

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PADA PERKULIAHAN KAJIAN MODE

Sri Widarwati *)

ABSTRACT

This research aims to know the quality improvement of mode lecturing study through instructional model of Teams Games Tournaments based on information technology at students of Teknik Busana of FT UNY.

The type of this research is class action research. Research subject is 20 students of Teknik Busana who is studying Mode Lecturing. Research instrument applied is observation sheet. Instrument validity applied is construct validity and its reliability with test between observers. Research implementation refers to steps of Kemmis and Mac Taggart model with planning, action, and reflection cycles. This action research had done in four cycles. Data analytical technique applied is descriptive statistical analysis.

Result of research shows the study implementation of Mode Learning by applying study model of Teams Games Tournaments which has been done is able to increase the lecturing quality, which can be seen from students learning enthusiasm and motivation, especially when discuss the information resulted by browsing the internet and exercises making. Applying of study model of Teams Games Tournaments can increase creativity and grow willingness of students to be creative in making works. It is proven by the increasing of average yielded and Pre test of 25 means not good becomes 28 at cycle I means good enough but at lower bound, average at cycle II is 32 means good enough, close to the highest bound at division of assessment category. Cycle III shows the improvement of average 40 is good and cycle IV with average of 45 that is proven with 80% of respondent designs at good category. Based on the result, one of efforts which can be done to increase quality of lecturing practically can apply the study model.

Keyword: Mode Lecturing, Teams Games Tournaments, Information Technology.

PENDAHULUAN

Program Studi Teknik Busana pasca perubahan IKIP Negeri menjadi Universitas membawa konsekuensi untuk meningkatkan atau mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Kenyataan tersebut membawa konsekuensi bahwa Program Studi Teknik Busana harus selalu berupaya agar lulusan yang dihasilkan dapat memperoleh pekerjaan atau bersaing di pasar kerja. Hal ini telah dilakukan

program studi Teknik Busana, dengan menyiapkan lulusan yang memiliki kompetensi professional dan kualifikasi Ahli Madya yang adaptif, kreatif, inovatif, produktif dan memiliki etika dan estetika serta wawasan untuk menciptakan usaha mandiri dalam rangka menciptakan lapangan kerja di bidangnya. Untuk mendapatkan gelar tersebut, mahasiswa harus membuat Proyek Akhir sebagai bentuk karya teknologi yang harus diuji oleh berbagai pihak antara lain, dosen penguji, praktisi di bidang busana dan beberapa disainer. Pada pembuatan Proyek Akhir, setiap mahasiswa harus sudah menempuh dan lulus dari semua mata kuliah yang ditawarkan.

Salah satu mata kuliah yang sangat erat kaitannya dengan Proyek Akhir adalah Kajian Mode karena disain-disain yang diciptakan pada mata kuliah ini dijadikan dasar untuk penentuan dalam menciptakan karya. Selama mengikuti mata kuliah ini setiap mahasiswa diberi tugas-tugas untuk mengkaji mode yang ada, baik dari sejarahnya maupun dari asal dari busana tersebut. Hasil dari mengkaji, harus dituangkan dalam bentuk disain baru. Kemudian hasil disain yang diciptakan mahasiswa dinilai pada disainer yang ahli benar dalam disain busana. Dari tahun ke tahun nilai yang diberikan oleh disainer Ahli tersebut, semakin lama semakin menurun. Bahkan pada mata kuliah Kajian Mode yang ditempuh mahasiswa Semester 5 tahun ajaran 2005/2006 kemarin menunjukkan 60 % jumlah peserta, hasil disainnya pada kategori cukup. Hal inilah yang menjadi keprihatinan lembaga, karena hasil disain tersebut akan diwujudkan pada Proyek Akhir.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah Kajian Mode akan diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis Teknologi Informasi yaitu internet. Pada model pembelajaran ini mahasiswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas-tugas mengkaji disain busana yang ada di internet. Setiap anggota kelompok mengerjakan lembaran-lembaran kerja, saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama untuk persiapan menghadapi tanya jawab pada saat presentasi antar kelompok. Pelaksanaan pembelajaran ini diakhiri dengan tugas pembuatan disain sesuai dengan topik yang dipelajari.

Dengan menerapkan model pembelajaran di atas diharapkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik karena mahasiswa berusaha menggali informasi

sebanyak-banyaknya yang ada di internet, berdiskusi dengan teman yang ada dikelompok sehingga inspirasi yang didapat selama pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan disain busana yang baru.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis teknologi Informasi (Internet) pada mata kuliah Kajian Mode dan bagaimanakah kemampuan mendisain mahasiswa dengan diterapkannya model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis teknologi Informasi (Internet).

KAJIAN PUSTAKA

1. Tinjauan Tentang Model *Teams Games Tournaments*

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran *Cooperative Learning* atau belajar kooperatif. *Cooperative Learning* merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi murid. Menurut Slavin (1995) *Cooperative Learning* mempunyai tiga karakteristik yaitu *pertama* siswa/mahasiswa bekerja dalam tim-tim belajar yang kecil (4-6 orang anggota), komposisi ini tetap selama beberapa minggu; *kedua*, Siswa/mahasiswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok, dan *ketiga*, Siswa/mahasiswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok.

Dalam Teknik *Teams Games Tournaments* ini mahasiswa yang kemampuan dan jenis kelaminnya berbeda disatukan dalam tim yang terdiri dari empat sampai lima orang anggota. Setelah guru menyajikan bahan pelajaran, tim lalu mengerjakan lembaran-lembaran kerja, saling mengajukan pertanyaan, dan belajar bersama untuk persiapan menghadapi suatu pertandingan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka pembelajaran model *Teams Games Tournaments* mempunyai efek yang positif terhadap prestasi akademik serta meningkatkan perilaku kooperatif dan altruistik mahasiswa sehingga jelaslah kiranya model pembelajaran ini merupakan teknik mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan instruksional kelas. Dan dengan pemilihan model pembelajaran ini diharapkan kualitas

pembelajaran menjadi baik dan akhirnya kemampuan mendisain mahasiswa dapat meningkat.

2. Tinjauan Tentang Teknologi Informasi

Teknologi Informasi menurut Haag dan Keen yang dikutip Sutedjo D. O. Budi (2002) adalah seperangkat alat yang membantu manusia bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Dalam penelitian ini teknologi informasi dibatasi pada penggunaan atau pemanfaatan internet dalam proses perkuliahan.

Internet dapat didefinisikan sebagai jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer (*local wide area netwok*) dan komputer pribadi (*stand alone*), yang memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya bisa melakukan komunikasi satu sama lain. Jaringan ini bukan merupakan suatu organisasi atau institusi, karena tidak ada satu pihakpun yang mengatur dan memilikinya.

Proses perkuliahan dengan memanfaatkan internet, akan dapat membantu mahasiswa mencapai pemahaman yang mendasar berkenaan dengan bagaimana cara mengambil keuntungan semaksimal mungkin dari internet sebagai media eksprolarasi ilmu pemngetahuan yang tanpa batas untuk kepentingan pembelajaran. Penggunaan World Wide Web (WWW) dan Web browser misalnya, telah menjadikan internet sebagai sebuah media yang "ramah lingkungan". Kemampuannya untuk mengintegrasikan grafis, teks, dan suara menjadi sebuah alat tunggal memberi makna bahwa pengguna level pemula tidak perlu bersusah payah untuk memahami beberapa kurva belajar yang curam.

3. Tinjauan Tentang Kajian Mode

Kajian Mode merupakan mata kuliah wajib tempuh bagi semua mahasiswa Teknik Busana sebelum mengerjakan proyek akhir. Tujuan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa memiliki keterampilan mengkaji mode busana dan dapat penciptakan kreasi baru dalam bidang disain busana. Pada mata kuliah ini mahasiswa dibekali pengetahuan tentang mengkaji trend mode yang sedang berlaku pada masa lalu, sekarang maupun yang akan datang. Di samping itu juga mengkaji disain busana ciptaan desainer Indonesia

maupun luar negeri dan menciptakan disain baru berdasarkan kajian yang telah dilakukan. Hasil dari setiap topik yang dipelajari berupa disain busana baru.

Dalam pembuatan desain mencakup unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Unsur-unsur desain meliputi: Garis dan arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, Warna, dan Tekstur. Sedangkan prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (1993:15) meliputi: keselarasan, proporsi/perbandingan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.

Di samping unsur dan prinsip disain tersebut di atas, ada banyak lagi hal yang harus dikuasai dalam penerapannya. Di antaranya adalah bagaimana menggambar proporsi tubuh yang benar, apa saja yang harus ditekankan dalam pembuatan gambar desain, bagaimana mewarnai gambar busana dan sebagainya sehingga akan tercipta desain busana yang indah dan menarik. Untuk menilai suatu karya desain busana, ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai acuan atau indikator. Berikut ini adalah beberapa indikator penilaian desain busana, yang diadopsi dan dimodifikasi dari tes kreativitas verbal dan figural Sicilia Sawitri (1994:151), yaitu: Perspektif yaitu proporsi tubuh, Komposisi, meliputi penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, Kesatuan, Kreativitas, termasuk kemampuan membuat variasi bentuk asli ke bentuk yang baru, Warna, Teknik penyelesaian gambar, Teknik penyajian gambar, Sesuai dengan sumber ide, dan Sesuai dengan kesempatan.

Setelah kita ketahui banyak hal mengenai pembuatan desain busana seperti diuraikan di atas, maka kalau dipraktekkan akan mempunyai urutan langkah-langkah mendisain busana seperti dikemukakan oleh Sri Widarwati (1993:64) sebagai berikut:

- a. Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan dasar pembuatan desain.
- b. Menggambar perbandingan tubuh, posisi tubuh disesuaikan dengan model busana yang akan dibuat. Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul dan garis lutut tepat pada tempatnya.
- c. Menggambar bagian-bagian busana sesuai ide atau gagasan kita.
- d. Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, sehingga tinggal garis-garis desain yang diperlukan.
- e. Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup disamping itu juga memberi gambaran mengenai bahan yang digunakan.

Langkah-langkah mendisain busana di atas adalah langkah-langkah yang harus dilakukan setiap orang yang mendisain busana. Pada mulanya gambar dibuat tipis-tipis dahulu baru setelah gambar kelihatan utuh baru garis-garis diperjelas.

4. Tinjauan Tentang Mengkaji Mode Busana berbasis Internet

Kajian mode adalah hasil dari suatu penyelidikan terhadap mode atau fashion. Berkaitan dengan kegiatan penyelidikan, diperlukan sarana yang memuat berbagai informasi. Pada penelitian ini sarana yang akan digunakan adalah internet karena dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan secara cepat dan aktual. Pada internet memuat berbagai macam busana dari segi sejarah sampai dengan hasil ciptaan para disainer kaliber dunia. Dengan mengakses internet, wawasan mahasiswa akan bertambah banyak, sehingga pada penciptaan disain akan lebih nampak kreativitasnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena penelitian ini menjawab permasalahan kontekstual dalam perkuliahan melalui pembelajaran observasional berbasis teknologi informasi dengan mencoba suatu cara baru sehingga diketahui perubahan proses dan hasilnya. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana yang sedang mengikuti perkuliahan kajian Mode pada semester ganjil tahun akademik 2007/2008 dengan jumlah sebanyak 20 orang. Prosedur penelitian menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Kemmis, S. dan Mc. Taggart, R. (1988) yang meliputi rencana tindakan, tindakan, observasi/monitoring, dan refleksi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes ranah psikomotor, berupa hasil karya desain busana dalam bentuk gambar. Adapun aspek-aspek yang akan dinilai dibuat berdasarkan langkah-langkah dalam pembuatan disain busana. Yang meliputi proporsi, model busana, teknik penyelesaian gambar, teknik penyajian gambar, dan pelengkap busana. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik diskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Sebelum Penelitian Tindakan Kelas

Pada awal penelitian dilakukan pre tes kepada responden dengan diberi tugas membuat disain busana. Dari data yang diperoleh dapat diungkapkan bahwa dalam pembuatan proporsi masih banyak yang kurang luwes, bentuk busana kurang mengacu pada trend busana, lemah dalam penyelesaian terutama pada penyelesaian rambut dan busana, teknik penyajian masih belum baik dan bentuk asesoris masih kurang sesuai dengan busananya. Agar lebih memudahkan untuk memahami hasil pre tes dapat disajikan pada tabel berikut

Tabel 1. Nilai Pre tes Mahasiswa

NO	SEKOR	KRITERIA	FREKUENSI	%
1.	38 - 48	Baik	3	15 %
2.	27 - 37	Cukup baik	6	30 %
3.	16 - 26	Kurang	11	55%
Jumlah			20	100 %

Hasil pre tes menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mendisain busana menunjukkan bahwa 3 orang (15 %) dalam kategori baik , 6 orang (30 %) dan 11 orang 55% dalam kategori cukup baik dengan rerata sebesar 25 yang menunjukkan kurang baik pada pengkategorian nilai. Berdasarkan keadaan ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* yang memiliki tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilihat dari ketercapaian hasil belajar.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Persiapan Rencana Tindakan

Persiapan awal yang dilakukan yaitu membuat hand out kajian mode per topik, mempersiapkan intrumen evaluasi.

2. Implementasi Tindakan Siklus I

Pada minggu pertama dijelaskan materi tentang busana zaman Romawi Kuno dan Yunani Kuno. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4 orang dengan setiap internet untuk 2 orang. Tiap-tiap kelompok mahasiswa diberi tugas mengkaji disain yang ada di internet berdasarkan topik yang sedang dipelajari. Tiap kelompok membuat tulisan hasil kajian. Pada minggu berikutnya mengadakan

tanya jawab antar anggota kelompok sehingga diperoleh suatu kesepakatan berdasarkan kajian topik yang diberikan Satu persatu kelompok tersebut memaparkan hasil kajian yang mereka lakukan. Untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa dalam mengkaji mode, pada akhir topik diberikan tugas untuk menciptakan disain busana baru berdasarkan topik yang dipelajari.

3. Hasil Observasi dan Monitoring Siklus I

Setelah tindakan dilakukan selama dua minggu kemudian dilakukan evaluasi, dengan tujuan untuk melihat keberhasilan dan penguasaan materi. Hal tersebut dilakukan melalui penilaian hasil disain masing-masing responden dan juga dilakukan pengamatan pada mengerjakan. Berdasarkan pengamatan, dapat dikatakan telah terjadi peningkatan gairah dalam menyelesaikan tugas, dan minat untuk membuat gambar lebih menarik Dalam hal penguasaan materi pembelajaran, setelah dilakukan perbandingan antara nilai pre tes dan pos tes mahasiswa telah terjadi perubahan. Perbandingan nilai tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan nilai pre tes dan pos tes Siklus I

NILAI	KRITERIA	NILAI PRE TES		NILAI SIKLUS I	
		f	%	F	%
34 - 42	Baik	3	15	5	25
24 - 33	Cukup Baik	6	30	7	35
14 - 23	Kurang baik	11	55	8	40
Jumlah		20	100	20	100

Dari tabel tersebut di atas tampak adanya perubahan yang semula jumlah mahasiswa yang memiliki nilai baik sebanyak 3 orang (15 %), cukup baik 6 orang (30%) dan 11 orang (55%) kurang baik dengan rerata sebesar 25 menunjukkan pada kategori cukup baik, menjadi 5 orang (25 %) pada kategori baik, 7 orang (35 %) pada kategori cukup baik dan 8 orang (40%) pada kategori kurang baik dengan rerata sebesar 28. yang menunjukkan pada kategori baik tetapi pada batas bawah.

4. Refleksi Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan dua pertemuan efektif. Bagian-bagian disain yang harus dibuat meliputi pembuatan proporsi, model busana, teknik penyelesaian, teknik penyajian, dan pelengkap busana. Pengerjaan tugas tersebut dilaksanakan dilaboratorium disain secara berkelompok yang diamati oleh peneliti. Pada tahap diskusi nampak ada kesungguhan untuk meningkatkan hasil disain yang sudah dikerjakan. Prestasi mahasiswa pada siklus I ini sudah menunjukkan peningkatan. Namun demikian peneliti memandang prestasi mahasiswa masih perlu ditingkatkan lagi, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II perlu diberikan tugas untuk membuat disain busana dengan mengembangkan disain busana zaman Renaissance yang ada di Internet. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pencarian sumber ide, mengembangkan dalam bentuk disain baru, teknik menyelesaikan gambar untuk memberi kesan gambar lebih hidup serta teknik penyajiannya.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Rencana dan Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan selama dua minggu dengan materi pembuatan disain busana pesta. Pada siklus ini setelah dijelaskan tentang busana zaman Renaissance, setiap kelompok mahasiswa diwajibkan mencari gambar-gambar busana zaman Renaissance yang ada di Internet, menganalisis secara kelompok tentang bentuk busana, warna sampai teknik penyelesaiannya. Kemudian setiap kelompok membuat tulisan hasil kajian. Pada minggu berikutnya mengadakan tanya jawab antar anggota kelompok sehingga diperoleh suatu kesepakatan berdasarkan kajian topic yang diberikan. Satu persatu kelompok tersebut memaparkan hasil kajian yang mereka lakukan. Untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa dalam mengkaji mode, pada akhir topic diberikan tugas untuk menciptakan disain busana baru berdasarkan topic yang dipelajari.

2. Hasil Observasi dan Monitoring Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi mahasiswa dalam mendiskusikan hasil kajiannya, serta pada saat membuat disain busana. Setelah hasil disain masing-masing mahasiswa dinilai, maka bagi mahasiswa yang hasilnya

kurang sempurna dapat memperbaikinya. Siklus II ini diakhiri dengan pos tes berupa pengumpulan tugas. Berdasarkan hasil pos tes maka telah terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa, sebagaimana digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan nilai pos tes Siklus I dan pos tes Siklus II

NILAI	KRITERIA	NILAI SIKLUS I		NILAI SIKLUS II	
		f	%	f	%
38 - 48	Baik	5	25 %	8	40 %
27 - 37	Cukup Baik	7	35 %	7	35 %
16 - 26	Kurang baik	8	40 %	5	25%
	Jumlah	20	100 %	20	100 %

Dari tabel tersebut di atas tampak adanya perubahan yang semula jumlah mahasiswa yang memiliki nilai baik sebanyak 5 orang (25 %) dan cukup baik 7 orang (35 %), kurang baik 8 orang (40%) dengan rerata 28 menjadi 8 orang (40 %) pada kategori baik, 7 orang pada kategori cukup baik (35%) dan 5 orang (25 %) pada kategori kurang cukup baik dengan rerata 32 yang mendekati tengah-tengah pada pengkategorian nilai.

3. Refleksi Siklus II

Berdasarkan berbagai hal dan pertimbangan yang terjadi selama proses penelitian ini disepakati dan ditetapkan bahwa:

- a. Siklus II dengan dua pertemuan telah terselesaikan dengan baik, dan pada siklus ini telah terjadi peningkatan hasil belajar dan variasi penyelesaian tugas.
- b. Siklus II ini memunculkan aktivitas-aktivitas belajar yang bervariasi dan lebih bersemangat, interaksi antar mahasiswa dalam menyelesaikan tugas lebih meningkat dibandingkan siklus I. Namun hasil penilaian ahli menunjukkan hasil yang kurang menggembarakan sehingga perlu dilaksanakan Siklus III

Pelaksanaan Tindakan Siklus III

1. Rencana dan Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilakukan selama dua minggu dengan materi pembuatan busana pesta. Pada siklus ini setelah dijelaskan tentang busana zaman Pertengahan, setiap kelompok mahasiswa diwajibkan mencari gambar-gambar busana zaman Pertengahan yang ada di Internet, menganalisis secara kelompok tentang bentuk

busana, warna sampai teknik penyelesaiannya. Kemudian setiap kelompok membuat tulisan hasil kajian. Pada minggu berikutnya mengadakan tanya jawab antar anggota kelompok sehingga diperoleh suatu kesepakatan berdasarkan kajian topik yang diberikan. Satu persatu kelompok tersebut memaparkan hasil kajian yang mereka lakukan. Untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa dalam mengkaji mode, pada akhir topik diberikan tugas untuk menciptakan disain busana baru berdasarkan topik yang dipelajari.

2. Observasi dan Monitoring Siklus III

Hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan adanya peningkatan motivasi mahasiswa dalam mendiskusikan hasil kajiannya, serta pada saat membuat disain busana. Setelah hasil disain masing-masing mahasiswa dinilai, maka bagi mahasiswa yang hasilnya kurang sempurna dapat memperbaikinya. Siklus III ini diakhiri dengan pos tes berupa pengumpulan tugas. Berdasarkan hasil pos tes maka telah terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa, sebagaimana digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan nilai pos tes Siklus II dan pos tes Siklus III

NILAI	KRITERIA	NILAI SIKLUS II		NILAI SIKLUS III	
		f	%	f	%
38 - 48	Baik	8	40 %	12	60 %
27 - 37	Cukup Baik	7	35 %	6	30 %
16 - 26	Kurang baik	5	25%	2	10 %
	Jumlah	20	100 %	20	100 %

Dari tabel tersebut di atas tampak adanya perubahan yang semula jumlah mahasiswa yang memiliki nilai baik sebanyak 8 orang (40 %), 7 orang (35%) pada kategori cukup baik dan 5 orang (25 %) kurang baik dengan rerata 32 menjadi 12 orang (60 %) pada kategori baik, 4 orang (30%) pada kategori cukup baik, 2 orang (10%) kurang baik dengan rerata 40 menunjukkan pada batas bawah nilai baik pada pengkategorian.

1. Refleksi Siklus III

Berdasarkan berbagai hal dan pertimbangan yang terjadi selama proses penelitian ini disepakati dan ditetapkan bahwa:

- a. Siklus III dengan dua pertemuan telah terselesaikan dengan baik, dan pada siklus ini telah terjadi peningkatan hasil belajar dan variasi penyelesaian tugas.
- b. Siklus III ini memunculkan aktivitas-aktivitas belajar yang bervariasi dan jauh lebih bersemangat, interaksi antar mahasiswa dalam menyelesaikan tugas lebih meningkat dibandingkan siklus II

Memperhatikan hasil refleksi pada siklus III ini, nampaknya masih menunjukkan hasil yang kurang maksimal sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan Siklus IV.

Pelaksanaan Tindakan IV

1. Rencana Pelaksanaan Siklus IV

Pelaksanaan tindakan pada siklus IV dilakukan selama dua kali pertemuan dengan materi pembuatan busana pesta. Pada siklus ini setelah dijelaskan tentang busana zaman Perang Dunia, setiap kelompok mahasiswa diwajibkan mencari gambar-gambar busana zaman Perang Dunia yang ada di Internet, menganalisis secara kelompok tentang bentuk busana, warna sampai teknik penyelesaiannya. Kemudian setiap kelompok membuat tulisan hasil kajian. Pada minggu berikutnya mengadakan tanya jawab antar anggota kelompok sehingga diperoleh suatu kesepakatan berdasarkan kajian topik yang diberikan. Satu persatu kelompok tersebut memaparkan hasil kajian yang mereka lakukan. Untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa dalam mengkaji mode, pada akhir topik diberikan tugas untuk menciptakan disain busana baru berdasarkan topik yang dipelajari.

2. Observasi dan Monitoring Siklus IV

Hasil pengamatan pada siklus IV menunjukkan adanya peningkatan motivasi/ gairah mahasiswa dalam mendiskusikan hasil kajiannya, serta pada saat membuat disain busana. Setelah hasil disain masing-masing mahasiswa dinilai, maka bagi mahasiswa yang hasilnya kurang sempurna dapat memperbaikinya. Siklus IV ini diakhiri dengan pos tes berupa pengumpulan tugas. Berdasarkan hasil pos tes maka telah terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa, sebagaimana digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan nilai pos tes Siklus III dan pos tes Siklus IV

NILAI	KRITERIA	NILAI SIKLUS III		NILAI SIKLUS IV	
		f	%	f	%
38 - 48	Baik	12	60 %	16	80 %
27 - 37	Cukup Baik	6	30 %	4	20 %
16 - 26	Kurang baik	2	10 %	-	0 %
	Jumlah	20	100 %	20	100 %

Dari tabel tersebut di atas tampak adanya perubahan yang semula jumlah mahasiswa yang memiliki nilai baik sebanyak 12 orang (60 %), 6 orang (30%) cukup baik dan 2 orang (10 %) kurang baik dengan rerata 40 menjadi 16 orang (80 %) pada kategori baik dan 4 orang (20%) pada kategori cukup baik dengan rerata 45 mendekati batas atas pada pengkategorian nilai baik.

2. Refleksi Siklus IV

Berdasarkan berbagai hal dan pertimbangan yang terjadi selama proses penelitian ini disepakati dan ditetapkan bahwa: Pada siklus ini telah terjadi peningkatan hasil belajar dan variasi penyelesaian tugas, dan juga memunculkan aktivitas-aktivitas belajar yang bervariasi dan jauh lebih bersemangat, interaksi antar mahasiswa dalam menyelesaikan tugas lebih meningkat dibandingkan siklus III

Memperhatikan hasil refleksi pada siklus IV ini, sebenarnya masih diperlukan revisi-revisi untuk melaksanakan siklus selanjutnya. Namun karena melihat hasil disain yang dikumpulkan oleh mahasiswa lebih dari 80 % sudah sesuai dengan kriteria yang ditentukan peneliti, maka untuk sementara dicukupkan pada siklus IV ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran *Teams Games Tournamenst* diawali dengan Koordinasi dosen pengampu mata kuliah dan peneliti tentang penyusunan desain penelitian. Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dilakukan pre tes kepada subjek penelitian dengan diberi tugas membuat disain busana. Hasil Pre tes menunjukkan disain yang diciptakan masih banyak kelemahan, sehingga perlu dilaksanakan

penelitian. Langkah selanjutnya pelaksanaan tindakan siklus I, dengan pembenahan kelemahan yang dialami mahasiswa dari hasil pre test, kemudian diakhiri dengan membuat disain yang dikembangkan dari busana zaman Yunani dan Romawi Kuno yang diambil dari internet.. Setelah dilakukan tindakan selama dua minggu, maka dilakukan observasi dan monitoring siklus I. Berdasarkan penilaian hasil disain masing-masing subjek penelitian serta pengamatan pada pengerjaan tugas, telah terjadi perubahan gairah dan minat yang lebih serta hasil yang lebih meningkat dalam membuat disain. Dari hasil refleksi siklus I, hasil disain yang dibuat telah terjadi peningkatan namun belum maksimal sehingga perlu implementasi siklus II. Pelaksanaan siklus II ini selama 2 minggu dengan pembenahan kelemahan-kelemahan hasil pembuatan disain pada siklus I dan diakhiri dengan pembuatan disain busana dengan sumber ide busana zaman Renaissance yang ada pada media elektronik. Hasil observasi dan monitoring pada siklus II menunjukkan bahwa disain yang diciptakan lebih meningkat namun kurang maksimal sehingga dilakukan tindakan siklus III dengan pembuatan disain busana yang menggunakan sumber ide busana zaman pertengahan. Hasil disain mahasiswa sudah cukup baik, namun mengingat hasil karya tersebut akan digunakan sebagai bahan proyek akhir maka dilakukan siklus IV dengan membuat disain busana yang menggunakan sumber ide busana perang dunia . Refleksi siklus III menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, adanya aktivitas belajar yang lebih bervariasi, jauh lebih semangat, serta hasil disain yang sebagian besar sudah sesuai dengan yang diharapkan maka penelitian dilakukan sampai pada siklus ini.

2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kreativitas serta menumbuhkan kemauan mahasiswa untuk berkreasi dalam membuat karya. Hal ini terbukti dengan meningkatnya rerata nilai yang dihasilkan dari pre test sebesar 25 berarti kurang baik, meningkat pada siklus I sebesar 28, meningkat lagi pada siklus II sebesar 32, siklus III sebesar 40 dan menjadi 45 pada siklus IV yang artinya baik mendekati batas teratas pada pembagian kategori penilaian nilai.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir dan Terra Ch Triwahyuni (2003). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta. Andi Offset.

Sicilia Sawitri (1998). *Ilustrasi Mode*.FPTK IKIP Yogyakarta

Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.

Sutedjo D. O. Budi (2002) *e-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta:Andi

Sri Widarwatii.(1993). *Desain Busana I*. FPTK IKIP Yogyakarta

----- (1996). *Desain Busana II*. FPTK IKIP Yogyakarta