

## **KAJIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN KESELAMATAN KERJA BIDANG KECANTIKAN**

**Frida Margarina Dewi**

Prodi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya dan e-mail  
[Frida.18045@mhs.unesa.ac.id](mailto:Frida.18045@mhs.unesa.ac.id)

**Biyani Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd**

Prodi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta dan e-mail

### **Abstrak**

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat mengetahui: 1) keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada kompetensi dasar menerapkan keselamatan kerja, 2) keaktifan siswa selama proses pembelajaran, 3) peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran tipe *TGT* pada pengetahuan keselamatan kerja, 4) respon siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* pada kompetensi dasar menerapkan keselamatan kerja. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan buku-buku dan jurnal-jurnal terkait untuk kemudian dibaca dan dikaji. Setelah data terkumpul, dilakukan pengujian dan perbandingan data yang ditemukan. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pengutipan pendapat-pendapat yang sesuai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* merupakan model yang sangat baik digunakan dalam kompetensi dasar menerapkan keselamatan kerja merupakan model yang sangat baik digunakan dalam kompetensi dasar menerapkan keselamatan kerja. Hal ini terlihat dari banyaknya teori belajar yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* serta siswa menjadi lebih mudah mengingat teori yang disampaikan.

**Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Keselamatan Kerja, bidang kecantikan**

### **Abstract**

The *TGT (Team Games Tournament)* cooperative learning model is a type of cooperative learning that places students in study groups of 5 to 6 students who have different abilities, genders, syllables or races. The purpose of this study is to find out : 1) the implementation of the *TGT* cooperative learning model on the basic competencies of implementing occupational safety, 2) the activeness of students during the learning process, 3) the improvement of student learning outcomes after participating in the *TGT* learning in work safety knowledge, 4) student responses after implementing the learning process.

The purpose of this study is to examine the literature on the application of the *TGT (Team Games Tournament)* type of cooperative learning model on basic occupational safety competencies. Data collection is carried out by collecting related books and journals for later reading and review. After the data has been collected, testing and comparison of the data found. The data analysis technique was carried out qualitatively by citing appropriate opinions. The result showed that the application of the *TGT (Team Games Tournament)* type of cooperative learning model was an excellent model used in basic occupational safety competencies as a very good model used in basic occupational safety competencies. This is evident from the many learning theories that support the application of the *TGT (Team Games Tournament)* type of cooperative learning model and students become easier to remember the theory presented.

**Keywords: TGT (Team Games Tournament) type of Cooperative Learning Model, Basic Competence for Applying Work Safety.**

bekerja dalam bidang tertentu yang diminati, serta dapat berperan penting untuk mempersiapkan peserta didik yang unggul dalam segi pengetahuan sikap dan ketrampilan serta siap terjun ke dalam dunia kerja.

Setiap usaha pendidikan di Indonesia sesuai dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional, seperti yang tertulis dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun

### **PENDAHULUAN**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bentuk satuan pendidikan kejuruan yang ditegaskan dalam PASAL 15 UU Sisdiknas, yang merupakan pendidikan menengah untuk mempersiapkan peserta didik agar siap

2003, yaitu tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang menyatakan bahwa : Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dan bakat yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan baik dalam spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan diri, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sendiri merupakan proses dalam rangka untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin di dalam lingkungan bermasyarakat dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang dapat memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat, Menurut Oemar Hamalik (2001:79), bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat menimbulkan perubahan pada diri peserta didik sehingga anak didik dapat kuat dan mandiri di keidupan bermasyarakat.

Salah satu masalah yang ada di dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung lemah dalam hal teori sedangkan dalam praktikum siswa lebih unggul. Dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan anak didik diarahkan untuk menerima dan mengafal informasi serta pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran anak didik hanya dijadikan obyek pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai sumber belajar, akibatnya ketika anak didik lulus kebanyakan dari mereka hanya pintar secara teotitis. Kualitas pembelajaran juga dapat dilihat dari aspek proses dan aspek hasil. Proses pembelajaran dikatakan dapat dilihat dari aspek proses yang berhasil apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat menunjukkan aktifitas belajar yang tinggi terlihat baik secara fisik maupun mental. Sedangkan dilihat dari aspek hasil dilihat apabila terjadi perubahan perilaku yang positif serta menghasilkan keluaran dengan prestasi yang tinggi (Sanjaya, 2011: 2).

Keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan siswa serta dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dari peserta didik, serta hasil belajar siswa. Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar karena tujuan penting pendidikan yang dibuat oleh pembuat kebijakan sebenarnya dilaksanakan dalam situasi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru sebaiknya memperhatikan hal – hal yang terkait dengan pembelajaran serta model pembelajaran yang digunakan harus bervariasi.

Dalam mengimbangi kenyataan tersebut, maka harus ada perubahan dalam pembelajarannya, terutama dalam strategi pembelajaran yang diterapkan. Pencapaian

tujuan dari proses pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh dari sikap dan perilaku siswa. Namun saat ini masih banyak sekali temuan permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tersebut antara lain mengenai pembelajaran siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang belum optimal, seperti saat pelajaran berlangsung para siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Aktifitas belajar siswa pada saat proses belajar mengajar kurang optimal, seperti contoh siswa asyik mengobrol dengan temannya saat guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya satu arah. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi atau kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan aktifitas belajar kurang sehingga berdampak rendahnya prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui pembelajaran kooperatif melalui pendekatan tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, aktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar dapat berpartisipasi aktif, karena dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tornment)* siswa dalam kelompok diberi nomor dan terdapat game untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Setiap siswa dibebankan untuk menyelesaikan soal yang sesuai dengan nomor anggota mereka. Alasan memilih model pembelajaran ini dikarenakan kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran ini berisi kajian teori tentang pengertian, tujuan, prinsip – prinsip, dan prosedur yang harus benar – benar dipahami dan ditanamkan oleh siswa agar nantinya diterapkan dalam kegiatan praktek. Siswa cenderung pasif dalam belajar materi tersebut, dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa dibentuk kelompok dan diberi nomor serta terdapat game berupa soal yang harus dipecahkan secara bersama dalam kelompoknya, kelompok dengan skor terbanyak akan diberikan penghargaan, hal ini membuat siswa lebih aktif dan bekerjasama memecahkan masalah. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan kajian dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Keselamatan Kerja. Penelitian ini merupakan studi literatur dengan pendekatan kuantitatif. Study literatur dilakukan dengan memeriksa dan menganalisis kemungkinan penyebab sehubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* pada kompetensi dasar menerapkan keselamatan kerja, kemudian solusi untuk mengatasi masalah yang ada didasarkan pada tinjauan literatur yang ada dirumuskan

## PEMBAHASAN

### A. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (Cooperative learning) adalah model pembelajaran secara kelompok dan memecahkan masalah atau soal dengan kelompoknya (Arif Rohman, 2009: 186). Agus Suprijono (2009: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu konsep yang lebih luas meliputi jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dan dipimpin oleh guru. Pembelajaran kooperatif lebih ditekankan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksudkan. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Sedangkan, menurut Slavin (2005: 4-8) merujuk pada berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dari tingkat prestasi, jenis kelamin maupun latar belakang budaya yang dapat saling membantu dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dimana menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok agar menekankan siswa dalam ketergantungan positif antar siswa untuk membantu dan saling bekerjasama mempelajari materi pelajaran agar semua anggota belajar dengan maksimal.

### B. Strategi Pembelajaran

Strategi berarti suatu cara serta seni yang menggunakan sumber daya untuk mencapai sebuah tujuan tertentu (Wena, 2011: 2)

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang digunakan oleh guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar (Romizowsky, 1981: 214).

Kozma (dalam Gafur, 2007), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat

diartikan sebagai kegiatan yang dipilih, yaitu kegiatan yang memberikan bantuan untuk menunjang tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu upaya yang dapat mencakup berbagai seni

yang dapat dilakukan olehh pengajar guna mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

### C. Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Strategi pembelajaran kontekstual dipilih untuk dipadukan dengan model pembelajaran TGT dikarenakan dalam strategi ini siswa di dorong untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari – hari. Tugas guru dalam penerapan model pembelajaran kontekstual yaitu dengan mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerjasama, prinsip dari strategi pembelajaran kontekstual hampir sama dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Karakteristik dalam penerapan strategi pembelajaran kontekstual (CTL), siswa lebi mampu bekerja sama dengan kelompoknya, pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, siswa menjadi aktif, belajar dengan gairah.

Menurut Johnson (2006: 15) mengungkapkan bahwa pendekatan kontekstual adalah pembelajaran dengan tujuan saling tolong menolong untuk melihat makna di kehidupan dengan pembelajaran yang akan disampaikan.

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan kehidupan nyata ( Komalasari, 2010: 7)

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang menyajikan suatu konsep pembelajaran dengan mengaitkan materi yang diajarkan oleh guru dengan konteks kehidupan keseharian siswa.

### D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)

*Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama dengan kelompoknya guna mencari solusi soal yang akan dikerjakan, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya (Nugroho, 2012 : 6). Menurut Slavin (2015: 163) dalam Susanti, TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor untuk menunjang kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain guna mendapatkan skor

terbanyak yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Sedangkan, menurut Shoimin (2014:203) menyatakan *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam model pembelajaran ini tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya guna saling bertukar informasi dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* adalah pembelajaran yang melibatkan peran siswa dengan menggunakan turnamen akademik guna siswa lebih tertarik pada materi yang akan diberikan.

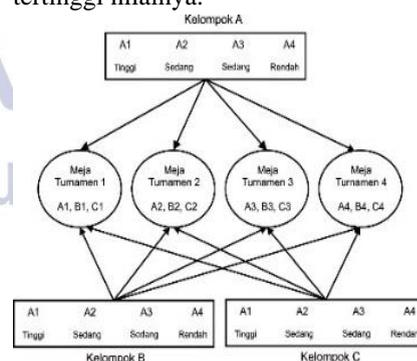
## 2. Karakteristik Pembelajaran Model *TGT*

Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa karakteristik-karakteristik pada model pembelajarn *TGT* termuat dalam lima komponen utama, yaitu:

- a. Penyajian Kelas  
Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat pembelajaran siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan karena akan membantu siswa memecahkan masalah kelompok dan *game* akan diberikan oleh guru, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok, skor tebanyak pada game tersebut adalah pemenangnya.
- b. Kelompok (team)  
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang yang anggotanya dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau budaya. Fungsi kelompok yaitu untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya serta memecahkan masalah atau game yang diberikan oleh guru untuk mempersiapkan anggota kelompok bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
- c. Games

Games terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan seberapa memperhatikan siswa tersebut saat pembelajaran sedang berlangsung yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game biasanya terdiri dari beberapa pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang sudah dipilih. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor. Skor tersebut yang nanti akan dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan dan skor akan ditotal sehingga skor terbanyak adalah kelompok pemenang.

- d. Turnament  
Turnament dilakukan pada akhir minggu untuk menguji pamahhman siswa serta daya ingat siswa teradap materi yang sudah dipelajari atau pada setiap akhir pelajaran setelah guru selesai melakukan presentasi kelas dari kelompok siswa mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen dari tiga siswa yang tertinggi nilainya.



Bagan 1 Aturan Permainan *TGT*  
Sumber : Slavin (2015 :168)

- e. Team Recognize (penghargaan kelompok)  
Guru akan mengumumkan kelompok yang menang dengan skor tertinggi perolehan game turnamen tersebut dan mendapatkan point terbanyak dan masing – masing tim akan mendapatkan hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan

### **3. Keunggulan Teknik Team Games Tournament (TGT)**

Kelebihan Model Pembelajaran Team Games Tournament Shoimin (2014: 207) menjelaskan kelebihan dari model TGT, yaitu:

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa menjadi cerdas dan lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan rendah juga ikut serta aktif dan mempunyai peranan yang sama dalam kelompoknya.
- b. Model TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Model TGT menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran guru akan memberikan sebuah penghargaan pada siswa atau pada kelompok dengan skor terbaik.
- d. Model TGT membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament.

### **4. Kekurangan Teknik Team Games Tournament (TGT)**

Shoimin (2014: 208) menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran *Team Games Tournament*, yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama
- b. Guru dituntut harus pandai dalam memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model pembelajaran dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja tournament, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang paling tinggi ke yang rendah.

### **E. Hasil Belajar**

Belajar merupakan sebuah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang dapat dilihat baik secara relatif tetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya yang melibatkan proses kognitif (Muubbin Syah, 2008: 92).

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah sebuah perubahan tingkah laku siswa sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dalam pengertian yang lebih luas mencakup dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Nana Sudjana, 2009: 3)

Jihad dan Haris (2010: 15) mendefinisikan, hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku siswa setelah terlaksananya proses pembelajaran itu.

Menurut Gagne kompetensi dan kapabilitas sebagai bukti nyata hasil belajar dapat dibedakan menjadi 5 kategori, yaitu:

- a. Keterampilan Intelektual (Intellectual Skills)  
Kepandaian yang membuat seseorang berkompeten, yang memungkinkan seorang bergaul dengan lingkungannya.
- b. Strategi Kognitif (Cognitive Strategies)  
Kepandaian yang memungkinkan siswa untuk bisa belajar dan menentukan sesuatu secara sendiri. Kemampuan ini merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk memilih "cara" belajar yang cocok untuk dirinya.
- c. Informasi Verbal (Verbal Information)  
Hasil belajar yang berupa informasi ini dan pengetahuan verbal. Informasi ini bisa dibedakan dalam fakta, nama, prinsip, dan generalisasi. Kemampuan informasi dapat ditunjukkan dengan mampu menyatakan ataupun menyebutkan informasi itu dalam ungkapan yang bermakna.
- d. Keterampilan Motor (Motor Skills)  
Keterampilan motor biasanya merupakan prasyarat yang harus dikuasai guna mempelajari sesuatu yang lain, hasil belajar ini biasanya berkaitan dengan otot seperti mengucap lafal –lafal bahasa.
- e. Sikap (Attitudes)  
Adanya reaksi yang bersifat positif atau negatif kepada orang lain, benda atau situasi. Nilai - nilai seperti toleransi kepada sesama, dan bertanggung jawab pada dirinya serta lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingka laku dan perubahan dalam segala aspek, serta asil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

## F. Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011: 22) belajar adalah merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya sekitarnya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dapat di jelaskan bahwa belajar adalah sebuah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam proses pembelajaran yang sudah diterapkan dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Djamarah (2008: 38) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar menjadi tolak ukur bagi guru dan merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas yang diutamakan dalam pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa (Asmani, 2010: 211).

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental yang mempengaruhi perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor untuk mencapai tujuan belajar.

## G. Mata Pelajaran

Pelajaran sanitasi hygiene kecantikan merupakan pelajaran dalam kelompok C2 yaitu Dasar Program Keahlian. Kompetensi ini merupakan kompetensi dasar dari seluruh kegiatan pembelajaran di Tata kecantikan Rambut maupun Tata kecantikan kulit yang wajib dikuasai oleh semua peserta didik.

Pelajaran ini diajarkan selama 2 jam pembelajaran dalam satu minggu. Yang mempelajari tentang kesuksesan suatu pekerjaan pelayanan jasa di dunia salon. Ada 13 KI-KD yang dipelajari dalam satu tahun pembelajaran, yang dimulai dari sanitasi hygiene pribadi, kemudian kesehatan, keselamatan kerja sampai dengan pengetahuan dasar tentang kosmetika kecantikan. Pada penelitian ini akan mempelajari Kompetensi dasar 3.5 "Menerapkan Keselamatan Kerja".

## H. Kompetensi Dasar Menerapkan Keselamatan Kerja

### 1. Pengertian Keselamatan Kerja

Keselamatan kerja adalah keselamatan yang bertalian dengan mesin, alat kerja, bahan, dan proses pengolaannya, landasan tempat dan kerja dan lingkungannya serta cara-cara melakukan pekerjaan (Emy Indaryani, 2013: 41)

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, Keselamatan dan kesehatan kerja adalah suatu kondisi kerja yang terbebas dari ancaman bahaya yang mengganggu proses aktivitas dan mengakibatkan terjadinya cedera, penyakit, kerusakan harta benda, serta gangguan lingkungan. Keselamatan dan kesehatan kerja saat ini sudah sangat nyaring terdengar apalagi dikalangan para pekerja industri maupun pabrik, dengan adanya slogan "zero accident" maka istilah K3 semakin akrab dengan telinga masyarakat. Akan tetapi, tidak banyak orang yang mengetahui apa itu K3 dan hampir mendengar sepintas mengenai istilah K3 ini.

Sedangkan menurut Mondy dan Noe dalam (Pangabeon Mutiara, 2012: 112). Manajemen keselamatan kerja meliputi perlindungan karyawan dari kecelakaan di tempat kerja, sedangkan kesehatan merujuk pada kebebasan karyawan dari penyakit dari penyakit secara fisik maupun mental.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keselamatan kerja adalah usaha untuk melindungi diri dari ancaman yang mengganggu yang berakibat pada cedera atau penyakit, serta perlindungan diri dari kecelakaan di tempat kerja.

### 2. Tujuan Keselamatan Kerja

Tujuan keselamatan dan kesehatan kerja adalah untuk melindungi pekerja dari kecelakaan akibat kerja. Menurut Sutrisno dan Kusmawan Ruswandi (2007: 7) mengemukakan bahwa tujuan keselamatan dan kesehatan kerja adalah untuk tercapainya keselamatan karyawan saat bekerja dan setelah bekerja.

Menurut Mangkunegara (2004: 162) bahwa tujuan dari keselamatan dan kesehatan kerja adalah sebagai berikut :

- Agar setiap pegawai mendapat jaminan keselamatan dan kesehatan kerja baik secara fisik, sosial, dan psikologis.
- Agar setiap perlengkapan dan peralatan kerja digunakan sebaik – baiknya selektif mungkin.
- Agar semua produksi dipelihara keamanannya.
- Agar adanya jaminan atas pemeliharaan dan

- peningkatan kesehatan gizi pegawai.
- e. Agar meningkatnya kegairahan, keserasian kerja, dan partisipasi kerja.
  - f. Agar terhindar dari gangguan kesehatan yang disebabkan oleh lingkungan atau kondisi kerja.
  - g. Agar pegawai merasa aman dan terlindungi dalam kerja.

Sedangkan menurut Flippo, dalam (Sibarani Mutiara, 2012, 114), berpendapat bahwa tujuan keselamatan kerja karyawan dapat dicapai, jika unsur – unsur yang mendukung, yaitu:

- a. Adanya dukungan dari pimpinan puncak
- b. Ditunjuk direktur keselamatan
- c. Rekayasa pabrik dan kegiatan yang aman
- d. Diberikannya pendidikan bagi semua karyawan untuk bertindak aman
- e. Terpeliharanya catatan – catatan tentang kecelakaan
- f. Menganalisis penyebab kecelakaan
- g. Kontes keselamatan

Kecelakaan kerja adalah kejadian yang tak terduga dan tak diharapkan. Tak terduga oleh karena dibelakang peristiwa itu tidak terdapat unsur kesengajaan, lebih baik dalam bentuk perencanaan. Oleh karena peristiwa disertai kerugian materiil maupun penderitaan dari yang paling ringan sampai kepada yang paling berat tidak diharapkan dan tidak diinginkan.

Secara teoritis istilah – istilah bahaya yang sering ditemui dalam lingkungan kerja meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- a. Hazard (Sumber Bahaya)
- b. Suatu keadaan yang memungkinkan/ dapat menimbulkan kecelakaan, penyakit, kerusakan, atau menghambat kemampuan tenaga kerja yang ada. *Safety Hazard*, dapat berasal dari:
  - 1) Mechanic Mesin (alat – alat bergerak)
  - 2) Electric (arus listrik percikan bunga api listrik, kelebihan beban penggunaan listrik)
  - 3) Kinetic (bahaya benda bergerak: roda, crane, debu, percikan, mesin pompa, mesin poting)
  - 4) Substances (sumber bahaya B3, bahan berbahaya dan beracun, sebagai contoh resiko keracunan)
  - 5) Flammable (sumber bahaya yang berasal dari bahan mudah terbakar)
  - 6) Explosive (bahaya dari bahan yang

dapat menyebabkan ledakan apabila terkena panas atau percikan api)

- 7) Combustible (bahan yang mudah terbakar)
- 8) Corrosive (bahaya dari bahan kimia yang reaksi kimianya dapat menyebabkan kerusakan tubuh.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan keselamatan kerja adalah perlindungan untuk pegawai atau tenaga kerja untuk meningkatkan kualitas partisipasi kerja dengan adanya dukungan dari pimpinan.

### 3. Prinsip – prinsip Keselamatan Kerja

Terdapat 3 hal utama sebagai prinsip dasar kesehatan kerja (K3) yang perlu diperhatikan yakni: usaha kesehatan dan keselamatan kerja (K3), status kesehatan pekerja, pengkajian bahaya potensial lingkungan kerja.

Prinsip – prinsip yang harus dijalankan perusahaan dalam menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) adalah sebagai berikut (Sutrisno dan Ruswandi, 2007)

- a. Adanya APD (Alat Pelindung Diri) ditempat kerja
- b. Adanya buku petunjuk penggunaan alat dan atau bahan isyarat bahaya
- c. Adanya peraturan pembagian tugas dan tanggung jawab
- d. Adanya tempat kerja yang aman sesuai standart SSLK (Syarat – Syarat lingkungan kerja) antara lain tempat kerja yang steril dari debu, kotoran, asap rokok, uap gas, radiasi, getaran mesin dan peralatan, kebisingan, tempat kerja aman dari arus listrik, lampu penerangan cukup memadai, ventilasi dan sirkulasi udara seimbang, adanya aturan kerja atau aturan keprilakuan.
- e. Adanya penunjang kesehatan jasmani dan rohani di tempat kerja
- f. Adanya sarana dan prasarana yang lengkap ditempat kerja
- g. Adanya kesadaran dalam menjaga keselamatan dan kesehatan kerja.

Unsur – unsur penunjang keamanan yang bersifat material diantaranya sebagai berikut:

- a. Baju Kerja



Gambar 1 Baju Kerja

Sumber: (Tim Kompas Ilmu, 2018 :75)

b. Penutup Kepala



Gambar 2 Penutup Kepala

Sumber: (Tim Kompas Ilmu, 2018 :75)

c. Kaca Mata Kerja



Gambar 3 Kaca mata kerja

Sumber: (Tim Kompas Ilmu, 2018 :75)

d. Sarung Tangan



Gambar 4

Sumber: (Tim Kompas Ilmu, 2018 :76)

e. Sepatu Karet



Gambar 5

Sumber: (Tim Kompas Ilmu, 2018 :76)

## I. Hasil Penelitian yang Relevan

Asih, Budi dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong” berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik yaitu terbukti dengan mampu meningkatkan hasil belajar fisika dapat dilihat dari ketuntasan siswa dalam ranah kognitif. Keterlaksanaan proses belajar berjalan dengan baik. Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif mengalami peningkatan dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada saat pre test dan post test. Respon siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Fisika mendapat respon yang baik dari siswa. Sehingga siswa sangat senang pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT.

Mardiana, Susan dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean yang dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase rata –rata Aktivitas Belajar Akuntansi yang diambil melalui observasi dengan lembar observasi dan angket.

Harjoko dalam penelitiannya “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kela V SD N Kedungjambal 02 KAB. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/ 2014. Berdasarkan penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) baik diterapkan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan peningkatan aktivitas siswa.

## Simpulan

Berdasarkan pengumpulan data menggunakan studi literatur , maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kompetensi dasar Menerapkan Keselamatan Kerja sudah dapat terlaksana dengan baik dan efektif (2) Dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kompetensi Dasar Menerapkan Keselamatan Kerja. (4) Dapat meningkatkan respon siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model yang sangat baik digunakan dalam kompetensi dasar Menerapkan Keselamatan Kerja, hal ini terlihat dari banyaknya teori yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa lebih mudah mengingat teori yang disampaikan oleh guru.

### Saran

Berdasarkan pengumpulan data menggunakan metode study literatur dan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran yaitu dapat terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada kompetensi dasar Menerapkan Keselamatan Kerja yang dapat meningkatkan aktifitas siswa, hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan respon siswa selama proses pembelajaran sehingga metode pembelajaran ini sangat tepat digunakan atau diterapkan pada kompetensi dasar Menerapkan Keselamatan Kerja.

### Ucapan Terima Kasih

Dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, doa serta dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih ini dihaturkan kepada semua pihak yang memberikan dukungan terlebih kepada kedua orang tua saya yang tidak pernah berhenti memberikan semangat, doa serta dorongan, agar terselesaikannya artikel ilmiah ini

### Daftar Pustaka

- A.A Anwar Prabu Mangkunegara. (2004). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- A.M, S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Agus, S. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arif, R. (2009). *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama Yogyakarta.
- Asep, J. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press.
- Asih, B. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi : tidak dipublikasikan*.
- Asmani, J. (2010). *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emy, I. (2013). *Sanitasi dan Hygiene Kecantikan Jilid 2*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia .
- Gagne , R. (1989). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdikbud .
- Harjoko. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kela V SD N Kedungjambal 02 KAB. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi : tidak dipublikasikan* .
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mardiana , S. (2014/2015). Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean .
- Mardiana , S. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi : tidak dipublikasikan*.
- Muhibbin , S. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nugroho, D. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran di kelas X SMAN Panggul 1 Kabupaten Trenggalek Jurnal Penerapan Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Surabaya.
- Panggabean , M. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Shoimin , A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin , R. (2015). *Cooperative Learning : Theory, research and practice*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana , N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sutrisno , K. (2007). *Prosedur Keamanan, Keselamatan dan Kesehatan Kerja*. Jakarta: Galia.
- Sutrisno dan Kusmawan Ruswandi . (2007). *Prosedur Keamanan, Keselamatan & Kesehatan Kerja*. Sukabumi: Yudhistira.