

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TKRO 1 PADA MATA PELAJARAN PKKR

Erlangga Rachma Mahendra¹, Syarif Suhartadi², M. Ihwanudin³

¹⁻³Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang
¹ericrm9@gmail.com, ²syarif.suhartadi.ft@um.ac.id, ³m.ihwanudin.ft@um.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang krusial bagi tiap bangsa. Kemajuan dan keberlangsungan hidup pada sebuah bangsa dapat dilihat dari maju atau tidaknya Pendidikan dalam bangsa itu. Saat ini pendidikan di Indonesia dalam kondisi berkembang. Perkembangan ini terlihat dari perubahan kurikulum dari tahun ke tahun. Agar terciptanya pendidikan yang tepat dan berkesan untuk siswa, dibutuhkan proses belajar dengan model yang dapat membuat siswa secara langsung aktif saat kelas berlangsung. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan, namun perlu disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Satu model pembelajaran dimana dianggap bisa mengembangkan kemampuan berpikir dan sikap aktif siswa dalam materi konsep adalah model pembelajaran Teams games Tournament. Dengan model tersebut siswa diharuskan aktif saat proses belajar berlangsung. Dalam model pembelajaran ini, siswa akan melaksanakan pembelajaran dipadukan dengan game di dalamnya secara berkelompok. Sehingga siswa harus aktif dalam game tersebut dan mampu bekerjasama dalam kelompok. Dalam model ini diharapkan bisa merubah hasil belajar menjadi lebih baik. Data diperoleh menggunakan tes hasil belajar dengan pelaksanaan 2 siklus. Berdasarkan hasil observasi hasil pembelajaran siswa kelas XI TKRO 1 pada mata pelajaran PKKR materi menerapkan cara perawatan sistem AC kendaraan dalam siklus I diperoleh rata – rata nilai 75,94 dengan presentase tuntas sebesar 58,82%. Dari 34 siswa terdiri dari 20 siswa diatas KKM serta 14 siswa dibawah KKM. Selanjutnya di siklus II diperoleh rata – rata nilai 84,79 mendapat presentase tuntas sebesar 100%. Selain hasil belajar, terjadi perubahan sikap dimana siswa yang semula diam menjadi lebih antusias dalam bertanya dan berpendapat. Kemudian siswa yang awalnya tidak bersemangat menjadi semangat dan antusias ketika pembelajaran. Dari perolehan data diatas bisa disimpulkan bahwasannya pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) bisa menaikkan hasil belajar serta perubahan sikap lebih baik bagi siswa kelas XI TKRO 1 SMKN 1 Singosari Malang tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: model pembelajaran, *Teams Games Tournament*, hasil belajar

Abstract

Education is something that is crucial for every nation. Progress and survival in a nation can be seen from the progress or not of education in that nation. Currently, education in Indonesia is in a developing condition. This development can be seen from the curriculum changes from year to year. In order to create appropriate and memorable education for students, a learning process is needed with a model that can make students directly active during class. Many learning models can be used, but this need to be set to the problems that occur in the field. One learning model which is considered to develop students thinking skills and active attitudes in concept material is the Teams Games Tournament learning model. With this model, students must active during the learning activities. In this learning model, students will carry out learning combined with games in it in groups. So that students must be active in the game and able to work together in groups. In this model it is hoped that it can change learning outcomes for the better. The data were obtained using a learning achievement test with the implementation of 2 cycles. Based on the observations data from XI TKRO 1 students in the PKKR subject, the material for applying maintenance methods for vehicle air conditioning systems in cycle I have an average score of 75.94 with a complete percentage of 58.82%. Of the 34 students, there were 20 students above the KKM and 14 students below the KKM. Furthermore, in cycle II, an average value of 84.79 was obtained with a complete percentage of 100%. In addition to learning outcomes, there was a change in attitude where students who were initially silent became more enthusiastic in asking questions and giving opinions. Then students who were initially not enthusiastic became enthusiastic and enthusiastic when learning. From the data obtained above, can conclude if the Teams Games Tournament (TGT) learning model can increase the students score and change attitudes for the better for class XI TKRO 1 students at SMKN 1 Singosari Malang for the 2022/2023 academic year.

Keywords: learning model, teams games tournament, learning output

Pendidikan adalah hal yang krusial bagi tiap bangsa. Pendidikan adalah suatu upaya untuk merubah kualitas SDM. Kemajuan dan keberlangsungan hidup pada sebuah bangsa dapat dilihat dari maju atau tidaknya Pendidikan dalam bangsa tersebut. Saat ini Pendidikan di Indonesia pada kondisi yang berkembang. Perkembangan ini bisa ditinjau dari sistem pendidikan yang terus berubah tiap tahunnya. Berubahnya kurikulum ini seperti halnya KTSP dirubah menjadi SKS (Sistem Kredit Semester) dan kemudian menjadi KM (Kurikulum Merdeka). Perubahan sistem Pendidikan ini disebabkan karena IPTEK yang terus berkembang. Tanpa adanya perubahan dalam sistem Pendidikan, masalah yang terjadi saat ini tidak akan teratasi. Sehingga hasil sumber daya manusia yang dihasilkan oleh Pendidikan tersebut tidak akan optimal atau tidak berkembang.

Pembaharuan saat ini dibutuhkan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang baik. Dalam meningkatkan mutu Pendidikan, sehingga memerlukan pembaharuan dalam Pendidikan yang lebih tertata, terarah dan tepat pada sasaran. Pembaharuan ini juga harus berkaitan dengan kurikulum yang berlaku. Hal yang berkaitan dengan pembaharuan sistem pendidikan yaitu, materi, tenaga pendidik, metode, strategi dan komponen lainnya. Pendidikan yang berkualitas mempermudah guru untuk mencapai tiga aspek, psikomotor, kognitif, dan afektif dengan baik.

Dengan terlibat langsungnya siswa dalam aktivitas pembelajaran, maka pembelajaran tersebut menjadi sebuah hal yang menurut siswa berkualitas atau bermakna. Sehingga dibutuhkan model yang bisa mencakupnya. Dengan terlibatnya siswa langsung pada kegiatann pembelajaran, diharapkan pembelajaran mampu memberikan dorongan pada siswa saat belajar. Guru bisa mengaplikasikan beberapa model untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Pada tiap model pembelajaran mempunyai ciri khas tersendiri. Sehingga setiap model diperlukan kesesuaian dari permasalahan yang terjadi di dalam satu kelas. Apabila model pembelajaran tidak sesuai untuk menangani permasalahan di

satu kelas, maka model tersebut tidak akan meningkatkan apapun dalam pembelajaran.

Menurut hasil informasi observasi yang telah dilakukan oleh guru di SMKN 1 Singosari jurusan TKR pada Mata Pelajaran PKKR, didapatkan beberapa permasalahan yang membuat siswa terhambat untuk paham mengenai materi yang guru berikan. Hambatan yang dialami siswa adalah kurang pemahannya siswa mengenai materi yang diajarkan, kurangnya ketertarikan siswa dalam model pembelajaran dan cenderung menunggu guru untuk menjelaskan. Sikap ini menyebabkan siswa bertindak secara pasif dan berpengaruh terhadap lamanya proses pembelajaran pada satu materi. Dengan kondisi pembelajaran tersebut mengakibatkan sebagian siswa memperoleh nilai kurang dari ketetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa akan dinyatakan lulus atau tuntas apabila telah mencapai nilai KKM 75. Bagi yang belum mencapai nilai minimum 75 maka perlu dilakukan remidi atau penugasan pada siswa tersebut.

Segala cara telah digunakan agar hasil belajar siswa meningkat tetapi hasilnya masih kurang optimal. Beberapa cara telah digunakan seperti, memberikan tugas setiap pembelajaran, guru menjelaskan materi secara rinci. Namun, kondisi di lapangan yang terjadi di semester sebelumnya, siswa selalu mengalami kesulitan saat diberikan tes. Kondisi ini dapat muncul dikarenakan model pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kesulitan dalam menangkap materi. Selain itu, karakter dari siswa program keahlian Teknik kendaraan ringan ini cenderung pasif. Sehingga apabila pembelajaran dilakukan dengan hanya pemberian tugas dan ceramah, mengakibatkan siswa kurang memahami pelajaran dengan baik dikarenakan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran.

Satu diantara model belajar yang dianggap bisa menumbuh kembangkan kemampuan berpikir dan aktifnya siswa dalam memahami materi konsep adalah model pembelajaran Teams Games Tournament. Penggunaan TGT ini siswa yang pintar diharuskan bisa membantu siswa di bawahnya,

kemudian siswa yang cukup paham dengan materi diminta dapat lebih paham lagi dengan materi yang telah diberikan. Dengan siswa yang berkegiatan aktif saat pembelajaran menggunakan TGT, tentu kondisi belajar dalam kelas akan lebih menyenangkan. Model ini dipilih karena salah satu model jenis lain yang dapat memancing perhatian siswa dan secara aktif siswa terlibat. Dengan begitu diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Dari segi siswa, Pembelajaran yang cocok dengan perkembangan mental dan jasmani siswa akan menciptakan hasil belajar sebagai dampak pengiring, kemudian, dari dampak yang terjadi akan memicu tumbuh sendirinya strategi belajar sebagai wujud menuju kemandirian siswa. Dari segi guru, tindakan dalam pembelajaran akan menciptakan sebuah aktivitas belajar yang dikerjakan oleh siswa. Aktivitas belajar siswa akan menghasilkan sebuah hasil belajar sebagai akibat dari pembelajaran, (Suaeb et al., 2018).

Salah satu usaha guna memperoleh peningkatan hasil belajar bagi siswa yaitu dengan membentuk beberapa kelompok dengan 5 atau 6 siswa dan dipilihlah siswa pandai untuk membantu teman-temannya belajar melalui implementasi model "Teams Games Tournament". Dengan model pembelajaran TGT ini, dapat tercipta interaksi positif antar siswa yang akan menimbulkan persaingan sehat dengan berlomba mendapatkan nilai terbaik melalui games yang diberikan. Kegiatan belajar dengan game yang disusun pada pembelajaran tipe kooperatif model TGT akan menjadikan peserta didik belajar lebih tenang dan santai, selain itu juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, persaingan sehat, kerja sama dan tanggung jawab (Suandika, 2020).

Akan tercipta hubungan antar siswa dan guru dalam pembelajaran kooperatif, akibatnya sumber belajar siswa tidak hanya buku dan guru, tapi juga antar siswa (Hasanah, 2021). Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran yang mana siswa bekerja bersama dalam tim untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Suandika, 2020). Hubungan 2 arah akan tercipta dengan pembelajaran kooperatif, sehingga sumber belajar siswa tidak berasal dari guru dan modul ajar, melainkan bisa dengan sesama siswa

(Astuti, 2022). Aktivitas pembelajaran TGT yang melibatkan siswa dengan game yang telah disusun dengan baik dapat membuat siswa belajar lebih rileks dan dapat menimbulkan persaingan sehat, tanggung jawab, dan kerjasama yang baik (Sani, 2016).

Menurut Nulhakim (2016), Hasil belajar didefinisikan sebagai keterampilan yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam aktivitas pembelajaran, dan perubahan terjadi pada siswa tersebut yang bermanfaat bagi mereka secara intelektual, emosional, dan fisik. Hal ini dapat diartikan bahwa proses tersebut bisa dikatakan sebagai pengalaman belajar siswa. Menurut Prananda (2019), kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik termasuk definisi hasil belajar. Prestasi yang dicapai siswa dengan membawa perubahan tingkah lakunya sendiri disebut dengan hasil belajar. Perilaku, sikap, ilmu pengetahuan yang dikembangkan sebagai hasil dari sesuatu yang sudah di pelajari dan kuasai disebut dengan hasil belajar (Sulfemi, 2019).

Faktor individual ialah kepandaian, perkembangan, latihan, motivasi, dan faktor diri sendiri. Faktor sosial ialah penyebab diluar individu yang yaitu pada keadaan rumah tangga, metode guru dalam mengajar, media yang dipergunakan saat belajar mengajar, teman dan kesempatan yang ada, dan kemauan pribadi. Kompetensi ialah kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki seseorang di dalam dirinya dan yang mempengaruhi aspek psikomotorik, afektif, dan kognitifnya (Sanjaya, 2003). Belajar adalah sebuah proses yang tidak lepas dari macam faktor yang mempengaruhi capaian prestasi belajar. Faktor eksternal dan internal dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar (Sudimahayasa, 2015).

Untuk menumbuhkan kecenderungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, pengembangan interaksi antar tim, penerimaan teman sekelas dengan kemampuan akademik yang buruk, dan kepercayaan diri, model pembelajaran kooperatif menawarkan keleluasaan pada siswa untuk berhubungan secara terbuka dan dalam lingkungan yang menggembirakan (Sugiata, 2019). Teknik ini juga merupakan penguatan dan melibatkan siswa yang berperan sebagai tutor sebaya. Pembelajaran kooperatif ialah Dalam rangka

menciptakan pembelajaran yang efektif dan mendorong perkembangan keterampilan sosial dengan fokus akademik, pembelajaran kooperatif kelompok siswa (Suaeb, 2018). Peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang kurang memiliki makna akan menjadi jenuh dan kehilangan minat belajar, yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya (Malik, 2020).

Hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengadaptasi metode pengajaran dan penyampaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Suaeb, 2018). Pada tiap sintak dalam TGT memiliki tujuannya masing-masing dan memiliki kelebihan. Dalam sintak pertama TGT, Penyajian materi. Penyajian materi dalam pelaksanaannya akan melibatkan guru untuk memaparkan materi dan siswa hendak berusaha untuk paham terhadap perolehan materi. Pada tiap sintak dalam model pembelajaran TGT memiliki kelebihannya masing – masing. Dan bila kelebihan tersebut diperoleh oleh semua siswa, maka hasil belajar yang didapatkan siswa akan meningkat. Dimana siswa senang dalam sebuah pembelajaran akan dengan mudah menangkap dan memahami pelajaran yang telah guru berikan.

Guru yang berperan sebagai penyedia sekaligus pendorong untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran, memiliki tanggungjawab untuk membuat pembelajaran agar pembelajaran semakin bermakna dan siswa semakin semangat saat belajar. Siswa yang selalu aktif memberikan timbal balik saat penguasaan konsep pembelajaran akan lebih bersemangat dalam belajar. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang kurang memiliki makna akan menjadi jenuh dan kehilangan minat belajar, yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya. TGT memiliki kelemahan yaitu, menghabiskan banyak waktu, menuntut guru pandai dalam memilih materi yang cocok dengan model, mempersiapkan model dengan matang dan tepat, seperti pembuatan soal lomba atau turnamen (Sulistyo, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi jenis penelitian yang dipilih karena menggunakan kegiatan yang diperlukan (aksi)

tertentu dalam meningkatkan proses belajar dan mengajar dalam kelas.

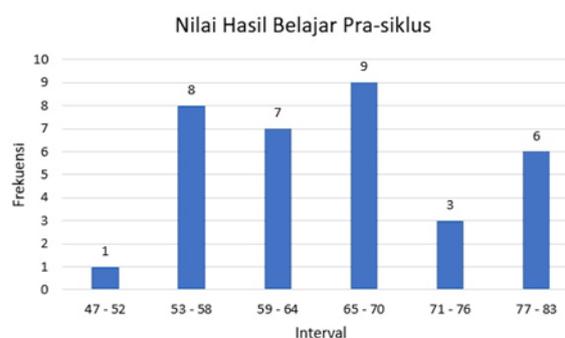
Teknik pengumpulan data adalah langkah dalam pengumpulan informasi untuk penelitian yang sedang berlangsung (Setiawan, 2019). Pada penelitian ini data didapatkan dari implementasi model TGT yang dilakukan di kelas XI TKRO 1 SMKN 1 Singosari. Observasi menjadi data dukung dari penelitian, kemudian tes berbentuk pilihan ganda untuk mendapatkan data utama penelitian. Selanjutnya dokumentasi juga sebagai data pendukung yang berbentuk foto pembelajaran serta juga foto instrument yang telah digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut data hasil penelitian dengan urutan pra-siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pra Siklus

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE	KRITERIA
47-52	1	3%	Cukup baik
53-58	8	24%	Cukup baik
59-64	7	21%	Cukup baik
65-70	9	26%	Baik
71-76	3	8%	Baik
77-83	6	18%	Sangat Baik
Jumlah Siswa	34	100%	
Nilai Rata-rata		65,5	
KKM		75	
Siswa Tuntas			
KKM		6 (17,64%)	



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Pra-Siklus

Hasil pengamatan di tahap pra-siklus menunjukkan bahwasannya dari total 34 siswa dalam kelas XI TKRO 1 hanya 6 siswa yang lebih dari nilai KKM. Sisanya masih belum memenuhi KKM. Dari hasil data yang diperoleh, nilai tertinggi siswa yaitu 83. Sedangkan untuk nilai terendah yaitu 47. Sedangkan rata – rata seluruh siswa adalah 65,5. Presentase ketuntasan yang diperoleh siswa kelas XI TKRO 1 sebesar 17,64%. Berdasar hasil pre-test yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa siswa masih belum memahami fungsi komponen, jenis sistem AC, siklus refrijeran, Analisa wiring dan Analisa macam gangguan pada AC kendaraan. Selain itu, siswa juga terkesan mengerjakan asal-asalan karena masih belum memahami dengan baik materi tersebut. Dengan data pra-siklus, peneliti akan mengimplementasikan model pembelajaran TGT yang menyenangkan dan rileks untuk meningkatkan hasil belajar.

Berikut data distribusi frekuensi hasil belajar siklus I.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE	KRITERIA
63 – 66	2	6%	Cukup baik
67 – 70	8	24%	Baik
71 – 74	4	12%	Baik
75 – 78	9	26%	Baik
79 – 82	3	9%	Baik
83 - 87	8	23%	Sangat Baik
Jumlah Siswa	34	100%	
Nilai Rata-rata		75,94	
KKM		75	
Siswa Tuntas KKM		20 (58,82%)	



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti telah membuat RPP, rangkuman materi dan telah dikonsultasikan dengan guru pengampu maple PKKR, merancang game teka – teki silang pada pertemuan pertama dan cerdas cermat pada pertemuan kedua, membuat instrumen lembar observasi, soal dan lembar jawaban post-test. Soal tes hasil belajar divalidasi terlebih dahulu pada dosen validator untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan RPP yang telah dibuat dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP seperti memaparkan materi pada tahap penyajian materi, menugaskan siswa pada saat berkelompok, game dan tes evaluasi hasil belajar.

Hasil observasi pada tahap siklus I memperlihatkan dari total 34 siswa dalam kelas XI TKRO 1 terdapat 20 siswa yang diatas KKM. Jumlah lainnya belum memenuhi KKM. Dari hasil data yang diperoleh, nilai paling tinggi siswa yaitu 87. Kemudian untuk nilai paling rendah yaitu 63. Sedangkan rata-rata seluruh siswa adalah 75,94. Presentase ketuntasan yang diperoleh siswa kelas XI TKRO 1 sebesar 59%. Dari hasil post-test yang sudah terlaksana, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa yang memenuhi KKM masih 59%. Jumlah ini masih kurang karena masih terdapat 14 siswa yang belum tuntas nilai KKM. Sedangkan untuk standar minimal ketuntasan hasil belajar yaitu $\geq 85\%$. Dengan begitu, peneliti akan melaksanakan pembelajaran siklus II untuk memperoleh standar ketuntasan minimal hasil belajar yang lebih baik lagi.

Berikut data distribusi frekuensi hasil belajar siklus II.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE	KRITERIA
77 – 79	2	6%	Baik
80 – 82	8	23%	Baik
83 – 85	10	29%	Baik
86 – 88	6	18%	Sangat Baik
89 – 91	5	15%	Sangat Baik
92 - 97	3	9%	Sangat Baik
Jumlah Siswa	34	100%	

Nilai	
Rata-rata	84,79
KKM	75
Siswa Tuntas	
KKM	34 (100%)



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti telah membuat RPP, rangkuman materi dan telah dibagikan kepada siswa, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya yang kurang maksimal, terutama pada peneliti saat mengondisikan kelas. RPP dan perbaikan telah dikonsultasikan dengan guru pengampu mapel PKKR. Kemudian rancangan siklus II pada pertemuan pertama adalah pemahaman materi dengan membahas LKPD dan pelaksanaan game lempar soal pada pertemuan kedua, pencetakan instrument lembar observasi, soal dan lembar jawaban post-test.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan RPP yang telah dibuat dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP seperti memaparkan materi dengan lebih mendalami pemahaman analisis gangguan beserta fungsi komponen system AC kendaraan, menugaskan siswa pada sintak berkelompok, game dan tes evaluasi hasil belajar. Siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan dalam teknisnya setelah dilakukan refleksi setelah berjalannya siklus I dan telah dikonsultasikan dengan dosen maupun guru pengampu mapel PKKR.

Pengamatan di tahap siklus II memperlihatkan bahwa dari total 34 siswa dalam kelas XI TKRO 1 terdapat 34 siswa telah melebihi nilai KKM. Dari hasil data yang diperoleh, nilai paling tinggi siswa yaitu 97. Sedangkan untuk nilai paling rendah yaitu 77. Nilai rata – rata dari keseluruhan siswa yaitu

84,79. Presentase ketuntasan yang diperoleh siswa kelas XI TKRO 1 sebesar 100%. Kondisi ini memperlihatkan hasil belajar telah terjadi kenaikan dari siklus I dan siswa telah memahami keseluruhan materi dengan sangat baik. Peningkatan yang terjadi sangat signifikan dimana dari 14 siswa masih belum tuntas di siklus sebelumnya, berubah menjadi 34 siswa tuntas mendapatkan nilai diatas minimal KKM dan tidak ada yang tidak tuntas.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil belajar siswa kelas XI TKRO 1 SMKN 1 Singosari mengalami peningkatan dimana pada pra-siklus mendapat nilai rata-rata 65,5 dengan presentase ketuntasan sebesar 17,64%. Presentase Ketuntasan kurang dari 85%. Setelah pelaksanaan siklus I siswa mendapat nilai rata-rata 75,94 dengan presentase ketuntasan sebesar 58,82%. Presentase ketuntasan hasil belajar masih dibawah 85%. Setelah pelaksanaan siklus II siswa mendapat nilai rata-rata 84,79 dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Seluruh siswa tuntas nilai KKM dan persentase 100%. Selain meningkatnya hasil belajar, siswa menjadi lebih aktif baik bertanya maupun berpendapat serta antusias selama pembelajaran TGT diterapkan.

Saran

Dari hasil penelitian yang sudah terlaksana, mungkin model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat diterapkan dalam pembelajaran di SMKN 1 Singosari. Dengan begitu, hasil pembelajaran siswa akan meningkat sehingga kualitas sekolah juga akan bertambah baik.

Bagi guru, sebaiknya dapat mengimplementasikan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada pelajaran praktik namun hanya dalam materi kognitifnya saja agar siswa jadi bersemangat dan tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung karena jam pelajaran yang Panjang, memadukan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan berbagai macam metode pembelajaran seperti metode demonstrasi sehingga siswa dapat berkompetisi di dalamnya, memadukan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media pembelajaran yang

menyenangkan dan sejalan dengan perkembangan teknologi seperti menggunakan quizziz, membuat presentasi dengan powtoon.

Bagi siswa, dapat lebih mendukung lagi pembelajaran yang diberikan oleh guru yaitu dengan memperhatikan saat pembelajaran terutama apabila diberikan metode dan model yang berbeda oleh tiap guru. Siswa diharapkan lebih meningkatkan kembali literasi mengenai materi pelajaran dengan membaca buku seputar materi yang diberikan atau internet serta lebih berani bertanya dan menjawab ketika proses berlangsungnya pembelajaran. Siswa diharapkan lebih konsentrasi atau fokus lagi pada guru yang mengajar dengan tidak mengobrol sendiri, mengantuk dan bermain gadget saat pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti selanjutnya, agar lebih mempersiapkan rencana pembelajaran dengan matang agar efektivitas waktu dan tindakan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Karena saat penelitian sering terjadi tidak sesuai dengan jadwal dalam RPP serta kondisi siswa yang dapat berubah sewaktu-waktu tanpa bisa diprediksi saat itu juga. Memperkirakan kemungkinan buruk yang akan terjadi saat proses pembelajaran baik dari segi siswa, guru dan ruang pembelajaran. Karena saat melaksanakan pembelajaran sering kali siswa melakukan hal yang tidak sesuai dengan perkiraan seperti banyak siswa yang tidak masuk kelas tepat waktu. Lebih memperhatikan keinginan siswa atau mengenali terlebih dahulu karakter dari siswa pada kelas yang akan di teliti. Untuk itu, diperlukan observasi beberapa pertemuan sebelum penelitian dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, M. 2016. Pengaruh Metode Partisipatori terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 61–69. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i1.1012>.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. DOI: <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Hasanah, Z. & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. DOI: <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Malik, N., & Marlina, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Aritmatika di TK Kartika I-61 Padang. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 22–27. DOI: <https://doi.org/10.31764/pendekar.v3i2.2800>.
- Prananda, G. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Pedagogik : Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 6(2), 122–130. DOI: <https://doi.org/10.37598/pjpp.v6i2.%20Oktober.648>.
- Sani, Z. M.; Sudarmin & Nurhayati, S. 2015. Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(1), 56–66. DOI: <https://doi.org/10.15294/jsi.v1i1.7942>
- Sanjaya, W. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana
- Setiawan, F. T.; Jayanti, S. & Mulyono. 2019. Peningkatan Hasil Belajar dan Kerjasama Peserta Didik Melalui Metode Team Game Tournament Berbantuan Domino Aljabar Pada Materi Operasi Aljabar Kelas 7D SMP Negeri 5 Semarang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 444–451. Dari: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29030>.
- Suaeb, S.; Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 146–154. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435>.

- Suandika, I. K. A.; Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. DOI: <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.
- Sudimahayasa, N. 2015. Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(3), 45–53. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.
- Sugiata, I. W. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sulfemi, W. B. 2019. Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13-19. DOI: <https://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233-240. DOI: <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>