

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) PADA GAMBAR INTERIOR DAN EKSTERIOR BANGUNAN
GEDUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TGB SMK
GANESHA TAMA BOYOLALI**

Miyatul Baridah Romadhona¹, A.G. Tamrin², Ida Nugroho Saputro²

Email : miyatulbr@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Ganesha Tama Boyolali melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TGB SMK Ganesha Tama Boyolali mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi untuk data penilaian ranah afektif dan psikomotorik serta dengan teknik tes untuk data penilaian kemampuan pengetahuan siswa ranah kognitif. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif yang menampilkan data statistik dengan penjelasan berupa deskripsi. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, Hasil belajar pada ranah kognitif mengalami peningkatan, pada siklus I mengalami peningkatan dari Pratindakan yaitu hasil belajar ranah kognitif meningkat sebesar 70% atau 14 siswa dari pra tindakan. Dan Siklus II juga terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 6,81% atau 3 siswa. Kedua, Hasil ranah afektif siklus I juga mengalami peningkatan sebesar 45% atau 9 siswa dari pra tindakan. Sedangkan untuk hasil belajar ranah afektif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 17,27% atau 5 siswa. Ketiga, Hasil belajar pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari pratindakan yaitu sebesar 85% atau 17 siswa. Dan siklus II untuk hasil belajar ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 1,36 % atau 2 siswa.

Kata Kunci : *Team Game Tournament(TGT)*, hasil belajar, afektif, kognitif, psikomotorik

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FKIP UNS

² Dosen Pengajar Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FKIP UNS

APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TOURNAMENT GAMES TEAM (TGT) IN INTERIOR AND EXTERIOR DRAWING OF BUILDING TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF TGB STUDENTS OF SMK GANESHA TAMA BOYOLALI.

Miyatul Baridah Romadhona¹, A.G. Tamrin², Ida Nugroho Saputro²

Email : miyatulbr@yahoo.com

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains of class XI students of the SMK Ganesha Tama Boyolali Building Image Engineering Program through the application of the learning model team games tournament. The research subjects were students of class XI TGB SMK Ganesha Tama Boyolali subjects Interior and Exterior Drawing Building. Data collection was carried out by observation for affective and psychomotor assessment data as well as with test techniques for data assessment of cognitive skills of students' cognitive abilities. Data analysis uses descriptive quantitative techniques that display statistical data with explanations in the form of descriptions. The results of the study were as follows. First, learning outcomes in the cognitive realm experience improvement, in the first cycle there was an increase from pre-cycle namely cognitive learning outcomes increased by 70% or 14 students from pre-action. And Cycle II also increased from the previous cycle, namely cognitive learning outcomes experienced an increase from the first cycle of 6.81% or 3 students. Second, the results of the affective domain of the first cycle also increased by 45% or 9 students from the pre-action. While for affective domain learning outcomes experienced an increase from the first cycle of 17.27% or 5 students. Third, the learning outcomes in the psychomotor domain have increased from pre-action, which is equal to 85% or 17 students. The second cycle for psychomotor learning outcomes has increased from the first cycle of 1.36% or 2 students.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), learning outcomes, cognitive, affective, psychomotor

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting di Indonesia dalam mencari pekerjaan nantinya. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hadir sebagai satuan Pendidikan Menengah yang menghantarkan siswanya siap di dunia kerja yang nyata setelah lulus. SMK Ganesha Tama Boyolali salah satu SMK yang ada di Jawa Tengah. Teknik Gambar Bangunan merupakan salah satu jurusan di SMK Ganesha Tama Boyolali, di jurusan ini mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung adalah salah satu pelajaran yang penting sebagai dasar desain sebuah bangunan yang menggunakan kurikulum 2013 revisi yang mengharapkan pembelajaran berpusat kepada siswa, sehingga siswa lebih aktif dari gurunya.

Dari nilai ujian tengah semester gasal tahun ajaran 2017/2018 yang diperoleh dari guru mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung SMK Ganesha Tama terdapat beberapa siswa XI TGB yang masih berada dibawah rata - rata nilai kelulusan, Sehingga perlu adanya penggunaan model belajar yang inovatif agar siswa dapat meningkat hasil belajarnya.

Guna meningkatkan hasil belajar perlu adanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik. Oleh karena itu *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung ini.

TGT dapat melatih siswa dalam bersaing secara sehat dan bekerja sama dalam kelompok. Dalam hal ini setiap siswa berpengaruh terhadap hasil kelompok dalam meraih prestasi akademik, seberapapun pontensi yang dimiliki siswa secara individu. (Slavin, 2010:167)

Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model

pembelajaran yang menuntut peran aktif siswa pada jalannya pembelajaran, siswa saling berfikir mandiri untuk kemudian hasil pemikiran siswa secara individu didiskusikan dengan kelompok masing - masing. *Team Games Tournament* diharapkan diterapkan guru pada pembelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Ganesha Tama Boyolali. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi, analisis dokumen, dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

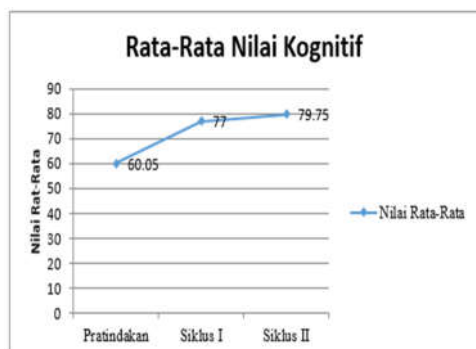
1. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Penilaian hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan hasil tes siswa yang dilakukan diakhir dari tiap siklus. Berikut ini disajikan tabel ketuntasan nilai kognitif siswa dari pratindakan, siklus I, dan siklus II pada tabel 1

Tabel 1 Pencapaian Ketuntasan Nilai Kognitif Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Ujain Pencapaian Hasil	Jumlah/Nilai		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Siswa Memperoleh Nilai ≥ 75	1	18	18
2	Siswa Memperoleh Nilai < 75	19	2	4
3	Rata-Rata Nilai Kognitif	60,05	77	79,75
4	Tuntas (%)	5%	90%	77,78%
5	Tidak Tuntas (%)	95%	10%	22,22%

Berikut adalah data hasil tes ranah kognitif dalam pencapaian ketuntasan pada tiap siklus yang digambarkan dalam grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Ranah Kognitif Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 1 dan gambar grafik 1 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik mengalami peningkatan mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran gambar interior dan eksterior bangunan gedung semakin meningkat dengan adanya model pembelajaran *team games tournament*.

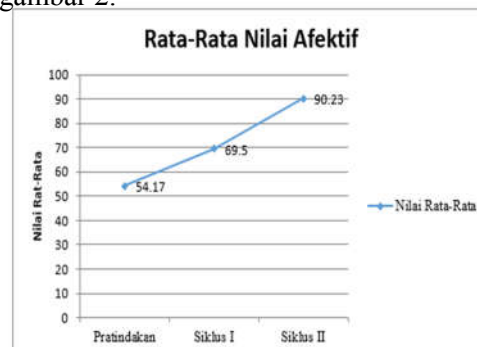
2. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Hasil penilaian pada ranah afektif diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar penilaian. Data yang diperoleh dari observasi dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Pencapaian Ketuntasan Nilai Afektif Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah/Nilai Pratindakan	Jumlah/Nilai Siklus I	Jumlah/Nilai Siklus II
1	Siswa Memperoleh Nilai $\geq B$	3	12	15
2	Siswa Memperoleh Nilai $< B$	17	8	5
3	Rata-Rata Nilai Afektif	54,17	69,50	90,23
4	Tuntas (%)	15%	60%	75%
5	Tidak Tuntas (%)	85%	40%	25%

Berikut adalah data hasil tes pada ranah afektif dalam pencapaian ketuntasan dari tiap siklusnya yang digambarkan dalam grafik pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Afektif Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 2 dan gambar grafik 2 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada ranah afektif terjadi peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap (afektif) siswa terjadi perubahan menjadi lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament*.

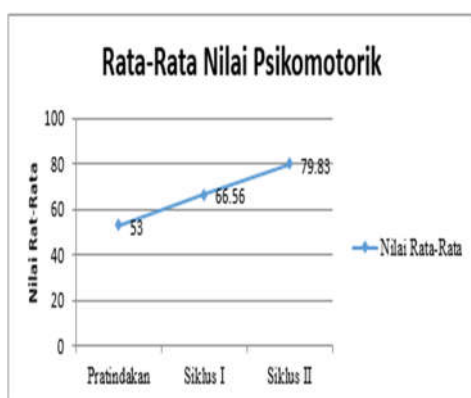
3. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik

Hasil penilaian pada ranah psikomotorik didapat dari lembar observasi mencakup aspek penilaian dari diskusi kelompok yang dilihat dari keterampilan siswa saat diskusi tersebut. Berikut ini data yang diperoleh dari observasi disajikan pada tabel 3

Tabel 3 Pencapaian Ketuntasan Nilai Psikomotorik Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah/Nilai Pratindakan	Jumlah/Nilai Siklus I	Jumlah/Nilai Siklus II
1	Siswa Memperoleh Nilai $\geq B$	0	17	19
2	Siswa Memperoleh Nilai $< B$	20	3	3
3	Rata-Rata Nilai Psikomotorik	53	66,56	79,83
4	Tuntas (%)	0%	85%	86,36%
5	Tidak Tuntas (%)	100%	15%	13,63%

Berikut ini adalah data hasil tes psikomotorik untuk pencapaian ketuntasan dari tiap siklus yang digambarkan dalam grafik pada gambar 3



Gambar 3 Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Psikomotorik Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar grafik 4.21 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa padaranah psikomotorik terjadi peningkatan mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan atau keterampilan siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik dengan penerapan model

pembelajaran team game tournament.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian masing-masing siklus dipaparkan sebagai berikut:

1. Pratindakan

Peneliti mengambil data hasil pengamatan sebelum dilakukan tindakan untuk observasi awal. Diketahui bahwa model pembelajaran guru hanya ceramah. Guru berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan kurang aktif. Hasil observasi pratindakan diperoleh data sebagai berikut:

- Rata-rata untuk ranah kognitif sebesar 56,6 dengan persentase ketuntasan 5% yaitu 1 siswa
- Ranah afektif dengan persentase ketuntasan 15% atau 3 siswa dan rata-rata nilai afektif 54,17
- Ketuntasan pada ranah psikomotorik dengan persentase 0% dan rata-rata nilai kelasnya 66,56

Berdasarkan dari hasil belajar siswa ketiga ranah pada pratindakan masih sangat jauh dari indikator capaian yang sudah ditetapkan. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Supaya siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, maka perlu diterapkan model pembelajaran *Team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Siklus I

Hasil dari penelitian pada siklus I mengenai penerapan model pembelajaran team game tournament pada mata pelajaran Gambar interior dan ekterior bangunan gedung siswa kelas XI TGB SMK Ganesha Tama Boyolali didapat data sebagai berikut:

- Rata-rata nilai untuk ranah kognitif sebesar 77 dengan

- persentase ketuntasan sebesar 75% atau 15 siswa.
- b. Rata-rata nilai afektif sebesar 69,50 dengan persentase ketuntasan sebesar 60% atau 12 siswa.
 - c. Rata-rata nilai psikomotorik sebesar 66,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 85% atau 17 siswa.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Pada saat diskusi siswa lebih tertarik dikarenakan dikerjakan bersama kelompoknya. Hasil tersebut menjadikan siswa lebih bisa belajar kepada temannya yang lebih pandai. Pada siklus I terjadi peningkatan namun untuk ranah afektif dan psikomotorik belum memenuhi indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan, oleh karena itu harus diadakannya perbaikan pada siklus selanjutnya. Untuk hasil ranah kognitif pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 70% atau 14 siswa dari pra tindakan. Sedangkan hasil ranah afektif siklus I juga mengalami peningkatan sebesar 45% atau 9 siswa dari pra tindakan. Dan hasil belajar pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari pratindakan yaitu sebesar 85% atau 17 siswa.

3. Siklus II

Dengan model pembelajaran yang diterapkan yaitu Team Games Tournament diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus II dilakukan karena terdapat kekurangan pada siklus sebelumnya. Data hasil pelaksanaan pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Rata-rata nilai untuk ranah kognitif sebesar 79,75 dengan persentase ketuntasan sebesar 81,81% atau 18 siswa.

- b. Rata-rata nilai afektif sebesar 90,23 dengan persentase ketuntasan sebesar 77,27% atau 17 siswa.
- c. Rata-rata nilai psikomotorik sebesar 79,83 dengan persentase ketuntasan sebesar 86,36% atau 19 siswa.

Bersumber pada data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Hasil belajar dari siklus II sudah mencapai indikator ketuntasan yang telah ditentukan. Untuk hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 6,81% atau 3 siswa. Sedangkan untuk hasil belajar ranah afektif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 17,27% atau 5 siswa. Dan untuk hasil belajar ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 1,36 % atau 2 siswa.

Dari teknik pengumpulan data melalui wawancara diambil 3 siswa untuk memperoleh data. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut sangat menarik dan menyenangkan dikarenakan siswa bisa bertanya kepada temannya sendiri serta dapat bermain sambil belajar pada setiap *game*. Meski situasi kelas kurang kondusif karena permainan dan turnamen yang dilakukan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung siswa kelas XI TGB di SMK Ganesha Tama Boyolali tahun pelajaran 2017/2018 dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik yang terlihat dari meningkatnya hasil belajar dalam pelaksanaan Prasiklus (pratindakan), Siklus I, dan Siklus II.
2. Pada siklus I mengalami peningkatan dari Pratindakan yaitu hasil belajar ranah kognitif meningkat sebesar 70% atau 14 siswa dari pra tindakan. Sedangkan hasil ranah afektif siklus I juga mengalami peningkatan sebesar 45% atau 9 siswa dari pra tindakan. Dan hasil belajar pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari pratindakan yaitu sebesar 85% atau 17 siswa.
3. Pada Siklus II juga terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 6,81% atau 3 siswa. Sedangkan untuk hasil belajar ranah afektif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 17,27% atau 5 siswa. Dan untuk hasil belajar ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 1,36 % atau 2 siswa.

SARAN

Terdapat beberapa saran yang muncul dari penelitian di atas yaitu;

1. *Team Games Tournament* dapat diterapkan lagi pada mata pelajaran yang lain
2. Penerapan *Team Games Tournament* menggunakan alat peraga/ media
3. *Team Games Tournament* diterapkan di jurusan lain
4. Sebaiknya pelaksanaan dilaksanakan pada mata pelajaran dengan alokasi waktu yang panjang
5. Instrumen penelitian seperti RPP, silabus dan lain- lain harus lebih

dipersiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- E.Slavin, Robert.(2008). *cooperative learning teori, riset dan praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media
- Tampubolon, Saur.(2013). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*. Jakarta : Erlangga

