

## **MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN**

### ***LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TO IMPROVE ILLUSTRATION DRAWING LEARNING PERFORMANCE IN GRADE XI SCIENCE SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN***

Oleh: Wiwid Safitri, NIM 13206241002, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (safitrywiwid@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan hasil prestasi belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *TGT* pada pembelajaran menggambar ilustrasi kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten, (2) mengetahui dan mendeskripsikan kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus di kelas XI IPA 2 dengan jumlah 34 peserta didik. Penelitian difokuskan pada kegiatan apresiasi. Data nilai untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *TGT* dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses penerapan model pembelajaran *TGT* yaitu pertama, penyajian kelas dilakukan oleh guru dengan variasi media pembelajaran. Kedua, pembagian kelompok yang terbagi menjadi 8 kelompok. Ketiga, permainan akademik dengan dua babak. Keempat, penghargaan kelompok dengan tiga juara. Prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *TGT* yaitu dari rata-rata 54.12 menjadi 93.53 dengan persentase kenaikan sebesar 72.8%. (2) Model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi, peserta didik menjadi sangat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, menggambar ilustrasi, model pembelajaran *Teams Games Tournament*

#### **Abstract**

*The aim of this study is, (1) to find out and describe the application of learning model process Teams Games Tournament (TGT) and the result of the students' learning performance after the application toward the illustration drawing learning of grade XI Science in SMA N 1 Karangdowo Klaten, (2) to find out and describe the teacher's performance, the activity and attitude of the students in illustration drawing. This study is a class action research. This study is done in two cycles in grade XI Science 2 with 34 students. It was focused on appreciation activity. The score of the data to find out the effect of the learning model application TGT are analyzed using statistic descriptive analysis technique. The result of this study are showing: (1) The first process was the class presentation held by the teacher using various learning media. Second, the group share was divided into 8 groups. Third, the academic games with two round match. Fourth, the group appreciation for three winners. The students' learning performance in illustration drawing learning activity has improved after the class action research with the application of TGT with the average from 54.12 into 93.53 with the improvement percentage 72.8%. (2) TGT learning model can improve teacher's performance, student's attitude and activity in the illustration drawing learning process, students became more enthusiastic and active in the activity.*

Keyword : Class Action Research, illustration drawing, Learning Model *Teams Games Tournament*

## PENDAHULUAN

Guru diwajibkan memilih model pembelajaran yang cocok untuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dianggap sempurna hanya bisa dibentuk melalui saringan dari berbagai model yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan tertentu. Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Karangdowo Klaten diketahui masalah terbesar terletak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang cocok pada permasalahan pembelajaran menggambar ilustrasi yaitu dengan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Penerapan ini dapat dilakukan dengan cara penelitian tindakan kelas. Jadi melalui penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *TGT* dan hasil prestasi belajar peserta didik, meningkatkan kinerja guru, aktivitas dan sikap peserta didik. Peneliti mengambil judul “MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA KELAS XI IPA SMA N 1 KARANGDOWO KLATEN”.

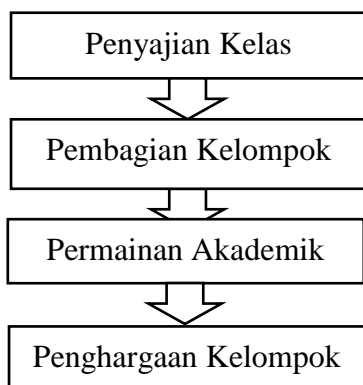
Kajian teori dalam penelitian ini yakni: Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2009: 46). Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang

melibatkan aktivitas seluruh peserta didik besar terletak pada kurangnya optimalisasi pembelajaran tepat sasaran dan memenuhi tujuan pembelajaran pada materi menggambar ilustrasi. Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang menarik pada kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam menguasai materi. khususnya kelas XI IPA.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Model pembelajaran *TGT* tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar tanggung jawab, menambah motivasi dan rasa percaya diri, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide, saling bertukar pikiran, saling menghargai, kompetitif, kerja sama, toleransi, keterlibatan belajar, pemahaman materi siswa dan belajar dengan rileks.

Menurut Rusman (2012: 224) ciri-ciri model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Taniredja (2011) komponen-komponen dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu, (a) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), (b) Kelompok (*Teams*), (c) Permainan (*Games*), (d) Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*), (e) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*).

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* secara terperinci dapat dilihat melalui skema berikut :



Gambar 1: Skema Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Karangdowo Klaten pada April 2017 sampai dengan Mei 2017.

### Subjek Penelitian

Kelas XI IPA terdiri dari kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, dan XI IPA 4. Kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian berjumlah satu kelas yaitu kelas XI IPA 2 dengan jumlah 34 peserta didik. Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik.

### Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada siklus tindakan Lewin yaitu (1) refleksi, (2) rencana, (3) tindakan, (4) observasi. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, karena disesuaikan dengan

pencapaian tujuan dari penelitian tindakan kelas ini.

### Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu: (1) Observasi. Observasi kinerja guru mengajar, observasi aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Data observasi atau pengamatan diperoleh dengan menggunakan instrumen pedoman observasi (2) Wawancara. Wawancara dengan guru dan peserta didik yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum PTK dan sesudah PTK dengan instrument yaitu lembar wawancara. (3) Dokumentasi. Data tersebut yaitu data jumlah peserta didik. (4) Tes. Tes objektif secara individu yang menekankan pada kegiatan apresiasi, yaitu *pre-test*, tes evaluasi siklus I, tes evaluasi siklus II dan *post-test*.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil wawancara dideskripsikan sebagai data pendukung. Menurut Neolaka (2014: 174) analisis data secara kualitatif adalah mengikuti langkah-langkah berikut, (1) Paparan data kualitatif sesuai masing-masing permasalahan atau subfokus penelitian. (2) Paparan data sesuaikan dengan sumber datanya, yaitu data wawancara dan data dokumentasi. (3) Pengolahan data sesuaikan dengan data yang telah dipaparkan. (4) Berdasarkan pengolahan data maka secara kritis dianalisis untuk mendapatkan temuan penelitian. (5) Kemudian dilakukan pembahasan temuan penelitian sesuai dengan permasalahan atau subfokus

penelitian. (6) Diakhiri dengan merumuskan kesimpulan, implikasi, dan saran

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari tes tertulis dan observasi, di analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil tes akan diperoleh mean atau rata-rata, median, modus, nilai terendah, nilai tertinggi, ketuntasan belajar peserta didik, serta perubahan nilai setelah dilakukan penelitian. Menurut Hartini dan Kusumawati (2007: 22) statistik deskriptif adalah suatu metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian data sehingga memberikan informasi yang berguna. Statistik deskriptif mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdiri dari satu pertemuan (2x45 menit). Pelaksanaan PTK dilaksanakan perminggu satu kali pertemuan, pada hari kamis sesuai dengan jadwal mata pelajaran seni budaya di kelas XI IPA 2. Berikut dipaparkan hasil penelitian yang terdiri dari hasil *pre-test*, hasil permainan akademik materi menggambar ilustrasi, observasi kinerja guru, observasi aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran, hasil evaluasi, dan *post-test*:

#### 1. Prasiklus (Refleksi dan *Pre-Test*)

Hasil refleksi diperoleh bahwa (1) Kinerja guru belum mampu untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, (2) aktivitas peserta didik di kelas tidak sesuai dengan kegiatan

gambaran objek yang diteliti sebagaimana adanya tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi (Sumanto, 2014: 3). Ketuntasan belajar peserta didik akan berpedoman pada KKM mata pelajaran seni budaya untuk kelas XI pada SMA N 1 Karangdowo, dengan kategori tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 1: **Ketuntasan Belajar**

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 76$	Tuntas
$< 76$	Tidak Tuntas

(standar nilai KKM mata pelajaran seni budaya kelas XI SMA N 1 Karangdowo Klaten

pembelajaran, (3) sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih pasif, dan (4) prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi masih banyak yang belum tuntas. Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan *pre-test* yang dilakukan selama 30 menit. *Pre-test* merupakan tes tertulis secara individu (tes objektif) yang memiliki tiga tingkat kognitif yaitu ingatan (*C1*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 24% dan aplikasi (*C3*) sebesar 48%. Hasil yang diperoleh yaitu persentase ketuntasan peserta didik sebesar 5.9% tuntas dengan jumlah 2 peserta didik dan 94.1% tidak tuntas dengan jumlah 32 peserta didik. Berikut hasil *pre-test*:

Tabel 2: **Hasil *Pre-Test***

Keterangan	Nilai
Rata-Rata	54.12
Modus	52
Median	52
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	32

## 2. Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada Kamis, 20 April 2017 dengan satu kali pertemuan (2x45 menit).

### a. Perencanaan Siklus I

(1) Mengidentifikasi masalah yang didapatkan dari hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik. (2) Membuat RPP. (3) Membuat media pembelajaran. (4) Membuat materi dari kumpulan berbagai sumber relevan. (5) Membuat permainan berupa soal berjumlah 20 soal yang dibagi menjadi dua babak. Babak I untuk soal pilihan ganda dengan 15 soal dan babak II untuk soal menjodohkan dengan 5 soal. Tes tertulis secara kelompok (tes objektif) yang memiliki tiga tingkat kognitif yaitu ingatan (C1) sebesar 40%, pemahaman (C2) sebesar 20% dan aplikasi (C3) sebesar 40%. (6) Membuat lembar kerja kelompok. (7) Membuat alur atau tata cara pelaksanaan TGT. (8) Membuat lembar pengamatan. (9) Merencanakan evaluasi tindakan siklus I.

### b. Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I dilakukan pada Kamis, 20 April 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit (2 jam pelajaran) pada pukul 10.15-11.45 WIB. Tindakan dengan langkah-langkah yaitu, (1) persiapan, (2) kegiatan pendahuluan, (3) kegiatan inti, dan (4) kegiatan penutup, dengan hasil nilai kelompok sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Permainan Akademik Siklus I

Kelompok	Nilai
1	75
2	75
3	85
4	75
5	85
6	60
7	80
8	80

<b>Rata-rata</b>	<b>76.88</b>
<b>Modus</b>	<b>75</b>
<b>Median</b>	<b>77.50</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>85</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>60</b>

Juara I yaitu kelompok 5 dengan nilai 85, juara II yaitu kelompok 3 dengan nilai 85 dan juara III yaitu kelompok 7 dengan nilai 80. Empat kelompok telah mencapai KKM sebesar 76 dan empat kelompok belum mencapai KKM karena masih terdapat kelompok yang anggotanya pasif, sehingga diperlukan permainan akademik siklus II.

### c. Observasi Siklus I

1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4: Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No	Indikator	Rata Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik	3.6	90%
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	3.17	79.17%
3	Melakukan kegiatan inti	3.74	93.42%
4	Melakukan kegiatan penutup	3.75	93.75%

- 2) Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	4	100%
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	3.57	89.29%
3	Melakukan kegiatan inti	3.7	92.50%
4	Melakukan kegiatan penutup	3.33	83.33%

Tabel 6: Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I

Kelompok	Nilai Sikap (Persentase)		
	Percaya Diri	Saling Menghargai	Kompetitif
1	1 (25%)	2 (50%)	2 (50%)
2	4 (100%)	3 (75%)	3 (75%)
3	3 (75%)	4 (100%)	4 (100%)
4	4 (100%)	3 (75%)	4 (100%)
5	4 (100%)	3 (75%)	4 (100%)
6	1 (25%)	2 (50%)	2 (50%)
7	4 (100%)	3 (75%)	3 (75%)
8	3 (75%)	4 (100%)	4 (100%)

#### d. Refleksi Siklus I

Refleksi dilakukan untuk dijadikan acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus II.

1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model *Teams Games Tournament* yaitu (a) Guru dalam memeriksa perlengkapan peserta didik hanya melihat sekilas sehingga belum mengetahui apakah seluruh peserta didik sudah siap dalam melaksanakan pembelajaran. (b) Guru kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru tidak menyampaikan seluruh poin tujuan pembelajaran. (c) Guru belum menyampaikan teknik penilaian secara jelas. Guru hanya menyampaikan bahwa akan ditentukan pemenang dengan tiga juara yaitu juara I, juara II dan juara III. (d) Guru belum maksimal memantau peserta didik pada kegiatan penyampaian materi dengan PowerPoint. Masih ada peserta didik yang belum fokus dalam pembelajaran. (e) Guru belum sepenuhnya maksimal dalam mengatur peserta didik menjadi kelompok. Beberapa peserta didik masih gaduh saat perpindahan posisi tempat duduk sesuai kelompok masing-masing, dan masih terdapat dua kelompok yang posisi duduknya belum efisien.

2) Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu (a) Terdapat dua kelompok yang masih pasif dalam kegiatan kerja kelompok, yaitu kelompok 1 dan kelompok 6. (b) Peserta didik belum melakukan refleksi dengan maksimal, pada awalnya peserta didik terlihat malu dan tidak berani untuk mengungkapkan kesan pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan. (c) Peserta didik belum dapat merespon guru ketika guru memberikan kesempatan bertanya, jika masih ada bagian materi yang belum dipahami.

### 3. Evaluasi Siklus I

Evaluasi siklus I berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada 27 April 2017 selama 30 menit.

Berbentuk soal tertulis dengan jumlah 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Soal ranah kognitif pada evaluasi siklus I terdiri dari tiga aspek yaitu ingatan (*C1*) sebesar 32%, pemahaman (*C2*) sebesar 28% dan aplikasi (*C3*) sebesar 40%. 20 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Tugas individu ini digunakan untuk penilaian dalam aspek kognitif pada pembelajaran menggambar ilustrasi siklus I. Berikut hasil evaluasi pada siklus I :

Tabel 7: Hasil Evaluasi Siklus I

Keterangan	Nilai
Rata-Rata	92.35
Modus	100
Median	94
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	64

Berdasarkan tabel 7 hasil rata-rata kelas memperoleh nilai 92.35. Modus atau nilai yang banyak didapatkan peserta didik yaitu nilai 100. Median atau nilai tengah sebesar 94, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 64.



Gambar 2: Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus I

Berdasarkan gambar 4. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 97.1% dengan jumlah 33 peserta didik dan peserta didik yang belum memenuhi KKM sebesar 2.9% dengan jumlah 1 peserta didik.

#### 4. Siklus II

Penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada Kamis, 27 April 2017 dengan satu kali pertemuan (2x45 menit).

##### a. Perencanaan Siklus II

(1) Membuat RPP. (2) Mempersiapkan media pembelajaran. (3) Membuat rangkuman materi yang disesuaikan dengan hasil evaluasi siklus I. (4) Membuat permainan berupa soal berjumlah 20 soal yang dibagi menjadi dua babak. Babak I untuk soal pilihan ganda dengan 15 soal dan babak II untuk soal menjodohkan dengan 5 soal.. Soal pada permainan akademik siklus II lebih sulit dari siklus I namun tetap dengan tiga tingkat kognitif, yaitu ingatan (*C1*) sebesar 30%, pemahaman (*C2*) sebesar 25% dan aplikasi (*C3*) sebesar 45%. (5) Membuat lembar kerja kelompok. (6) Membuat lembar pengamatan. (7) Merencanakan evaluasi tindakan siklus II sebagai penilaian dalam aspek kognitif peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi siklus II.

##### b. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II yaitu pada kamis, 27 April 2017 dengan alokasi waktu 2x45 menit (2 jam pelajaran) pada pukul 10.15-11.45 WIB. Tindakan dengan langkah-langkah yaitu, (1) persiapan, (2) kegiatan pendahuluan, (3) kegiatan inti, dan (4) kegiatan penutup.

Tabel 8: Hasil Permainan Akademik Siklus II

Kelompok	Nilai
1	85
2	90
3	95
4	85
5	90
6	90
7	90
8	85
<b>Rata-rata</b>	<b>88.75</b>
<b>Modus</b>	<b>90</b>
<b>Median</b>	<b>90</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>95</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>85</b>

Juara I yaitu kelompok 3 dengan nilai 95, juara II yaitu kelompok 7 dengan nilai 90 dan juara III yaitu kelompok 6 dengan nilai 90. Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa seluruh kelompok telah melampaui KKM.

c. Observasi Siklus II

- 1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II

diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 9: Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mempersiapkan sarana yang diperlukan dalam menyampaikan materi menggambar ilustrasi dan pelaksanaan permainan akademik	3.8	95%
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	3.83	95.83%
3	Melakukan kegiatan inti	3.89	97.37%
4	Melakukan kegiatan penutup	4	100%



- 2) Aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 10: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Persentase
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	4	100
2	Melakukan kegiatan pendahuluan	4	100
3	Melakukan kegiatan inti	3.85	96.25
4	Melakukan kegiatan penutup	3.89	97.22

Tabel 11: Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus II

Kelompok	Nilai Sikap (Persentase)		
	Percaya Diri	Saling Menghargai	Kompetitif
1	3 (75%)	3 (75%)	4 (100%)
2	4 (100%)	4 (100%)	3 (75%)
3	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
4	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
5	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
6	4 (100%)	3 (75%)	4 (100%)
7	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)
8	4 (100%)	4 (100%)	4 (100%)

#### d. Refleksi Siklus II

- 1) Kinerja guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model *Teams*

*Games Tournament* yaitu guru sudah membimbing peserta didik secara optimal. Seluruh perlengkapan pembelajaran telah disiapkan dengan matang. Guru telah memfasilitasi dan membimbing kegiatan pembelajaran dengan maksimal, namun terdapat keterbatasan waktu untuk guru menyampaikan materi dikarenakan harus menayangkan video tutorial menggambar ilustrasi.

- 2) Kegiatan peserta didik dan sikap peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Peserta didik telah melaksanakan pembelajaran dengan tertib, lebih berfokus, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat lebih memahami materi menggambar ilustrasi sehingga mereka sangat puas dengan kegiatan pembelajaran siklus II.

#### 5. Evaluasi Siklus II

Evaluasi siklus II berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada 4 Mei 2017 selama 30 menit. Berbentuk soal tertulis dengan jumlah 25 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal menjodohkan. Soal evaluasi siklus II memiliki soal sukar lebih banyak dari soal evaluasi siklus I. Berikut 3 aspek pada soal evaluasi siklus II: ingatan (*CI*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 28% dan aplikasi (*C3*) sebesar 44%. Berikut hasil evaluasi pada siklus II :

Tabel 13: Hasil Evaluasi Siklus II

Keterangan	Nilai
Rata-Rata	90.94
Modus	92
Median	92
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80

Berdasarkan tabel 13 hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas memperoleh nilai 90.94. Modus atau nilai yang banyak didapatkan peserta didik yaitu nilai 92. Median atau nilai tengah sebesar 92, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80.



Gambar 3: **Diagram Ketuntasan Klasikal Evaluasi Siklus II**

Berdasarkan gambar 5. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 100% dengan jumlah 34 peserta didik dan peserta didik yang belum memenuhi KKM 0% yang artinya tidak ada peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik telah tuntas pada siklus II. Terjadi peningkatan ketuntasan setelah dilakukan siklus II sehingga penelitian tindakan kelas dilakukan cukup hingga siklus II.

#### 6. Pascasiklus (Refleksi dan *Post-Test*)

Hasil refleksi diperoleh, (1) Kinerja guru telah mampu mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, (2)

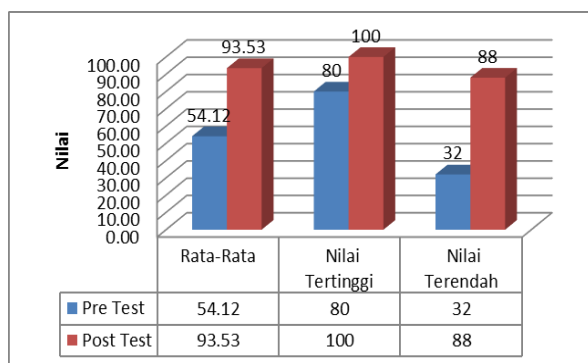
aktivitas peserta didik di kelas telah sesuai dengan kegiatan pembelajaran, (3) sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sudah aktif, dan (4) prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi telah mengalami peningkatan dan seluruh peserta didik sudah tuntas (dengan nilai melampaui KKM). Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu pelaksanaan kegiatan *post-test* yang dilakukan selama 30 menit. *Post-test* merupakan tes tertulis secara individu (tes objektif). Soal-soal *post-test* berbeda dengan soal *pre-test*, namun memiliki tiga tingkat kognitif yang sama dengan soal *pre-test* dan bobot soal yang sama yaitu ingatan (*C1*) sebesar 28%, pemahaman (*C2*) sebesar 24% dan aplikasi (*C3*) sebesar 48%. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan tindakan kelas. Hasil yang diperoleh yaitu persentase ketuntasan peserta didik dengan KKM 76 sebesar 100% tuntas dengan jumlah 34 peserta didik dan 0% tidak tuntas yang artinya tidak ada peserta didik. Berikut hasil *post-test*:

Tabel 14: **Hasil *Post-Test***

Keterangan	Nilai
Rata-rata	93.53
Modus	92
Median	92
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	88

## Pembahasan

### 1. Peningkatan Hasil *Pre-Test* dan Hasil *Post-Test*

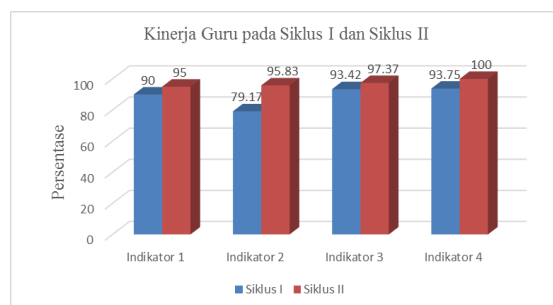


Gambar 6: Diagram Peningkatan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan gambar 6. rata-rata nilai peserta didik pada kegiatan *pre-test* yaitu 54.12 dan *post-test* yaitu 93.53 dengan persentase kenaikan sebesar 72.83%. Nilai tertinggi pada kegiatan *pre-test* yaitu 80 mengalami kenaikan nilai tertinggi menjadi nilai 100 pada kegiatan *post-test*. Nilai terendah pada kegiatan *pre-test* yaitu 32 mengalami kenaikan menjadi nilai 88.

Hasil tes sebelum penelitian tindakan kelas (*pre-test*) dapat dibuktikan dari data pendukung yaitu hasil wawancara sebelum dilakukan PTK yang dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran cenderung berjalan pasif dan guru yang hanya menggunakan metode ceramah. Guru masih belum mampu menerapkan model pembelajaran dan cara mengajar yang tepat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi sehingga menyebabkan proses belajar peserta didik menjadi terhambat dan prestasi belajar pada materi menggambar ilustrasi belum memuaskan. Setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini membuat nilai peserta didik mengalami peningkatan, membuat guru menjadi lebih memahami model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan membuat peserta didik lebih aktif.

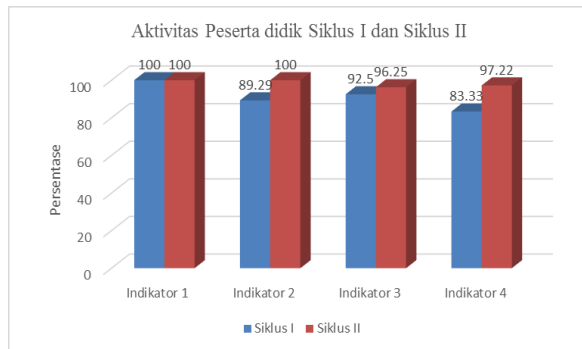
### 2. Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 7: Diagram Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 7. Menunjukkan peningkatan kinerja mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan empat indikator. Indikator 1. pada siklus I sebesar 90% dan pada siklus II sebesar 95%, mengalami peningkatan sebesar 5%. Indikator 2. pada siklus I sebesar 79.17% dan siklus II sebesar 95.83%, mengalami peningkatan sebesar 16.66%. Indikator 3. pada siklus I sebesar 93.42% dan siklus II sebesar 97.37%, mengalami peningkatan sebesar 3.95%. Indikator 4. pada siklus I sebesar 93.75% dan siklus II sebesar 100%, mengalami peningkatan sebesar 6.25%. Sehingga dapat disimpulkan keseluruhan indikator pada kinerja mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran menggambar ilustrasi telah mengalami peningkatan.

### 3. Aktivitas Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 8: Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 8. Menunjukkan peningkatan dan kestabilan aktivitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan empat indikator. Indikator 1. pada siklus I sebesar 100% dan pada siklus II sebesar 100%, kondisi ini merupakan aktivitas yang stabil. Indikator 2. pada siklus I sebesar 89.29% dan siklus II sebesar 100%, mengalami peningkatan sebesar 10.71%. Indikator 3. pada siklus I sebesar 92.5% dan siklus II sebesar 96.25%, mengalami peningkatan sebesar 3.75%. Indikator 4. pada siklus I sebesar 83.33% dan siklus II sebesar 97.22%, mengalami peningkatan sebesar 13.89%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada indikator 1 telah mencapai skor maksimal yang stabil dan indikator 2, indikator 3 dan indikator 4 telah mengalami peningkatan.

### 4. Sikap Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II

Tabel 16: Peningkatan Sikap Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Indikator	Jumlah Kelompok (Persentase)							
	Skala Penilaian Siklus I				Skala Penilaian Siklus II			
	4	3	2	1	4	3	2	1
Percaya diri	4	2	0	2	7	1	0	0
Saling menghargai	50	25	0	25	87.5	12.5	0	0
Kompetitif	2	4	2	0	6.75	2.25	0	0
	25	50	25	0				
	4	2	2	0	7	1	0	0
	50	25	25	0	87.5	12.5	0	0

Tabel 16. menunjukkan nilai sikap peserta didik berdasarkan kelompok, dengan jumlah 8 kelompok. Berdasarkan tabel 16. dapat disimpulkan sikap percaya diri, saling menghargai dan kompetitif peserta didik telah mengalami peningkatan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

- Proses penerapan model pembelajaran penerapan model pembelajaran *TGT* yaitu pertama, penyajian kelas yang dilakukan oleh guru. Kedua, pembagian kelompok yang berjumlah 8 kelompok. Ketiga, permainan akademik dengan dua babak. Keempat, penghargaan kelompok dengan tiga juara yaitu juara I, juara II dan juara III. Siklus I juara I yaitu kelompok 5, juara II yaitu kelompok 3 dan juara III yaitu kelompok 7, sedangkan siklus II juara I yaitu kelompok 3, juara II yaitu kelompok 7 dan juara III yaitu kelompok 6.
- Hasil prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *TGT* di kelas XI IPA SMA N 1 Karangdowo Klaten yaitu dari rata-rata 54.12 menjadi 93.53 dengan persentase kenaikan sebesar 72.8% dan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas peserta

didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

### **Saran**

1. Sebaiknya guru selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap proses pembelajaran menggambar ilustrasi, menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu model pembelajaran *TGT*
2. Sebaiknya guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan berbagai media pembelajaran yang

menarik bagi peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Hartini, S dan R. Kusumawati. 2007. *Metode Statistika*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Sumanto. 2014. *Statistika Deskriptif*. Yogyakarta: CAPS.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.