

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR

Oleh:

Ni Putu Silvia Dewi¹, dan I Ketut Suartana²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura
Tegaljaya, Dalung

Email : ²suartana.undhira@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa, mengetahui penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Boga Dasar. Jenis penelitiannya yakni kualitatif PTK dengan menerapkan metode non probability sampling dengan teknik *purposive sampling*. Objek penelitian adalah motivasi dan hasil belajar siswa serta sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X JB 3 SMK Pariwisata Triatma Jaya, Badung. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I, jumlah presentase rerata skor motivasi siswa 65,30 %, siklus II mendapatkan skor 78,64 %, terjadi peningkatan sebesar 18,01%. Hasil belajar siklus I mencapai presentase rerata 75,66% sedangkan pada siklus II 83,66%, terjadi peningkatan sebesar 08,00%. Pada Ketuntasan Klasikal siklus I mencapai presentase rerata 43,18% pada siklus II mendapat skor 100%, terjadi peningkatan sebesar 56,82%.

Kata Kunci: model pembelajaran team games tournament, motivasi belajar, hasil belajar.

Abstract

The purpose of this research is to apply a cooperative learning model namely Team Games Tournament (TGT) to increase motivation students, to understand apply model learning TGT to increase result of learning, and to apply model learning to increase motivation and student learning in basic catering. This is a qualitative classroom research with non-probability sampling using purposive sampling technique. The objects of the research include student motivation and learning outcomes with sample research student class X JB 3 SMK Pariwisata Triatma Jaya Badung. Data analysis used descriptive qualitative. The result of this research indicates that model learning TGT may increase motivation and outcome learning from cycle I to cycle II. At cycle I average presentase score motivation student 65.30%. Cycle II average score 78.64% that avarage increase 18.01%. Method learning increase presentase score 75.66% and cycle II 83.66% and increase 08.00%. The last clasical cycle I increase presentase in avarage 43.18%. On cycle II get score 100%, that increase 56.82%.

Keywords: learning model of team games tournament. Learning motivation. Learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan

pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif mengutamakan pembelajaran yang dilakukan peserta didik secara kelompok. Melalui model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan, dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu. Dengan belajar secara berkelompok, peserta didik juga dapat memecahkan masalah secara bersama-sama. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik mengulas (*review*) dan menguasai materi pembelajaran meskipun kekurangan yang dialami yaitu kondisi siswa lebih cenderung ribut. Model pembelajaran ini mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai games dan mengandung unsur permainan dalam Mata Pelajaran Boga Dasar.

Hasil belajar adalah perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan mengajar menjadi hasil belajar potensi yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Untuk mengetahui hasil belajar siswa perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi yaitu sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang diterapkan telah tercapai dan apakah proses pembelajaran berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Model pembelajaran TGT ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas. Model ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, disamping itu motivasi siswa pun akan tinggi karena dalam model ini harus ada yang menang dan yang kalah. Adanya kompetisi yang memicu siswa untuk memenangkan permainan sehingga siswa dapat termotivasi untuk memahami materi yang ada dan hasil belajarpun akan meningkat. TGT tentunya akan menjadi alasan agar hasil belajar siswa baik karena kerja otak siswa tidak terus

menerus tegang dan mengganggu rasa nyaman belajar siswa (Mijil, 2017).

Sesuai dengan hasil belajar diharapkan, model ini mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dengan menghilangkan tingkat kejenuhan siswa dalam belajar menggunakan teknik game sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data penerapan TGT diperoleh dari observasi dan wawancara peneliti dengan guru pada Mata Pelajaran Boga Dasar di SMK Triatman Jaya, Badung. Perolehan hasil belajar siswa Kelas X JB 3 dalam Mata Pelajaran Boga Dasar ternyata masih berada di bawah standar sehingga perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian atau hasil belajar siswa Tahun Ajaran 2018/2019 pada Mata Pelajaran Boga Dasar, rata-rata nilai siswa kelas X JB 3 masih di bawah skor KKM yaitu skor 76, sementara nilai rata-ratanya 62,5. Dari hasil tes awal pada kemampuan siswa juga terlihat bahwa hasil belajar siswa masih di bawah KKM dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 61,6.

Melihat permasalahan di atas yaitu karena di kelas pembelajaran boga dasar cenderung membosankan, siswa kurang berminat untuk belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran terasa seperti *teacher-centered*, meskipun sudah menekuni KKNI, tetapi siswa hanya mencatat materi pelajaran, terkadang masih dilakukan pembelajaran dengan membawa siswa keluar kelas, namun dirasakan masih belum maksimal, sehingga diperlukan suatu pembaruan dalam proses pembelajaran agar kegiatannya menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar.

Menurut Wahidmurni, dkk. (2010), mengatakan bahwa instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non-tes. Selanjutnya, Hamalik (2006), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar mencerminkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik

dibandingkan dengan sebelumnya (Rahidatul, 2017).

Alasan mengapa permainan digunakan untuk proses pembelajaran karena pada masa kini siswa SMK khususnya di usia umur kelas X rentan dengan rasa yang cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar terutama pada ruang lingkup teori, meskipun kurikulum sekarang menggunakan kurikulum KKNi dan motivasi belajar siswa lebih diutamakan. Namun dengan menggunakan game, maka siswa akan lebih merasa tertantang dalam permainan dan siswa merasa permainan tersebut menjadi menarik sehingga siswa memiliki pertanyaan *game* apa dan bagaimana pelaksanaannya.

Dengan mempergunakan *game*, motivasi siswa untuk belajar dan menjawab akan jauh lebih meningkat dari pada hanya menjawab atau aktif di ruang lingkup yang hanya monoton diam, duduk, mencatat dan menjawab lisan secara individu. Model TGT cocok diterapkan pada Mata Pelajaran Boga Dasar, karena pada Mata Pelajaran ini merupakan mata pelajaran pemula atau mata pelajaran dasar bagi siswa kelas X yang di usia mereka lebih rentan jenuh dan cepat bosan yang berada pada ruang lingkup teori serta pada pelajaran teori. Pelajaran Boga Dasar memiliki tingkat materi yang cukup padat pada saat belajar teori di dalam kelas

Jenis permainan yang biasa digunakan oleh guru adalah jenis permainan yang menyangkut mata pelajaran, bukan terlepas dari mata pelajaran dengan satu contoh memberikan motivasi siswa untuk belajar secara berkelompok, yaitu memberikan kertas undian yang di dalamnya berisi pertanyaan yang langsung dijawab dan soal untuk menganalisis sesuatu yang nantinya akan dijawab dengan kelompok di depan kelas. Ketika kelompok yang di depan tidak mampu menjawab, mereka dapat melempar soal yang didapat kepada kelompok lain yang mendapatkan soal yang serupa agar membantu menjawab sehingga guru dapat memberikan apresiasi dengan mengatakan bahwa yang menjawab dan yang bertanya kepada kelompok lain mendapatkan nilai plus.

Berdasarkan proses wawancara dengan guru pamong di SMK Triatma Jaya, Badung khususnya kelas X JB 3 ditemukan ada permasalahan dalam proses pembelajaran sebelumnya. Permasalahan dalam proses pembelajaran yakni siswa di SMK tersebut selalu cepat bosan, dan cenderung tidak

demokrasi. Selain itu, guru yang mengajar masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Nampaknya ini juga yang memengaruhi nilai KKM siswa kelas X JB 3 rendah dan tidak sesuai dengan yang ditentukan.

Berdasarkan uraian tersebut, nampaknya perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Boga Dasar kelas X JB 3 di SMK Triatma Jaya, Badung”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tindakan yang dilakukan dengan implementasi metode tutur sebaya dalam proses pembelajaran melakukan persiapan pengolahan. Subjek dari penelitian ini adalah kelas X Jasa Boga 3 di SMK Pariwisata Triatma Jaya, Badung pada semester genap tahun Pelajaran 2019/2020.

Penelitian Tindakan Kelas ini dirancang dalam dua siklus dengan menggunakan desain PTK model Kurt Lewin. Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yaitu: perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, evaluasi atau observasi, refleksi atau *reflecting* (Trianto, 2011). Pelaksanaan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam empat tahap sesuai dengan prosedur pelaksanaan tindakan kelas, yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan mencakup rencana tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang ditemui berdasarkan hasil refleksi awal. Perencanaan ini bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada. Kemudian berdasarkan temuan pada refleksi awal, disusun perencanaan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *games*.

- 1) Melakukan diskusi dengan guru tentang rencana tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang ditemui.
- 2) Melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang

hendak disampaikan kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran games.

- 3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan pembelajaran games
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 5) Menyiapkan media pembelajaran.
- 6) Menyiapkan kuisioner motivasi belajar siswa
- 7) Menyusun kisi-kisi tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir siklus I.
- 8) Menyusun tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir siklus I.
- 9) Membuat jadwal penelitian untuk pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran

Dalam penelitian ini, pembelajaran TGT dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Presentasi kelas yang dilakukan oleh guru.
- 3) Membentuk kelompok, dalam setiap kelompok akan ditentukan satu ketua untuk memimpin kelompok dalam pembelajaran *game*.
- 4) Guru memberikan pertanyaan melalui lipatan kertas yang akan dibagikan pada masing-masing kelompok untuk dilombakan.
- 5) Guru memantau kemajuan dengan berkeliling di dalam kelas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat di jawab oleh siswa dan memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar.
- 6) Guru memberikan tes, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

b. Melaksanakan Tindakan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, yang terdiri dari 3 kali pelaksanaan tindakan (pelaksanaan pembelajaran) dan 1 pertemuan untuk pemberian tes hasil belajar

c. Evaluasi/Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung di lakukan pengamatan/observasi oleh guru dan peneliti mengenai masalah-masalah serta hal-hal baik yang telah tercapai pada siklus I.

d. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan oleh guru dan peneliti. Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Refleksi ini dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada siklus I mengenai motivasi dan hasil belajar. Hasil renungan dan kajian tindakan siklus I, selanjutnya dipikirkan untuk dicari dan ditetapkan beberapa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran melakukan persiapan pengolahan. Alternatif tindakan ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas siklus II.

Siklus II

a. Pelaksanaan

Pada dasarnya perencanaan pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I. Namun, pada siklus II ini dilaksanakan perencanaan perbaikan berdasarkan hasil refleksi terhadap masalah dan kendala yang ditemui, serta meningkatkan hal-hal yang sudah dirasa baik dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I. Berikut adalah kegiatan-kegiatan pada proses perencanaan yang dilakukan:

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk
- 2) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan menyusun silabus yang disampaikan kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran games.
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RRP) dengan menggunakan pembelajaran games
- 4) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 5) Menyiapkan media pembelajaran.
- 6) Menyiapkan kelompok kooperatif.
- 7) Menyusun kisi-kisi tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir siklus II.
- 8) Menyusun tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir siklus II.
- 9) Membuat jadwal penelitian untuk pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus II

b. Melaksanakan Tindakan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, yang terdiri dari 3 kali pelaksanaan tindakan

(pelaksanaan pembelajaran) dan 1 pertemuan untuk pemberian kuisioner motivasi dan tes hasil belajar pada siswa kelas X Jasa Boga 3 di SMK Pariwisata Triatma Jaya, Badung. Banyaknya pertemuan pada siklus II berdasarkan hasil disesuaikan dengan cakupan materi pada kompetensi dasar.

c. Evaluasi/Observasi

Sama seperti pada siklus I, saat proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan/observasi oleh guru dan peneliti terhadap masalah-masalah serta hal-hal baik yang telah tercapai pada siklus II.

d. Refleksi

Adapun hasil yang diperoleh pada siklus II adalah siswa sudah terbiasa dalam pembelajaran

kelompok, siswa banyak yang aktif dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompoknya dan siswa sudah terbiasa dalam mengemukakan pendapat maupun pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian tindakan pada Siklus I dilakukan selama empat kali pertemuan, yaitu tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan Tindakan dan satu kali pertemuan terakhir untuk pelaksanaan pemberian kuisioner motivasi dan tes hasil belajar. Materi yang dipelajari pada siklus I ini adalah mengenai bahan makanan pelengkap.

Secara lebih rinci data hasil penelitian tentang motivasi dan hasil belajar siswa pada siklus I akan dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Siklus I

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Motivasi siswa	Persentase rerata nilai motivasi belajar siswa 65,30%	Setelah dikonversikan pada nilai absolut skala lima, motivasi belajar siswa berada pada kriteria cukup
Hasil Belajar	Persentase rerata nilai hasil belajar siswa 75,66%	Setelah dikonversikan pada nilai absolut skala lima, hasil belajar siswa berada pada kriteria baik
Ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan klasikal siklus I adalah 43,18%	Ketuntasan klasikal ini belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Secara umum, pelaksanaan tindakan siklus I pada proses pembelajaran dengan menerapkan metode permainan pada pembelajaran persiapan pengolahan makanan sudah berjalan cukup baik. Beberapa hal yang telah dicapai atau dirasa baik selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, di antaranya: 1) siswa sudah mulai aktif dalam bertanya dan menjawab permasalahan-permasalahan yang diberikan, 2) siswa cukup aktif berdiskusi dalam proses kerja kelompok dengan menggunakan permainan. 3) siswa cukup antusias dalam memberikan tanggapan terhadap pendapat guru, dan 4) beberapa siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari karena dibantu oleh permainan. Ini dapat dilihat dari rerata motivasi dan hasil belajar.

Namun dalam pelaksanaan tindakan siklus I, ditemukan beberapa kelemahan-kelemahan sehingga belum tercapai indikator kinerja dalam

penelitian ini. Ini tentu perlu dicari cara penyelesaiannya sehingga dalam pelaksanaan siklus II mendapatkan hasil yang optimal.

Kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I sebagai berikut. Pertama, siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran yang diterapkan guru. Hal ini disebabkan karena sebelumnya guru jarang sekali mengajar dengan metode permainan, sehingga ketika diminta untuk membentuk kelompok, siswa tidak secara spontan melaksanakannya. Akibatnya ketika diminta untuk mengerjakan tugas siswa mengalami kebingungan.

Kedua, dalam kegiatan diskusi kelompok dengan permainan, kerjasama dalam satu kelompok masih belum terlihat dengan optimal karena pada siklus I masih banyak siswa yang bingung dengan alur permainan.

Ketiga, siswa masih enggan mencoba bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan selama mengerjakan tes dan *game*. Siswa lebih memilih diam sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran berlangsung selama empat kali pertemuan yang

terdiri dari tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali pertemuan untuk pemberian kuisioner dan tes hasil belajar. Secara lebih rinci data hasil penelitian tentang motivasi dan hasil belajar siswa pada siklus I akan dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data hasil Siklus II

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Motivasi siswa	Persentase rerata skor motivasi siswa 78,64%	Setelah dikonversikan pada nilai absolut skala lima, motivasi belajar berada pada kriteria baik
Hasil Belajar	Persentase rerata nilai hasil siswa 83,66%	Setelah dikonversikan pada nilai absolut skala lima, hasil belajar berada pada kriteria baik
Ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II didapatkan sebesar 100%	Ketuntasan klasikal sesuai dengan kriteria penilaian

Selama pelaksanaan tindakan siklus II pada proses pembelajaran ditemukan beberapa temuan yang positif dan beberapa permasalahan secara keseluruhan. Berikut beberapa temuan yang positif dan beberapa permasalahan selama pelaksanaan siklus II.

- 1) Siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *game* sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak jenuh disaat melakukan pembelajaran.
- 2) Dalam proses pembelajaran, motivasi siswa mengalami peningkatan yang sangat baik, dari aktifnya siswa bertanya, menjawab, bekerjasama, serta siswa mulai aktif mengemukakan pendapatnya tentang permasalahan yang diberikan.
- 3) Pelaksanaan *game* secara kerja kelompok berjalan lebih baik dengan pengawasan dari peneliti dan guru.
- 4) Selama pelaksanaan pembelajaran, walaupun telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, namun masih ada beberapa siswa yang masih malu-malu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dan bekerjasama, sehingga motivasi belajarnya masih minim. Untuk

mengatasi hal ini, selain dengan pembelajaran yang baik, perlu dilakukan pendekatan secara individual dari pihak lain, baik dari teman maupun guru.

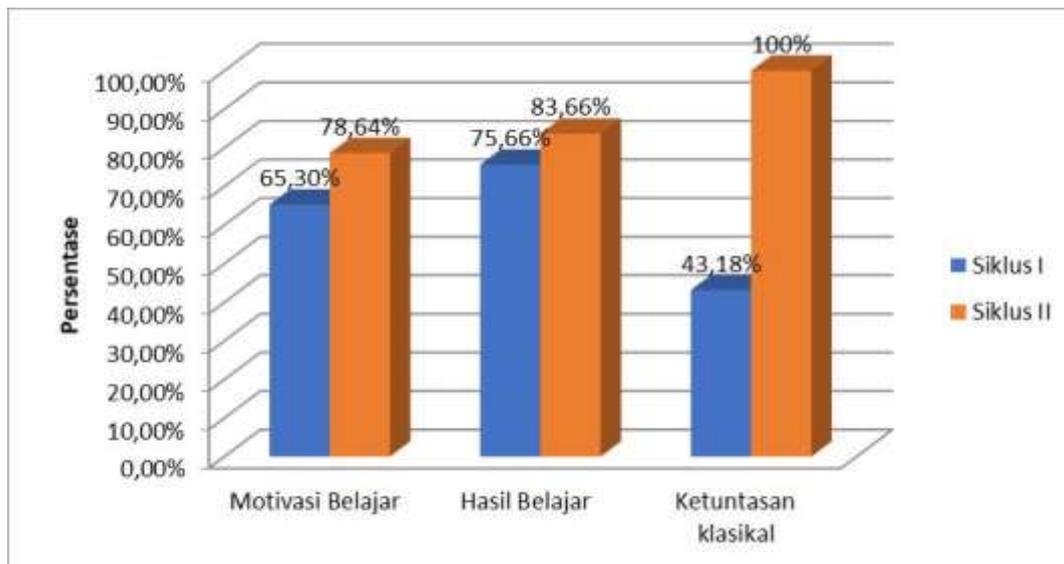
Berdasarkan penjelasan di atas, pelaksanaan siklus II melalui pembelajaran dengan menerapkan metode *game* sudah berjalan dengan optimal. Sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dari pelaksanaan siklus I. Kemudian peningkatan-peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang ditentukan dalam penelitian ini. Dengan motivasi belajar siswa berada pada kategori baik, hasil belajar siswa berada pada kategori baik, dari keseluruhan siswa pada akhir siklus II. Maka pelaksanaan penelitian ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II.

Adapun rekapitulasi data motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jasa Boga 3 SMK Pariwisata Triatma Jaya, Badung pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar, Hasil Belajar serta Ketuntasan Klasikal Siklus I dan Siklus II

No	Data	Siklus I	Siklus II
A.	Persentase rerata skor motivasi belajar	65,30%	78,64%
B.	Persentase rerata skor hasil belajar	75,66%	83,66%
C.	Ketuntasan klasikal	43,18%	100%

Berdasarkan rekapitulasi data tersebut, dapat digambarkan histogram seperti tersaji pada Gambar 1



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Data Motivasi, Hasil Belajar dan Ketuntasan Klasikal Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Dalam pelaksanaan penelitian didapatkan data motivasi belajar pada siklus I menunjukkan persentase rata-rata 65,30% yang berada pada kriteria cukup. Hal tersebut menunjukkan belum tercapainya kriteria yang diharapkan yaitu mencapai tingkat motivasi belajar minimal pada interval 70,0 – 84,9 kategori “baik”. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang terlihat belum mampu memahami materi dengan penerapan metode tutor sebaya sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Hal ini menunjukkan pelaksanaan tindakan selanjutnya perlu diadakan perbaikan supaya terjadi peningkatan dan mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Begitu pula dengan data hasil belajar siswa yang mencapai kriteria dengan persentase rata-rata 75,65% yang berada pada kriteria baik. Hasil belajar pada siklus I sudah berada pada kategori kriteria keberhasilan penelitian pada interval 70,0 – 84,9 serta ketuntasan klasikal sebesar 43,18%. Penelitian ini perlu dilanjutkan

pada siklus II karena masih banyak masalah masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran pada siklus I. Oleh sebab itu perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Belum tercapainya kriteria ketuntasan yang diharapkan disebabkan dalam menerapkan metode permainannya belum dilakukan dengan maksimal, hal ini dapat dilihat dari situasi kelas yang kurang kondusif antara lain: 1) siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran yang diterapkan guru. Hal ini disebabkan karena sebelumnya guru jarang sekali mengajar dengan metode permainan, sehingga ketika diminta untuk membentuk kelompok, siswa tidak secara spontan melaksanakannya. Akibatnya ketika diminta untuk mengerjakan tugas siswa mengalami kebingungan. 2) dalam kegiatan diskusi kelompok dengan permainan, kerjasama dalam satu kelompok masih belum terlihat dengan optimal karena pada siklus I masih banyak siswa yang bingung dengan alur permainan. 3) siswa masih enggan mencoba

bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan selama mengerjakan test dan game. Siswa lebih memilih diam sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

Berdasarkan kekurangan – kekurangan yang dihadapi pada siklus I maka pelaksanaan tindakan pada siklus II diupayakan adanya usaha untuk menyempurnakan, melakukan perencanaan yang lebih baik, memperbaiki permasalahan yang muncul pada siklus I serta mendapatkan hasil yang lebih baik.

Dari hasil analisis pada motivasi dan hasil belajar siswa dari pelaksanaan tindakan siklus II. Didapatkan data motivasi siswa pada siklus II memiliki persentase rerata motivasi sebesar 78,64% atau berada pada kriteria baik, yang berarti sudah terjadi peningkatan motivasi siswa dari pelaksanaan pembelajaran siklus I yang hanya 65,30% atau berada pada kriteria cukup baik. Untuk hasil belajar siswa pada siklus II memiliki persentase rerata nilai hasil belajar sebesar 83,66% atau berada pada kriteria baik. Ini berarti sudah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pelaksanaan pembelajaran siklus I yang hanya 75,66% atau berada pada kriteria baik.

Sedangkan ketuntasan klasikal siswa terjadi peningkatan dari awalnya siklus I 43,18% menjadi sebesar 100% pada siklus II, ini berarti semua siswa telah mampu mengikuti pembelajaran dengan permainannya sehingga mampu mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada kelas X JB 3 SMK Triatma Jaya, Badung, telah mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar pada Mata Pelajaran Boga Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Mudlofir. 2012. *Pendidikan Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- A.M, Sadirman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Press.
- Angkowo dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta. Grasindo

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta. Rineka Cipta
- Aqib, Zaenal. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Yrama Widya.
- Asih & Pratiwi. 2010. Prilaku Profesional Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi, *Jurnal Psikologi*, Volume I, No I. kusus. Universitas Muris Kudus.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung. Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Teknologi dalam Pendidikan*. Bandung : Yayasan Partisipasi Pembangunan Bangsa.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, Untuk Peningkatan Profesionalisme guru*. Jakarta. Kata Pena.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta. Raja Persada.
- Margono. 2004. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mijil. 2017. *Materi Hasil Belajar Belajar Siswa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahidatul. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Uno, B. Hamsah. 2008. *Pengaruh Motiva dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka.
- UU No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahidmurni. dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera