

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PELAYANAN PENJUALAN DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME
TOURNAMENT* (TGT) SISWA KELAS XI PEMASARAN – 1 SMK
NEGERI 1 SALATIGA SEMESTER 2 TAHUN 2015/2016

Amar Ma'ruf Fakhruhin
SMK Negeri I Salatiga

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar untuk mata pelajaran Pelayanan Penjualan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilakukan pada adalah kelas XI Pemasaran 1, yang berjumlah 37 siswa terdiri dari 35 siswa putri dan 2 siswa putra. Dengan obyek penelitian adalah peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dengan tehnik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Kemudian dilakukan analisis data tentang motivasi belajar siswa, baik kondisi awal, kondisi siklus I dan kondisi siklus II. Dan analisis data hasil belajar siswa, baik kondisi awal, kondisi siklus I dan kondisi siklus II. Peneliti menggunakan tehnik diskriptif komparatif, kemudian dilakukan refleksi atas hasil tindakan.

Hasil uji hipotesis tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) ternyata dapat memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Pelayanan Penjualan pada siswa Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga Se-mester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci: *Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT).*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Keberhasilan program pendidikan melalui proses belajar mengajar di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain siswa, kurikulum, tenaga kependidikan, biaya, sarana prasarana serta faktor lingkungan. Apabila dari faktor tersebut dapat terpenuhi maka sudah tentu akan memperlancar proses belajar mengajar, yang akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Masalah peningkatan mutu pendidikan tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan kita masih banyak yang mengandalkan cara-cara lama dalam penyampaian materinya. Proses pembelajaran di masa sekarang banyak orang yang mengukur keberhasilan suatu pendidikan hanya dilihat dari segi hasil. Hal semacam ini sering diabaikan oleh guru karena guru lebih mementingkan pada pencapaian tujuan dan target kurikulum. Salah satu upaya guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu guru dalam menggerakkan, menjelaskan gambaran ide dari suatu materi. Guru dituntut menggunakan metode yang tepat sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak monoton dan keaktifan siswa menjadi meningkat.

“Pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi¹. Ada dua pihak yang harus bekerjasama apabila proses pembelajaran ini dapat berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tercapainya dan tidaknya tujuan pembelajaran tersebut akan ditentukan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat datang dari siswa dan atau dari guru. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran maka harus ada hubungan interaksional yang baik antara siswa dan guru tersebut. Interaksi ini terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri.

”Belajar adalah segenap kegiatan pikiran seseorang yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang alam semesta, kehidupan masyarakat, perilaku manusia, gejala bahasa atau perkembangan sejarah”². Jika proses belajar dilakukan dengan baik oleh siswa dan dengan diimbangi oleh pembelajaran yang efektif maka tujuan pembelajaran akan terwujud.

”Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”³. Tujuan pembelajaran tersebut merupakan aspek yang dapat dipertimbangkan dalam suatu pembelajaran.

SMK Negeri 1 Salatiga merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di kota Salatiga. SMK Negeri 1 Salatiga berlokasi di Kembangarum 1/3 Salatiga, dengan tenaga pendidik (guru) dan tenaga kependidikan (administrasi) lebih kurang 120 orang. Di SMK Negeri 1 Salatiga sejak 3 (tiga) tahun yang lalu telah menerapkan kurikulum 13 (K-13), dimana

¹ Sekolahnya manusia;sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia; Munif chatib PT. Mizan pustaka; Bandung; 2010

² Cara Belajar Baik;The Liang Gie;Gajah Mada University Press;2007.

³ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 2, mengutip I Nyoman Sudana Degeng, *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan, Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Universitas Terbuka*, (Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, 1993), hal. 1

kompetensi terdiri dari kelompok A wajib, kelompok B wajib dan yang terdiri dari C1 Dasar Bidang Kejuruan, C2 Dasar Kompetensi Kejuruan Pemasaran dan C3 Paket Keahlian Pemasaran salah satu kompetensinya adalah pelayanan penjualan.

Selama ini mata pelajaran pelayanan penjualan di sekolah pembelajaran masih monoton dan belum bervariasi. Observasi yang dilakukan dikelas XI PM 1, proses belajar mengajar tidak berjalan maksimal salah satunya dikarenakan jam pelajaran siang dan kegiatan Prakerin Kerja Industri (Prakerin) atau magang di dunia usaha dunia industri. Kegiatan tersebut yang mengakibatkan siswa kurang semangat dan stamina juga sudah mulai menurun dan terkait dengan kegiatan prakerin banyak siswa yang tertinggal materi pelajarannya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga relatif masih terpusat pada guru sehingga siswa cepat bosan dan kurang aktif. Kurang aktifnya siswa dan cepat bosan diimbangi dengan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Hasil belajar mata pelajaran pelayanan penjualan semester dua tahun pelajaran 2015/2016 di SMK Negeri 1 Salatiga belum menunjukkan upaya maksimal untuk dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Terbukti dari hasil ulangan awal semester dimana peserta didik yang berjumlah 37 siswa belum mencapai KKM sebanyak 7 siswa. Hasil belajar yang kurang memuaskan tersebut dan kecenderungan siswa kurang aktif dikarenakan pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru tidak sesuai. Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif.

Pendekatan pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai jenis, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran ini pada dasarnya berusaha agar tercipta pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mencerdaskan sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama siswa.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disampaikan bahwa pembelajaran konvensional ceramah ternyata kurang maksimal, oleh karena itu perlu adanya alternatif pemecahan masalah tersebut salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menemukan dan memahami konsep materi pelajaran apabila mereka mendiskusikan masalah-masalah materi pelajaran dengan temannya, sehingga tercapai hasil belajar yang optimal. Dengan belajar dalam kelompok-kelompok kecil, siswa dapat lebih bebas bertanya hal-hal yang belum diketahui kepada temannya tanpa ada rasa takut, malu dan sebagainya, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan meningkat. Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap suatu materi, diharapkan hasil belajarnya akan meningkat juga.

Pembatasan Masalah

Pada kesempatan ini peneliti membatasi masalah yang akan diteliti dalam PTK ini, dengan maksud agar lebih fokus pada variabel-variabel yang akan

diteliti. Maksudnya peneliti hanya akan membahas variabel motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT). Termasuk disini subyek penelitian hanya pada siswa XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah upaya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) dapat memberikan peningkatan motivasi belajar pelayanan penjualan pada Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah upaya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) dapat memberikan peningkatan hasil belajar terhadap mata pelajaran pelayanan penjualan pada Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016?
3. Apakah upaya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) dapat memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar terhadap mata pelajaran pelayanan penjualan pada Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan dikaji tersebut diatas maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ditujukan untuk :

1. Meningkatkan motivasi belajar untuk mata pelajaran pelayanan penjualan pada siswa Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran pelayanan penjualan pada siswa kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar untuk mata pelajaran pelayanan penjualan pada siswa kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritik
Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan muncul adalah implementasi teoritis dari buku dan referensi lain pada penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Termasuk dengan penelitian ini peneliti mendapatkan berbagai strategi belajar yang dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran dimasa-masa

yang akan datang, khususnya mengetahui strategi pembelajaran kooperatif dalam setiap proses pembelajarannya.

2. Manfaat secara praktis

Sedangkan manfaat praktis yang diinginkan diperoleh adalah bahwa siswa Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga. Sedangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini juga diharapkan bermanfaat bagi siswa, penulis, guru, dan sekolah.

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar Pelayanan Penjualan.

a. Hakekat Motivasi

Motivasi dapat dirumuskan sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi serta arah umum dari tingkah laku manusia. Konsep ini kelihatan agak rumit dan terkait dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap dan lain-lain. Siswa yang nampaknya tidak bermotivasi, mungkin pada kenyataannya cukup bermotivasi tapi tidak dalam hal-hal yang diharapkan oleh pengajar.¹

Mengingat demikian pentingnya motivasi bagi siswa dalam belajar, maka pengajar diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya. Dalam hal ini banyaklah cara yang dapat dilakukan, diantaranya menggairahkan siswa, memberikan harapan realistis, membeberikan insentif dan mengarahkan siswa pada hal-hal yang baik.

b. Hakekat Belajar

Belajar merupakan proses peserta didik mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. *Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat*⁵. Hal ini berarti bahwa peserta didik harus dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka dapat dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Oleh sebab itu, dalam proses belajar dan pembelajaran peserta didik harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran dikelas sementara itu guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

“Salah satu konsep dasar pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah adanya interaksi sosial individu dengan lingkungannya”.⁶

Konsep belajar konstruktivisme ini dikemukakan oleh Vygotsky. Konsep belajar konstruktivisme Vygotsky mengartikan bahwa belajar adalah adanya sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. *“Pertama, belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. Kedua, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya”*.⁵

c. Hakekat Pelayanan Penjualan.

Pelayanan atau dalam bahasa Inggris *service*, menurut Kotler (2002:83) definisi pelayanan adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya

tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun. Produksinya dapat dikaitkan atau tidak dikaitkan pada satu produk fisik. Pelayanan merupakan perilaku produsen dalam rangka memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen demi mencapai kepuasan pada konsumen itu sendiri. Kotler juga mengatakan bahwa perilaku tersebut dapat terjadi pada saat, sebelum dan sesudah terjadinya transaksi.

Pelayanan penjualan merupakan bagian integral dari pekerjaan yang sangat penting. Pasalnya, asset paling penting dari sebuah perusahaan adalah konsumen atau pelanggan. Tanpa mereka, dapat dipastikan kita tidak akan ada dalam bisnis. Apabila kita meyakinkan pelanggan mereka tidak hanya akan membantu bisnis kita terus tumbuh, tetapi mereka juga merekomendasikan kepada teman, saudara dan masyarakat lain untuk menjadi pelanggan kita.

2. Tinjauan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda. Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Salah satu teori konstruktivisme adalah teori yang diungkapkan Vygotsky. "*Cooperative learning* ini lebih menekankan pada lingkungan sosial belajar dan menjadikan kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh individu".⁴

Pembelajaran *cooperative learning* dapat ditandai oleh fitur-fitur sbb:

1. Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar
2. Tim-tim itu terdiri atas siswa-siswa yang berprestasi rendah, sedang dan tinggi
3. Bilamana mungkin, tim-tim itu terdiri atas campuran ras, budaya dan gender
4. Sistem reward-nya berorientasi kelompok maupun individu."⁵

Tujuan pembelajaran kooperatif akan tercapai melalui enam fase. Enam fase atau langkah utama yang terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* adalah:

1. Pelajaran dimulai dengan guru membahas tujuan-tujuan pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar
2. Fase ini diikuti oleh persentasi informasi, seringkali dalam bentuk teks daripada ceramah
3. Siswa kemudian diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok belajar
4. Dalam langkah berikutnya siswa dibantu guru, bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas interdependen

⁴ Ibid, hal. 128

⁵ Richard I. Arends, *Learning To Teach*, atau *Belajar Untuk Mengajar*, terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hal. 5

5. Persentasi akhir kelompok atau menguji segala yang sudah dipelajari siswa
6. Memberi pengakuan pada usaha kelompok maupun individu.”⁶

Dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa macam pembelajaran kooperatif. Seperti yang dikemukakan Johns Hopkins metode pembelajaran ada lima macam yaitu:

1. *Student Team Achievement Division* (STAD)
2. *Teams Games Tournament* (TGT)
3. *Jigsaw II*
4. *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)
5. *Team Accelerated Instruction* (TAI)

3. Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran yang pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama dengan *Student Team Achievement Division* (STAD), tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memaikan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja turnamen” dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki nilai rekor terakhir yang sama. Sebuah prosedur menggeser kedudukan membuat permainan ini cukup adil.

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan personal audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

Tim terdiri dari 5 (lima) atau 6 (enam) siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari

⁶ Ibid, hal. 6

⁶ Tedjasutisna, Ating. *Pemasaran*. Armico. Bandung. 1994.

presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di depan kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Metode kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran kooperatif TGT adalah :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
2. Rasa percaya diri dari siswa menjadi lebih tinggi;
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil;
4. Motivasi belajar siswa lebih bertambah;
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan dari materi;
6. Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, toleransi antara siswa dan antara siswa dengan guru;
7. Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah :

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbang pendapatnya;
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

4. Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal peneliti memberikan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab kepada siswa tentang materi pelayanan penjualan. Terlihat para siswa kurang bergairah dan kurang termotivasi, dan setelah diadakan evaluasi harian ternyata hasil belajarnya sebagian besar masih rendah.

Setelah peneliti mencoba memberikan metode pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda kepada siswa khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tentang materi pelayanan penjualan. Terlihat para siswa lebih bergairah dan lebih termotivasi, dan setelah diadakan evaluasi harian ternyata hasilnya sebagian besar hasil belajarnya cukup meningkat. Hal ini oleh peneliti dilakukan dengan 2 kali siklus dengan kelompok yang lebih kecil lagi dan ternyata hasilnya terus meningkat.

5. Hipotesa Tindakan

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) diduga dapat:

1. Meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran pelayanan penjualan pada siswa Kelas XI Pemasaran - 2 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pelayanan penjualan pada siswa Kelas XI Pemasaran - 2 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Pelayanan penjualan pada siswa Kelas XI Pemasaran - 2 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Peneliti menerapkan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yang dikembangkan dari pemikiran Kurt Lewin (penggagas awal penelitian tindakan). Penelitian terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Setting Penelitian

a. Waktu

Penelitian ini dilakukan selama 3 (tiga) bulan, yaitu bulan Januari 2016 sampai bulan Maret 2016. Bulan Januari oleh peneliti digunakan untuk menyusun proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menyusun instrument penelitian. Awal bulan Februari untuk melaksanakan sampai pertengahan bulan Maret dan akhir Maret untuk menyusun dan menyelesaikan laporan.

b. Tempat

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Salatiga yang beralamat di jalan Nakula Sadewa 1/3, Kembang Arum, Salatiga. SMK Negeri 1 Salatiga awalnya mempunyai 3 jurusan yaitu Sekretaris, Akuntansi dan pemasaran yang merupakan Kelompok Kompetensi Bisnis dan Manajemen. Sejak Tahun Pelajaran 2005/2006 menambah 3 jurusan yaitu Tata Boga, Tata Kecantikan dan Tata Busana yang merupakan kelompok Kompetensi Keahlian Pariwisata. Adapun tempat penelitian ini menggunakan Kelas XI Pemasaran 1.

2. Subyek dan Obyek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siapa yang siswa yang akan menjadi bahan penelitian. Subyek penelitian ini menggunakan siswa Kelas XI Pemasaran 1., yang berjumlah 37 siswa terdiri dari 35 siswa putri dan 2 siswa putra.

b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah permasalahan apa yang akan menjadi bahan penelitian. Obyek penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar hasil

belajar siswa Kelas XI Pemasaran – 1 SMK Negeri 1 Salatiga semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

3.Sumber Data

Sumber data dapat berasal dari 2 hal, yaitu sumber data yang berasal dari subyek penelitian yang sering disebut sumber data primer. Data primer diperoleh dari siswa yang akan menjadi subyek penelitian. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga. Sedang sumber data yang berasal dari selain subyek penelitian disebut sumber data sekunder, misalnya data yang diperoleh dari guru lain atau teman sejawat.

Kondisi awal subjek digunakan untuk memperoleh informasi tentang kondisi siswa dan proses pembelajaran. Hasil observasi pembelajaran pemasaran di Kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga pada hari Senin jam pelajaran pertama sampai jam ketiga dengan pokok bahasan Pelayanan penjualan menunjukkan ada dua belas siswa melakukan kegiatan seperti mengobrol dengan teman sebangku, dan mencorat-coret buku.

Hasil observasi juga menunjukkan ketika guru memberi pertanyaan hanya ada dua orang yang bisa menjawab pertanyaan dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan memiliki posisi duduk yang saling berdekatan dengan siswa lain yang mampu menjawab pertanyaan. Selain itu dari daftar nilai ulangan harian Pelayanan penjualan semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di SMK Negeri 1 Salatiga belum semua peserta didik menunjukkan upaya maksimal untuk dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 7,75.

1. Siklus I

a. Penyusunan Rencana

Setelah diketahui informasi tentang peserta didik maka pada tahap ini dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP dilakukan mulai dari perumusan tujuan sampai dengan penilaian. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini disusun berdasarkan hasil observasi. Dimana dalam penelitian ini guru memilih model kooperatif TGT sebagai metode pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan, membentuk kelompok, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif TGT, menyampaikan garis besar materi, membagi materi untuk kemudian diberikan kepada peserta didik dan membimbing pembelajaran. Selain itu di dalam tahap pelaksanaan tindakan, peserta didik dituntut untuk bisa menguasai materi yang telah dibagikan bersama anggota kelompok besar. Setelah peserta didik dapat menguasai materi bagiannya peserta didik kembali kedalam kelompok asal untuk menularkan dan menerima materi dari peserta didik lain melalui diskusi serta mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan

presentasi didepan kelompok lain. Tahap terakhir yaitu memberikan tes kepada peserta didik.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati apakah kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan skenario dalam RPP. Selain itu observasi bertujuan mengetahui kekurangan serta hambatan yang ada.

d. Refleksi

Tahap ini dilakukan rekap hasil observasi dan hasil tes yang diberikan pada peserta didik. Apabila pada siklus I tujuan pembelajaran belum tercapai maka perlu adanya perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Penyusunan Rencana

Tahap ini dilakukan persiapan untuk memperbaiki refleksi siklus pertama. Informasi yang diperoleh dari refleksi siklus I merupakan data yang digunakan untuk membuat perencanaan siklus II.

b. Tindakan

Guru menyampaikan kembali tujuan, garis besar materi, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif TGT dan membagikan materi. Selain itu guru membimbing peserta didik dalam pembelajaran.

c. Observasi

Sama seperti siklus I pada siklus II observer harus mengamati jalannya pembelajaran apakah pembelajaran sudah sesuai dengan skenario RPP atau belum.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan kembali merekap lembar observasi. Jika tujuan pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan maka penelitian dianggap berhasil.

D. Tehnik dan Alat Pengumpulan Data

1. Tehnik Pengumpulan Data

Secara umum tehnik pengumpulan data menggunakan 2 (dua) metode yaitu metode observasi dan metode dokumentasi, sedang secara rinci tehnik pengumpulan data adalah sbb:

- a. Data tentang motivasi belajar kondisi awal di peroleh dengan tehnik observasi menggunakan lembar observasi atau check list;
- b. Data tentang hasil belajar kondisi awal di peroleh dengan tehnik dokumentasi yaitu dengan mengambil hasil ulangan harian secara tertulis;
- c. Data tentang motivasi belajar siklus 1 di peroleh dengan tehnik observasi menggunakan lembar observasi atau check list pada saat tindakan pada siklus 1;
- d. Data tentang hasil belajar siklus 1 di peroleh dengan tehnik dokumentasi yaitu dengan mengambil hasil ulangan harian secara tertulis setelah adanya siklus 1;

- e. Data tentang motivasi belajar siklus 2 di peroleh dengan tehnik observasi menggunakan lembar observasi atau check list pada saat tindakan pada siklus 2;
 - f. Data tentang hasil belajar siklus 2 di peroleh dengan tehnik dokumentasi yaitu dengan mengambil hasil ulangan harian secara tertulis setelah adanya siklus 2.
2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar dalam proses pembelajaran sebagai alat ukur adalah instrumen observasi atau berupa check list dan dokumen hasil evaluasi atau hasil ulangan. Secara rinci dapat diperoleh dengan mekanisme sebagai berikut:

- a. Data tentang motivasi belajar kondisi awal dikumpulkan dengan observasi menggunakan alat atau instrumen berupa lembar observasi atau check list;
- b. Data tentang hasil belajar kondisi awal di peroleh dengan dokumen yaitu berupa daftar nilai ulangan harian;
- c. Data tentang motivasi belajar siklus 1 di peroleh dengan observasi menggunakan alat atau instrumen berupa lembar observasi atau check list pada saat tindakan pada siklus 1;
- d. Data tentang hasil belajar siklus 1 di peroleh dengan dokumen yaitu berupa daftar nilai ulangan harian setelah adanya siklus 1;
- e. Data tentang motivasi belajar siklus 2 di peroleh dengan observasi menggunakan alat atau instrumen berupa lembar observasi atau check list pada saat tindakan pada siklus 2;
- f. Data tentang hasil belajar siklus 2 di peroleh dengan dokumen yaitu berupa daftar nilai ulangan harian setelah adanya siklus 2.

3. Validasi Data

Data penelitian sedapat mungkin harus valid. Data yang valid artinya data harus yang masih berlaku atau data harus sah. Sedang data tentang motivasi belajar baik pada kondisi awal, pada saat siklus 1 dan siklus 2 perlu juga dilakukan oleh observer atau pengamat lain dalam hal ini bisa dilakukan atau berkolaborasi dengan teman sejawat atau guru lain.

Sedang data hasil belajar, baik kondisi awal, siklus 1 maupun siklus 2 dimana diperoleh dengan hasil ulangan harian, agar datanya valid dapat dilakukan dengan cara menyusun kisi-kisi sebelum butir soal dibuat, hal ini dengan maksud:

1. Supaya isi atau materi yang dikeluarkan sesuai dengan kurikulum atau aturan yang berlaku;
2. Kisi-kisi dibuat supaya isi yang dikeluarkan dalam 1 (satu) bahasan tertentu melainkan menyebar pada seluruh bahasan.

4. Analisis Data

Menganalisis data tentang motivasi belajar, terdapat 3 data yaitu kondisi awal, kondisi siklus 1 dan kondisi siklus 2. Data ini dianalisis dengan menggunakan tehnik diskriptif komparatif, karena datanya berupa data kualitatif yang kemudian dilakukan refleksi. Diskriptif komparatif adalah

membandingkan data tentang motivasi belajar kondisi awal dengan motivasi belajar siklus 1 dan membandingkan data tentang motivasi belajar kondisi awal dengan motivasi belajar siklus 2. Sedang refleksi adalah menyusun simpulan berdasarkan deiskriptif komparatif tadi kemudian membuat ulasan dari simpulan tersebut dan menentukan tindakan-tindakan selanjutnya.

Menganalisis data tentang hasil belajar dari ulangan harian secara tertulis, terdapat 3 data yaitu kondisi awal, kondisi siklus 1 dan kondisi siklus 2. Data ini dianalisis dengan menggunakan tehnik komparatif atau membandingkan, karena datanya berupa data kuantitatif yang kemudian dilakukan refleksi. Analisis komparatif adalah membandingkan data tentang hasil belajar kondisi awal dengan hasil belajar siklus 1 dan membandingkan data tentang hasil belajar kondisi awal dengan hasil belajar siklus 2. Sedang refleksi adalah menyusun simpulan berdasarkan deiskriptif tadi kemudian membuat ulasan dari simpulan tersebut dan menentukan tindakan-tindakan selanjutnya.

C. HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Hasil observasi pembelajaran Pelayanan penjualan di kelas XI Pemasaran - 1 SMK Negeri 1 Salatiga pada hari senin jam ke pertama sampai ketiga menunjukkan bahwa siswa terlihat tidak mendengarkan penjelasan guru dan sering mengobrol dengan rekan sebangku. Ada juga siswa yang asik menggunakan Hand Phone (HP), satu peserta didik yang bermain sendiri. Hasil pengamatan peneliti, siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi pembelajaran pemasaran di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Salatiga pada Hari Senin jam pelajaran terakhir pokok bahasan Pelayanan penjualan menunjukkan ada 14 (empat belas) siswa melakukan kegiatan seperti mengobrol dengan teman sebangku, dan mencorat-coret buku. Hasil observasi juga menunjukkan ketika guru memberi pertanyaan hanya ada 12 (dua belas) siswa yang bisa menjawab pertanyaan dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan memiliki posisi duduk yang saling berdekatan sedang siswa lain yang tidak mampu menjawab pertanyaan.

2. Deskripsi Hasil Siklus I

Hasil observasi pembelajaran pemasaran pada siklus I di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Salatiga dengan pokok bahasan Pelayanan penjualan menunjukkan ada 10 (sepuluh) siswa melakukan kegiatan seperti mengobrol dengan teman sebangku, dan mencorat-coret buku. Hasil observasi juga menunjukkan ketika guru memberi pertanyaan hanya ada 22 (dua puluh dua) siswa yang bisa menjawab pertanyaan dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan memiliki posisi duduk yang saling berdekatan sedang siswa lain yang tidak mampu menjawab pertanyaan.

Pada proses Pembelajaran pada Siklus I, terlihat beberapa siswa kurang memperhatikan proses pembelajaran namun sebagian besar siswa terlihat sudah memperhatikan. Pada kesempatan ini peneliti telah merancang

metode menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)*. Pada awalnya dengan menggunakan kelompok yang besar antara 6-7 siswa dan dilanjutkan dengan presentasi dari masing-masing kelompok tadi.

Dari hasil pengamatan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)*. Pada awalnya dengan menggunakan kelompok yang besar antara 6-7 siswa dan dilanjutkan dengan presentasi dari masing-masing kelompok.

3. Deskripsi Hasil Siklus II

Hasil observasi pembelajaran pemasaran siklus II di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Salatiga pada Hari Senin jam pelajaran pertama pada pokok bahasan Pelayanan penjualan menunjukkan ada 6 (enam) siswa melakukan kegiatan seperti mengobrol dengan teman sebangku, dan mencorat-coret buku. Hasil observasi juga menunjukkan ketika guru memberi pertanyaan hanya ada 28 (dua puluh delapan) siswa yang bisa menjawab pertanyaan dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan memiliki posisi duduk yang saling berdekatan sedang siswa lain yang tidak mampu menjawab pertanyaan.

Pada proses Pembelajaran pada Siklus II terlihat beberapa siswa sudah memperhatikan perhatian pada proses pembelajaran. Pada kesempatan ini peneliti telah merancang metode menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* untuk siklus II dengan menggunakan kelompok yang lebih kecil antara 3-4 siswa dan dilanjutkan dengan presentasi dari masing-masing kelompok tadi.

Dari hasil pengamatan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* dengan menggunakan kelompok yang lebih kecil antara 3-4 siswa dan dilanjutkan dengan presentasi dari masing-masing kelompok tindakan pada siklus II.

Dari hasil pengamatan peneliti pada kondisi awal kemudian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* pada siklus I dengan kelompok besar antara 6-7 siswa dilanjutkan menggunakan kelompok yang lebih kecil antara 3-4 siswa dan dilanjutkan dengan presentasi dari masing-masing kelompok tindakan pada siklus I dan siklus II.

4. Pembahasan Hasil Tindakan

Dari hasil tindakan kondisi awal dengan model pembelajaran konvensional ceramah bervariasi kemudian diadakan evaluasi ternyata motivasi siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan dan hasil evaluasi yang masih rendah, yaitu nilai lebih rendah dari KKM sebanyak 20 siswa, nilai sesuai dengan KKM 7.75 sebanyak 1 siswa dan nilai di atas dari KKM 15 siswa.

Kemudian peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* pada siklus I dengan kelompok besar antara 6-7 siswa dilanjutkan presentasi. Dengan tindakan ini dapat dilihat dari siswa lebih termotivasi ditunjukkan siswa lebih memperhatikan guru dan hasil

evaluasi cukup meningkat, yaitu nilai lebih rendah dari KKM menurun dari sebanyak 22 menjadi 5 siswa, nilai sesuai dengan KKM 7.75 berubah dari 1 menjadi 0 atau tidak ada siswa dan nilai diatas dari KKM menngkat dari 15 menjadi 31 siswa.

Pada siklus II peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* dengan kelompok kecil antara 3-4 siswa dilanjutkan presentasi. Dari tindakan ini dapat dilihat dari siswa lebih termotivasi ditunjukan siswa lebih memperhatikan guru dan hasil evaluasi cukup meningkat signifikan, yaitu nilai lebih rendah dari KKM menurun dari sebanyak 5 menjadi tidak ada, nilai sesuai dengan KKM 7.75 tetap tidak ada dan nilai diatas dari KKM menngkat dari 31 menjadi 37 siswa, artinya semua siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Maka apabila dibandingkan dari kondisi awal, kondisi I sampai kondisi II tindakan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournamen*.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Penerapan model pembelajaran konvensional dengan ceramah bervariasi hasilnya kurang optimal, motivasi siswa rendah dan hasil belajar dari evaluasi kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan dan hasil evaluasi yang masih rendah. Dengan perincian nilai lebih rendah dari KKM sebanyak 20 siswa, Nilai sesuai dengan KKM sebesar 7.75 sebanyak 1 siswa dan Nilai diatas dari KKM 15 siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* pada siklus I terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ditunjukan dengan siswa lebih memperhatikan guru dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan perincian nilai lebih rendah dari KKM menurun dari sebanyak 20 menjadi 5 siswa, nilai sesuai dengan KKM sebesar 7.75 meningkat dari 1 menjadi 0 (tidak ada) siswa dan Nilai diatas dari KKM meningkat dari 15 menjadi 31 siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* pada siklus II dengan kelompok kecil antara 3-4 siswa dilanjutkan presentasi, terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukan siswa lebih memperhatikan guru dan hasil evaluasi cukup meningkat signifikan. Dengan perincian nilai lebih rendah dari KKM menurun dari sebanyak 5 menjadi tidak ada, nilai sesuai dengan KKM sebesar 7.75 tetap tidak ada dan Nilai diatas dari KKM menngkat dari 31 menjadi 37 siswa.

Maka apabila dibandingkan dari kondisi awal, kondisi I sampai kondisi II tindakan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* dapat menghasilkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa meningkat signifikan. Motivasi siswa dapat ditunjukan dengan semakin banyak siswa yang memperhatikan guru dan hasil belajar siswa dapat ditunjukan dengan nilai yang meningkat.

2. Implikasi/Rekomendasi

Strategi dan metode pembelajaran terus berkembang dari masa ke masa. Oleh karena itu seorang guru harus selalu dinamis mengikuti perkembangannya baik melalui buku referensi, down load internet maupun diskusi tentang pengalaman penerapan metode pembelajaran dengan sesama guru.

Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams Game Tournament (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif tipe ini setelah peneliti mengadakan uji coba, ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang cukup signifikan.

3. Saran

Di dasarkan pada kesimpulan penelitian diatas bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament (TGT)* baik pada siklus I maupun siklu II terbukti dapat meningkatkan motivasi hasil belajar siswa, maka peneliti menyarankan pada:

1. Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga dan Kepala Sekolah untuk memotivasi dan memfasilitasi adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi guru, sehingga guru akan mendapatkan pengalaman dan menemukan Strategi dan metode pembelajaran terus berkembang dari masa ke masa.
2. Guru untuk mengetahui strategi dan metode pembelajaran baru, dalam hal ini model pembelajaran kooperatif TGT karena terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Siswa meningkatkan wawasan dan keaktifan, mengembangkan siswa dalam bekerja sama, menghargai satu sama lain, serta membangun kepercayaan terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Munif, Chatib. 2010. *Sekolahnya manusia; sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. PT. Mizan pustaka. Bandung.
- Gie, The Liang. 2007. *Cara Belajar Baik*; Gajah Mada University Press. Jogjakarta.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*, Bumi Aksara. Jakarta
- Sudana Degeng, I Nyoman. 1993. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan, Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Universitas Terbuka*. Depdikbud. Dirjen Dikti. Jakarta.
- Richard I. Arends. 2008. *Learning To Teach*, atau *Belajar Untuk Mengajar*, terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Pustaka Belajar Yogyakarta.
- Tedjasutisna, Ating. 1994. *Pemasaran*. Armico. Bandung.