah dan latihan soal.

Metode tersebut membuat siswa menjadi cepat bosan dan jenuh. Apalagi tidak semua materi sesuai disampaikan dengan metode ceramah. Ada materi pelajaran yang membutuhkan penalaran siswa dalam memahaminya. Semangat dan motivasi siswa yang menurun ditandai dengan sikap siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, cenderung mengobrol dan meletakkan kepala di atas meja, bahkan ada beberapa siswa yang mengatakan kepada guru mata pelajaran Penataan Produk bahwa mereka merasa jenuh.

Keadaan seperti tersebut tentunya akan berdampak pada tingkat penguasaan materi siswa dan juga berdampak pada prestasi siswa. Hal ini membuat diperlukannya model pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi siswa dan lingkungan belajar serta dapat membuat siswa menjadi aktif, interaktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu perlunya menyesuaikan materi pelajaran dengan model pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran yang aktif, interaktif ini tentu tidak bersifat satu arah, yaitu dari guru saja seperti pada metode ceramah, namun juga akan menghasilkan hubungan timbal balik (hubungan dua arah) antara siswa dengan guru pada saat proses kegiatan pembelajaran karena siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif.

Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi siswa maupun kondisi kelas yang dapat meningkatkan keaktifan di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang memasukkan unsur – unsur keterlibatan siswa secara langsung[2]. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berfikir rasional[3].

Alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). TGT terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi Teaching (Presentasi dan pengajaran oleh guru), Team Study atau belajar secara tim (kelompok), Tournament (perlombaan) dan recognition (pengakuan dan penganugerahan). Pembelajaran dilakukan yaitu dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. TGT lebih ditekankan kepada Gaming (permainan) yaitu kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Dalam model ini harus ada yang menang dan yang kalah[4].

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama[5]. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya[6].

Subjek dari penelitian ini yaitu kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 siswa. sedangkan objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2022

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain dari Suharsimi Arikunto (2008:16) yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing – masing siklus terdiri dari empat tahap, adapun tahap-tahap model PTK dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini. empat tahapan yaitu perencanaan (plan), Tindakan (do), Pengamatan (observing) dan refleksi (see).

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke 1 dan seterusnya. **Tahap 1:** Menyusun rancangan tindakan dan dikenal dengan perencanaan, yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan,dimana,oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. **Tahap 2 :** Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancha, yaitu mengenakan tindakan kelas. Pelaksanaan harus sesuai dengan rancangan, tetapi harus pula bersikap wajar. **Tahap 3 :** Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Sebetulnya kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakankarena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. **Tahap 4 :** Refleksi atau pantulan yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah “refleksi” sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti (dalam hal ini siswa yang diajar), untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes evaluasi akhir siklus. Data kuantitatif yang digunakan adalah kuantitatif sederhana yang berupa perhitungan rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase jumlah siswa yang mencapai batas ketuntasan. Data dari post test siswa yang diadakan setiap akhir siklus maka dapat diketahui dengan menghitung mean (rata-rata) dari daftar nilai penataan produk siswa.

$$Me = \frac{\sum X_i}{N} \quad (1)[7]$$

Keterangan :

Me : rata –rata atau mean
 $\sum X_i$: jumlah semua nilai
 N : jumlah individu

Perhitungan persentase siswa yang mencapai batas ketuntasan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (2)[8]$$

Keterangan :

P = Persentase siswa yang tuntas
 F = Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75
 N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Sedangkan Analisis Data Kualitatif dalam penelitian dilakukan pada saat pengumpulan data dalam periode tertentu [9]

Langkah-langkah analisis data kualitatif adalah :

a. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, phir card, pictogram,dan

sejenisnya. Penyajian data dalam penelitian ini digunakan untuk data yang diperoleh dari hasil tes prestasi belajar berupa post test. Data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel

b. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah akhir dalam analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menelaah hasil penelitian untuk kemudian ditarik kesimpulan yang lebih jelas

3. Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan Pra Siklus proses belajar mengajar pembelajaran penataan produk, Dalam proses belajar mengajar terdapat 100 % atau 34 siswa siswa mengikuti pelajaran; Motivasi belajar siswa dapat dilihat 50% atau 16 siswa memiliki motivasi untuk belajar; Keaktifan siswa hanya sekitar 15,6% atau 5 orang siswa saja yang aktif karena belajar hanya dilakukan secara individu Hasil belajar siswa

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penataan Produk Pra Siklus

Data	Hasil Pra Siklus
Nilai tertinggi	75
Nilai terendah	45
Nilai rata-rata	68,24
Ketuntasan	41,18%

Berdasarkan tabel hasil belajar tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Jadi, jika siswa mendapatkan nilai >75 maka dinyatakan memenuhi ketuntasan sudah memenuhi KKM. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar mata Pelajaran penataan produk pada tahap pra siklus dengan nilai tertinggi 75 yang diperoleh oleh 6 siswa. Sedangkan nilai terendah nilai rata-rata yaitu 68,24 dapat dikatakan bahwa nilai masih rendah dan belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75.

Proses belajar mengajar pembelajaran penataan produk pada siklus 1, Dalam proses belajar mengajar terdapat 100 % atau 34 siswa siswa mengikuti pelajaran; Motivasi belajar siswa dapat dilihat 75% atau 24 siswa memiliki motivasi untuk belajar. Jika dibandingkan dengan pra siklus, ada peningkatan sebesar 25%. Hal ini karena siswa belum pernah mengikuti pembelajaran TGT sehingga siswa antusias dan termotivasi mengikuti pelajaran penataan produk; Keaktifan siswa hanya sekitar 62,5% atau 20 orang siswa , jika dilihat dari pra siklus terjadi peningkatan sebesar 46,9%, hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan adanya kompetisi antar kelompok dan Hasil belajar siswa

Tabel 2. Nilai Game dan Tournament Siklus I

Nama Kelompok	Skor Diskusi	Skor Game Kartu	Poin Game	Predikat Tim
Team I	40	60	50	Istimewa
Team II	42	50	46	Baik Sekali
Team III	40	40	40	Baik
Team IV	48	50	49	Baik Sekali
Team V	45	35	40	Baik
Team VI	40	30	35	Kurang Baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tim yang memiliki predikat super team adalah kelompok I, dari hasil diskusi dan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 50, soal terdiri dari 5 soal diskusi yang masing-masing nomer memiliki poin. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim I dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim II dengan skor 46 dan tim IV dengan skor 49, Predikat baik diperoleh dengan poin 40 oleh tim III dan V

Berikut ini adalah hasil belajar setiap siklus pada pembelajaran kewirausahaan dengan model belajar TGT yang terdiri dari nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan pencapaian ketuntasan berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai siswa pada saat mengerjakan tes yang telah disediakan. Nilai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penataan Produk Siklus I

Data	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I
Nilai tertinggi	75	90
Nilai terendah	45	60
Nilai rata-rata	68,24	70,14
Ketuntasan	41,18%	61,76%

Dari data diatas bisa dilihat data-data pra siklus dan siklus I. Nilai tertinggi pada pra siklus adalah 90 naik menjadi 95. Sedangkan nilai terendah pra siklus adalah 45 naik menjadi 60 pada siklus I. Untuk nilai rata-rata kelas pada pra siklus ke siklus I naik dari 68,24 menjadi 70,14. Sedangkan prosentase peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM meningkat dari pra siklus sebesar 41,18% naik menjadi 61,76% pada siklus I.

Proses belajar mengajar pembelajaran penataan produk pada siklus II, Dalam proses belajar mengajar terdapat 100 % atau 34 siswa siswa mengikuti pelajaran; Motivasi belajar siswa dapat dilihat 93,75% atau 30 siswa memiliki motivasi untuk belajar. Jika dibandingkan dengan pra siklus, ada peningkatan sebesar 25%. Hal ini karena siswa belum pernah mengikuti pembelajaran TGT sehingga siswa antusias dan termotivasi mengikuti pelajaran kewirausahaan; Keaktifan siswa hanya sekitar 62,5% atau 20 orang siswa , jika dilihat dari pra siklus terjadi peningkatan sebesar 46,9%, hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan adanya kompetisi antar kelompok dan Hasil belajar siswa

Setelah diadakan game pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus ke II, diperoleh nilai atau skor, poin dan juga predikat tim. Nilai dijelaskan dalam tabel berikut sesuai perolehan masing-masing team:

Tabel 4. Nilai Game dan Tournament Siklus II

Nama Kelompok	Skor Diskusi	Skor Game Kartu	Poin Game	Predikat Tim
Team I	55	35	45	Baik Sekali
Team II	40	45	42,5	Baik
Team III	60	30	45	Baik Sekali
Team IV	60	40	50	Istimewa
Team V	45	50	47,5	Baik Sekali
Team VI	60	30	45	Baik Sekali

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa tim yang memiliki predikat super tim adalah kelompok IV, dari hasil presentasi yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 60, poin berdasarkan penilaian terhadap presentasi perwakilan dan menjawab pertanyaan. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim IV dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim I, III, dan VI dengan skor 45 sedangkan tim V mendapat skor 47,5. Predikat baik diperoleh dengan poin 42,5 oleh tim II.

Hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai siswa pada saat mengerjakan post tes yang telah disediakan. Berikut ini adalah hasil belajar setiap siklus pada pembelajaran penataan produk dengan model belajar TGT yang terdiri dari nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan pencapaian ketuntasan berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Nilai dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penataan Produk Siklus II

Data	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
Nilai tertinggi	75	90	100
Nilai terendah	45	60	65
Nilai rata-rata	68,24	70,14	86,18
Ketuntasan	41,18%	61,76%	94,12%

Dari data tersebut dapat kita lihat nilai tertinggi pada siklus I sebesar 60 yang kemudian pada siklus II naik menjadi 65. rata-rata kelas pada siklus I sebesar 70,14 kemudian pada siklus II naik menjadi 86,18. Selanjutnya adalah prosentase peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM meningkat dari siklus I sebesar 61,76% naik menjadi 94,12% pada siklus II (pada pra siklus hanya 14 siswa yang bisa memenuhi KKM, sedangkan siklus I ada 21 siswa, dan pada siklus II ada 32 siswa sudah bisa memenuhi KKM). Sehingga dapat dikatakan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Berdasarkan data-data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi pendukung untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan dalam pembelajaran penataan produk dan bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT pada siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan dalam pembelajaran penataan produk.

Pada tahap perencanaan, instrument yang dipersiapkan oleh peneliti adalah perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran penataan produk dengan materi produk dan penataan produk. Setelah itu peneliti menyusun RPP yang akan digunakan sebagai acuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan teknik TGT dengan persetujuan guru. RPP tersebut berisis tentang indikator mata diklat, Standar kompetensi, Kompetensi Dasar, Alokasi waktu, Tujuan Pembelajaran, Metode belajar, Materi penataan produk, Sumber belajar dan media pembelajaran, dan Penilaian. Selanjutnya menyiapkan media berupa kertas berwarna untuk game dan tournament. Lalu menyiapkan lembar observasi tentang pelaksanaan pembelajaran, lembar penilaian untuk game dan tournament, menyusun soal untuk kuis, menyiapkan lembar penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa tiap siklus, dan menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung seperti kamera.

Pada tahap Tindakan (Acting) Berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan guru, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan TGT dimulai. Selama tindakan berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang observer membantu guru dalam membagikan media unuk game dan tournament, mengarahkan kelompok, menjelaskan tahap-tahap pembelajaran dengan teknik TGT, serta mendampingi siswa dalam belajar kelompok. Pelaksanaan pembelajaran TGT dibagi menjadi 4 tahap, yaitu tahap teaching, team study, tahap game and tournament dan tahap penghargaan kelompok (team recognize).

Pelaksanaan tindakan dari setiap tahap pembelajaran dalam siklus I yaitu Teaching, Siklus I dimulai pada pukul 08.00 tepatnya jam ke 3,4,5 dan 6 pelajaran selama 180 menit. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, ketua kelas menyiapkan untuk memberi salam kepada guru, kemudian guru menyampaikan apersepsi dan dilanjutkan dengan materi tentang produk dan penataan produk secara garis besarnya saja antara lain tentang pengertian dan tingkatan produk, mengetahui produk disupermarket serta pengertian dan tujuan penataan produk. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Dalam menyampaikan materi, guru terkadang memberikan pertanyaan sederhana keada siswa untuk menarik perhatian dan konsentrasi siswa. Tidak ada siswa yang mau bertanya.

Setelah tahap teaching selesai maka dilanjutkan dengan tahap team study, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu observer. Kelompok dibagi acak dan bebas sesuai dengan kemauan siswa masing-masing. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 5/6 orang. Guru menginstruksikan siswa menempatkan

diri sesuai dengan kelompoknya masing – masing. Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang game dan tournament, kemudian memberikan hand out yang dibuat oleh peneliti dengan persetujuan dan materi dari guru karena belum adanya LKS di sekolah tersebut kepada setiap kelompok untuk dipelajari dan beberapa soal untuk didiskusikan. Setiap kelompok menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan.

Siswa terlihat antusias saat mengikuti game, setiap anggota kelompok termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi karena dalam kelompok tournament ini masing – masing siswa mewakili kelompoknya untuk menjadi kelompok terbaik, jadi semaksimal mungkin dalam berusaha menjawab pertanyaan. Tahap selanjutnya adalah penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi. Setelah semua kartu pertanyaan habis terjawab maka diumumkan perolehan skor tertinggi adalah kelompok I. Siswa diberikan penjelasan bahwa pada siklus ke dua masih ada kesempatan untuk mendapatkan skor terbaik sehingga siswa dapat bersemangat dan termotivasi untuk belajar pada pertemuan mendatang. Setelah tahap game dan tournament selesai, siswa diberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa masih bersemangat dalam mengerjakan kuis, setelah mengerjakan ada beberapa siswa yang mengeluh karena banyaknya soal yang diberikan dengan waktu yang sedikit. Tetapi mereka mengerjakan dengan serius dan tenang.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran, guru pun bersemangat dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk belajar. Disana terlihat adanya saling kerjasama antar siswa saat tahap team study. peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran penataan produk menggunakan model pembelajaran TGT dapat diketahui setelah siswa mengikuti tahapan game tournament dan mengerjakan tes evaluasi.

Dari data penilaian dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada siklus I adalah 90, jika dibandingkan dengan nilai pra siklus yaitu 75. Nilai terendah pada siklus I yaitu 60 dari pra siklus dengan nilai 45. Sedangkan nilai rata – rata kelas pada pra siklus 68,24 setelah melaksanakan siklus I menjadi 70,14. Sehingga rata-rata kelas belum memenuhi KKM, dan dari daftar nilai dapat diketahui bahwa masih ada 13 siswa (61,76%) yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Sehingga perlu adanya siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Sedangkan untuk nilai kelompok pada game dan tournament yang memiliki predikat super team adalah kelompok I, dari hasil diskusi dan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 50, soal terdiri dari 5 soal diskusi yang masing-masing nomer memiliki poin. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim I dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim II dengan skor 46 dan tim IV dengan skor 49, Predikat baik diperoleh dengan poin 40 oleh tim III dan V.

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus I, diperoleh data bahwa siswa antusias dan memiliki semangat bekerjasama dalam mengikuti pembelajaran ini walaupun masih kurang langsung bisa faham dengan model TGT ini, karena terbiasa dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru tanpa media apapun.

Siswa masih belum optimal dalam diskusi, masih ada yang ngobrol dan kurang serius. Guru lebih mengawasi siswa supaya tidak ngobrol sendiri dan lebih serius. Ada siswa yang terkesan canggung dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan diskusi. Hal ini diperbaiki dengan cara pada awal pelajaran dan saat game, guru lebih memotivasi siswa untuk berani aktif baik dalam diskusi maupun game tournament. Soal post test terlalu banyak sehingga siswa kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal karena diburu waktu.

Pada tahap perencanaan siklus II guru juga harus lebih memotivasi siswa untuk belajar dengan senang dan santai tetapi tetap serius. Siklus II dimulai pada pukul 08.00 tepatnya jam ke 3,4,5 dan 6 pelajaran selama 180 menit. Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan dan siswa memberikan timbal balik sehingga kelas menjadi lebih aktif dan siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Setelah tahap teacing selesai maka dilanjutkan dengan

tahap team study, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan dibantu observer. Guru menginstruksikan siswa menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya masing – masing. Setelah siap, peneliti memberikan arahan tentang game dan tournament, kemudian memberikan hand out untuk mereka pelajari dan mempersentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Setelah presentasi, siswa yang berasal dari kelompok lain harus memberikan pertanyaan kepada presentator dan kelompoknya, jika presentator tidak bisa menjawab, akan dibantu oleh teman yang lain dari kelompoknya. hal tersebut bertujuan untuk menjadikan kelas yang aktif dan mau bertanya dan menjabab pertanyaan. Siswa sangat antusias dan bahkan berebut untuk bertanya dan membantah jawaban yang kurang tepat dari presentator oleh kelompok yang bukan penanya.

Pada Permainan siswa diberi pertanyaan kelompok yang dilakukan dengan cara diskusi di masing-masing kelompok. Setelah tahap game dan tournament selesai, siswa diberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa masih bersemangat dalam mengerjakan Post Test. Soal Post Test terdiri dari 20 soal pilihan ganda, soal tersebut telah diuji cobakan kepada siswa kelas X1 BDP 1 sekolah tersebut. Kuis diselesaikan dalam waktu 30 menit. Penghargaan kelompok yaitu pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. hadiah berupa sertifikat dan perlengkapan jahit untuk super team yaitu tim yang pendapat predikat istimewa, pada siklus II ini yang mendapat penghargaan tertinggi adalah kelompok I.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran penataan produk menggunakan model belajar TGT bahwa nilai tertinggi pada siklus II adalah 100, jika dibandingkan dengan nilai siklus I yaitu 90. Nilai terendah pada siklus II adalah 65 dari nilai siklus I dengan nilai 60. Sedangkan nilai rata –rata kelas pada siklus I sebesar 61,76 setelah melaksanakan siklus II naik menjadi 94,12. Sehingga rata-rata kelas sudah memenuhi KKM, dan dari daftar nilai dapat diketahui bahwa masih ada 2 siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM dan 32 siswa lainnya sudah memenuhi KKM (94,12%). Jika dilihat dari nilai rata-rata maka terjadi peningkatan yang signifikan.

Pada perolehan skor game, predikat super team diperoleh kelompok IV, dari hasil presentasi yang diberikan oleh guru, skor maksimal adalah 60, poin berdasarkan penilaian terhadap presentasi perwakilan dan menjawab pertanyaan. Skor game kartu dihitung berdasarkan nilai pada saat game, berapa banyak dari anggota timnya dapat menjawab pertanyaan. Predikat tim istimewa diperoleh Tim IV dengan poin 50, tim baik sekali diperoleh tim I, III, dan VI dengan skor 45 sedangkan tim V mendapat skor 47,5. Predikat baik diperoleh dengan poin 42,5 oleh tim II.

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus II, hampir sama dengan pelaksanaan siklus II, siswa masih terlihat antusias mulai dari awal pelajaran sampai pelajaran berakhir. Siswa sudah faham dengan pelaksanaan TGT sehingga langsung bisa menyesuaikan. Pada saat siswa diminta untuk presentasi banyak yang belum berani untuk mewakili kelompoknya, tetapi setelah diberi pengertian dan tawaran poin untuk kelompoknya ada juga yang maju untuk presentasi.

Permasalahan pada siklus I dapat teratasi dengan baik dan tidak terjadi lagi pada siklus II karena ada komunikasi dengan guru untuk mengurangi jumlah soal untuk kuis dan diperbanyak waktu untuk presentasi dan diskusi tanya jawab antar kelompok sehingga waktu tidak melebihi batas. Pada saat game berlangsung, siswa serius dalam menjawab pertanyaan dan berlaku jujur dalam mencatat perolehan nilai. Guru, peneliti dan observer memperhatikan siswa dan mengawasi game supaya kelas tidak ribut dan bisa berlangsung dengan tertib. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus II, maka dinyatakan ada peningkatan yang signifikan dari mulai pra siklus, siklus I sampai siklus II sehingga penelitian tindakan ini dicukupkan sampai siklus II.

Setelah mendapat tindakan dengan implementasi model pembelajaran TGT, dengan beberapa tahapan yaitu teaching, team study dan recognition team, siswa begitu semangat untuk belajar dan berkompetisi baik itu kompetisi tim maupun kompetisi individu. Siswa juga dibelajarkan untuk bekerjasama dengan siswa lain. Selain itu siswa juga menjadi lebih aktif dan

dapat menyampaikan pendapatnya dengan bersemangat dan berani mengeksplorasi pemikirannya. Tidak hanya menghafal materi saja tetapi benar-benar memahami.

Hasil belajar diukur agar siswa dapat mengukur sejauhmana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan guru. Dari pra siklus atau pra tindakan ke siklus I hasil belajar meningkat. Semula pada siklus I hasil belajar siswa memiliki rata-rata kelas 61,76, setelah mendapat tindakan siklus II meningkat menjadi 94,12. Sedangkan poin game tournament meningkat sebesar 5,8%, pada siklus I poin turnamen sebesar 43,33, sedangkan pada siklus II mendapatkan poin rata-rata 45,83. Dari peningkatan tersebut dan tercapainya KKM pada siklus II maka target penelitian ini dapat terpenuhi, yaitu 75% siswa sudah dapat mencapai KKM dengan nilai 75, sehingga tindakan diselesaikan pada siklus II. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar (75%) siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran[10].

4. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Penataan Produk siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan, maka dapat diambil simpulan Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilaksanakan menggunakan model penelitian tindakan Kemmis & Mc Taggart dengan empat tahapan yaitu perencanaan (plan), Tindakan (do), Pengamatan (observing) dan refleksi (see).

Hasil belajar siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran penataan produk adalah meningkat secara signifikan. Pada tahap pra siklus hanya 4 siswa yang bisa memenuhi KKM, dengan prosentase pencapaian KKM sebesar 68,24%. Sedangkan siklus I ada 21 siswa yang memenuhi KKM dengan prosentase 61,76%. Dari siklus I ke siklus II hasil belajar rata-rata kelas meningkat sebesar 23,61%. Pada siklus II ada 32 siswa sudah bisa memenuhi KKM dengan prosentase ketercapaian KKM pada siklus II sebesar 94,12%. Untuk hasil poin game tournament meningkat sebesar 5,8%, pada siklus I poin turnamen sebesar 43,33, sedangkan pada siklus II mendapatkan poin rata-rata 45,83. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran penataan produk siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan.

Daftar Pustaka

- [1] Dinas Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen. 2004. Modul I, II, dan III Kurikulum SMK edisi . Jakarta: Depdiknas
 - [2] Anita Lie. 2002. Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT. Grasindo
 - [3] Rustaman, N. Y., Arifin, M. & Permanasari, A. (2007). Mengefektifkan Pembelajaran Sains dan Animasinya untuk Mengembangkan Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dengan Berbagai Metode. Laporan Penelitian Hibah Pasca, didanai DP2M Ditjen Dikti.
 - [4] Abdul, Ghofur dkk (2010). “ Gaya Belajar Dan Implikasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa”. Jurnal An- Nafs, Vol 1.No 2.
 - [5] Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
 - [6] Pardjono, dkk. 2007. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta; Lembaga Penelitian UNY
 - [7] Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian cet.16. Bandung : CV. Alfabeta
 - [8] Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
 - [9] Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D cet.9. Bandung: Alfabeta.
 - [10] E. Mulyasa. 2006. Kurikulum yang di sempurnakan. Bandung: PT Remaja.
-