

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PMKR SISWA SMK

**I Wayan Widayana**

Teknik Otomotif SMK Negeri 3 Singaraja  
widayana251267@gmail.com

### Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan meningkatkan hasil belajar PMKR (Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan) setelah diimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XII TKRO 3 SMK Negeri 3 Singaraja Subjek penelitian ini siswa kelas XII TKRO3 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar PMKR dikumpulkan dengan metode tes tulis untuk capaian kompetensi pengetahuan, capaian kompetensi keterampilan dikumpulkan dengan test praktik, dan keaktifan siswa dikumpulkan dengan lembar observasi dan analisisnya menggunakan criterion referenced test (PAP). Hasil penelitian menunjukkan 1) Pada capaian kompetensi pengetahuan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari kategori cukup menjadi baik. 2) Pada capaian kompetensi keterampilan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari kategori baik menjadi sangat baik. 3) Pada capaian kompetensi sikap terjadi peningkatan dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada capaian kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa.

**Kata Kunci:** TGT (Teams-Games Tournament); hasil belajar; PMKR.

### Abstract

*This Classroom Action Research (PTK) aims to improve learning outcomes of PMKR (Maintenance of Light Vehicle Machines) after implementing the Teams-Games Tournament (TGT) cooperative learning model in class XII TKRO 3 SMK Negeri 3 Singaraja. The subjects of this study were students of class XII TKRO3 SMKN 3 Singaraja in the academic year 2019/2020. PMKR learning outcomes were collected using the written test method for the attainment of knowledge competencies, skills competency achievements were collected by practical tests, and student activeness was collected using observation sheets and the analysis used the criterion reference test (PAP). The results showed 1) In the achievement of knowledge competencies, there was an increase in student learning outcomes from sufficient to good category. 2) In the achievement of skills competency, there is an increase in student learning outcomes from good to very good categories. 3) At attitudes competency attainment, there was an increase from the fairly active to very active categories The implementation of the TGT type of cooperative learning model can improve student learning outcomes on the achievement of competency in the knowledge, skills and attitudes of students.*

**Keywords:** TGT (Teams-Games Tournament); Activeness; learning outcomes; PMKR

### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 dijelaskan, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk mengimplementasikan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tersebut, salah satunya adalah merubah jam belajar siswa.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy telah menetapkan Peraturan Menteri (Permen) Nomor 23 Tahun 2017 tentang Hari Sekolah, yang mengatur sekolah 8 jam sehari selama 5 hari dalam sepekan yang dikenal dengan istilah *full day school*. Peraturan Menteri (Permen) Nomor 23 Tahun 2017 resmi diterapkan mulai tahun ajaran 2017/2018.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Singaraja mulai tahun pelajaran 2019/2020 melaksanakan pembelajaran sekolah 8 jam sehari selama 5 hari sepekan yang dikenal dengan istilah *full day school*. Pada awal-awal pertemuan dikelas XII TKRO 3 dengan pelaksanaan *full day school* ditemukan beberapa kendala, misalnya siswa minta ijin ke kamar mandi untuk cuci muka yang dilakukan secara bergantian, berdiskusi diluar materi yang diajarkan, disuruh menjelaskan kembali apa yang dijelaskan guru tapi siswa tidak mampu menceritakan materi yang baru saja dijelaskan, dan lain sebagainya. Situasinya seperti ini berlangsung sampai pukul 15.00 WITA atau jam ke 9 (sembilan). Kalau hal ini dibiarkan terus menerus, maka jam belajar siswa menjadi tidak efektif, waktu belajar siswa banyak yang terbuang dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada akhir pertemuan pertama pada tanggal 16 Juli 2019 hanya enam (6) orang siswa yang setara dengan 22% yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70 dan 28 orang lainnya nilainya di bawah KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena faktor kelelahan (kecapekan) karena lamanya belajar yang berakibat menurunnya kondisi fisik para siswa kurang antusias mengikuti pelajaran, siswa sering tidak focus pada materi yang dijelaskan, kurang bersemangat untuk berdiskusi sama temannya, sering keluar masuk dari tempat duduk dengan alasan ke kamar mandi untuk cuci muka karena ngantuk, serta tidak menggunakan waktu belajar dengan maksimal dan lain sebagainya.

Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas XII TKRO 3 tersebut diatas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif. Setelah berkolaborasi dengan teman guru yang satu team pada Mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) maka model pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games Tournament*).

Menurut Yasa, Doantara (dalam Astuti, 2011:23) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang kegiatannya lebih berpusat pada siswa. Siswa dibagi di dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang, dengan kemampuan yang heterogen. Setiap siswa di dalam kelompok akan mendapat tugas yang berbeda, dan di dalam kelompok mereka akan saling bantu membantu untuk menguasai materi atau tugas yang dibebankan pada kelompoknya. Selanjutnya mereka akan mengikuti turnamen antar kelompok. Siswa-siswa terpandai dikelompoknya akan diadu dengan siswa-siswa yang terpadai di kelompok yang lain, demikian pula untuk para siswa yang berkemampuan menengah atau kurang. Semua anggota kelompok berusaha meraih skor sebanyak-banyaknya guna menjadikan kelompoknya yang terbaik.

Komponen pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2005:166) adalah sebagai berikut: (1) Penyajian kelas, (2) Kelompok (team), (3) Game, (4) Turnamen, dan (5) Rekognisi Tim (penghargaan kelompok). Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar tim, (5) Turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar tim, (5) turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Menurut Taniredja (2011:72) model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: (1) Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain

menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan (7) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model TGT membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Menurut Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 6) Motivasi belajar lebih tinggi, 7) Hasil belajar lebih baik dan 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Sedangkan kelemahan TGT adalah: 1) Bagi guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh, 2) Bagi siswa masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

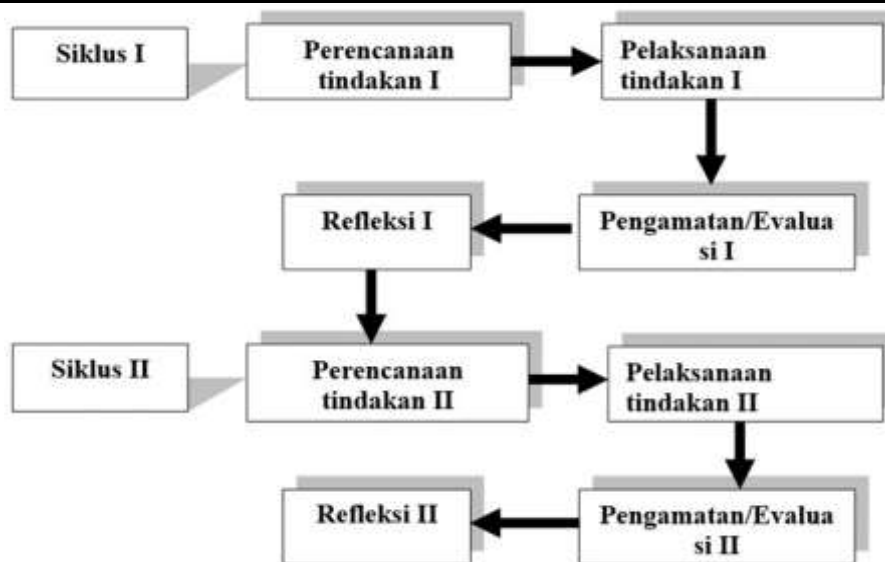
Model pembelajaran ini sangat sesuai jika diterapkan pada kelas yang memiliki kemampuan heterogen karena siswa yang kemampuannya kurang akan dibantu oleh siswa yang memiliki kemampuan baik pada saat kerja kelompok. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PMKR melalui model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams-Games Tournament*). Hasil belajar PMKR ditinjau dari kompetensi pengetahuan, keterampilan dan keaktifan siswa dalam PMKR.

Hipotesis Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar PMKR siswa kelas XII TKRO 3 SMK Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020

## 2. Metode

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar PMKR siswa SMK. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas XII TKRO3 SMKN 3 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan, siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan dan satu kali tes pengetahuan dan keterampilan pada setiap akhir siklus, sedangkan pengamatan sikap siswa dilakukan setiap pertemuan. Adapun alur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



(Diadaptasi dari Sukardi, 2004)

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas Dua Siklus

Prosedur yang dilakukan dilakukan dibagi dalam dua siklus/putaran yaitu siklus I membahas materi Kompetensi Dasar (KD) 3.11 Mendiagnosis kerusakan mekanisme kepala silinder dan kelengkapannya, 4.11 Memperbaiki mekanisme kepala silinder dan kelengkapannya, siklus II membahas materi KD 3.12 Mendiagnosis kerusakan mekanisme blok silinder dan kelengkapannya, dan KD 4.12 Memperbaiki mekanisme blok silinder dan kelengkapannya. Sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII TKRO3 tahun pelajaran 2019/2020 dengan Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Otomotif (TKRO). Penelitian dilaksanakan selama 4 bulan yaitu mulai bulan Agustus sampai dengan November 2019.

Berdasarkan pada permasalahan, tujuan dan hipotesis penelitian yang diajukan maka dapat ditentukan beberapa teknik pengumpulan data seperti Tabel 1.

Tabel 1 : Teknik Pengumpulan Data

No	Kompetensi	Teknik pengumpulan data
1	Pengetahuan	Test tulis
2	Keterampilan	Test praktik
3	Sikap (Keaktifan)	Lembar observasi

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data hasil belajar siswa dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik konversi skor seperti Tabel 2.

Tabel 2 : Konversi skor hasil belajar

No	Kriteria	Kategori
1	$80 \leq P$	Sangat Baik
2	$60 \leq P < 80$	Baik
3	$40 \leq P < 60$	Cukup
4	$20 \leq P < 40$	Kurang

5	$P < 20$	Sangat Kurang
---	----------	---------------

Sumber : (Eko Putro Widoyoko, 2014: 242).

Kategori Penggolongan tingkat keaktifan siswaditunjukkan pada tabel 3 :

Tabel 3 : Kriteria Penggolongan Keaktifan Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	18 - 20	Sangat Aktif
2	14 - 17	Aktif
3	10 - 13	Cukup Aktif
4	6 - 9	Kurang Aktif
5	4 - 5	Sangat kurang Aktif

(Sumber : Suharsimi Arikunto 2009:35)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar PMKR ditinjau dari kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sikap ditinjau dari keaktifan siswa dalam PMKR.

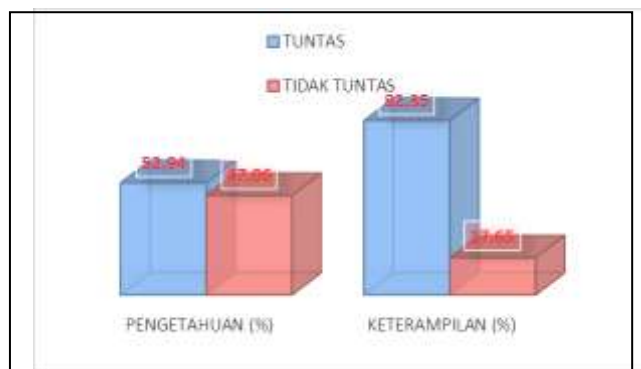
#### Hasil belajar siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan siklus I selama tiga kali pertemuan, kemudian diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari pelaksanaan post test siklus I, diperoleh data distribusi capaian kompetensi seperti pada Tabel 4 :

Tabel 4 : Capaian Kompetensi Siklus I

Rentang Nilai	Pengetahuan		Keterampilan	
	Jumlah	Prosentase (%)	Jumlah	Prosentase (%)
91 - 100	1	2,94	4	11,76
81 - 90	4	11,76	8	23,53
71 - 80	11	32,35	13	38,24
61 - 70	7	20,59	6	17,65
51 - 60	6	17,65	3	8,82
41 - 50	4	11,76	0	0,00
31 - 40	0	0,00	0	0,00
21 - 30	1	2,94	0	0,00
11 - 20	0	0,00	0	0,00
0 - 10	0	0,00	0	0,00

Penelitian ini dianggap berhasil apabila telah mencapai kriteria yang ditentukan. Keberhasilan dari penelitian tindakan ini diperoleh apabila sebanyak  $\geq 85$  % siswa sudah mencapai nilai KKM yaitu 70. Dari evaluasi hasil belajar teori pada siklus I ada 18 orang siswa atau sebesar 52,94% siswa yang tuntas dan 16 orang siswa atau 47,06% siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa sebesar 67,18. Pada evaluasi hasil capaian kompetensi keterampilan pada siklus I ada 28 orang siswa atau sebesar 82,35 % siswa yang tuntas dan 6 orang siswa atau 17,65 % siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa sebesar 78,38. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus I, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) siswa kelas XII TKRO 3 pada capaian kompetensi pengetahuan belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan sedangkan pada capaian kompetensi keterampilan sudah mencapai kriteria keberhasilan. Capaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan pada pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 : Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada siklus I

Pada capaian kompetensi sikap berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus I selama tiga kali pertemuan adanya peningkatan keaktifan siswa dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga yang dapat disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 : Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Diskripsi Keaktifan Siswa	Jumlah	Prosentase (%)
1	Sangat Aktif (SA)	6	17,65
2	Aktif (A)	17	50,00
3	Cukup Aktif (CA)	5	14,71
4	Kurang Aktif (KA)	4	11,76
5	Sangat Kurang Aktif (SKA)	2	5,88

Keberhasilan dari penelitian tindakan ini diperoleh keaktifan siswa mencapai kategori minimal Cukup Aktif. Dari evaluasi hasil belajar teori pada siklus I ada 28 orang siswa atau sebesar 82,35% siswa yang mencapai kategori Cukup Aktif sampai Sangat Aktif dan 6 orang siswa atau 17,65% siswa yang masih dalam kategori Kurang Aktif sampai Sangat Kurang Aktif. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus I, keaktifan siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) siswa kelas XII TKRO 3 belum mencapai kriteria keberhasilan. Diagram berikut menunjukkan keaktifan siswa pada pelaksanaan siklus I:



Gambar 3 : Diagram Keaktifan Siswa Pada siklus I

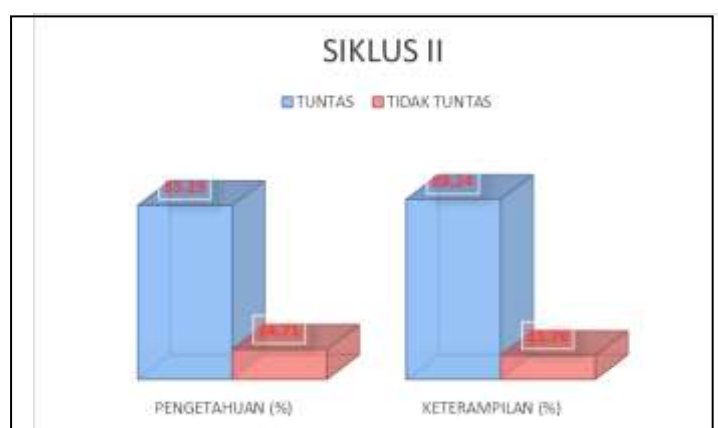
### Hasil belajar siklus II

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai, kemudian diadakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan yaitu melalui test praktik. Dari pelaksanaan post test siklus II, diperoleh distribusi data seperti pada Tabel 6.

Tabel 6 : Hasil Nilai Post Test Siklus II

Rentang Nilai	Pengetahuan		Keterampilan	
	Jumlah	Prosentase (%)	Jumlah	Prosentase (%)
91 - 100	2	5,88	7	20,59
81 - 90	4	11,76	7	20,59
71 - 80	10	29,41	11	32,35
61 - 70	15	44,12	8	23,53
51 - 60	3	8,82	1	2,94
41 - 50	0	0,00	0	0,00
31 - 40	0	0,00	0	0,00
21 - 30	0	0,00	0	0,00
11 - 20	0	0,00	0	0,00
0 - 10	0	0,00	0	0,00

Dari hasil evaluasi hasil belajar pada siklus II pada capaian pengetahuan ada 29 orang siswa atau sebesar 85,29 % siswa yang tuntas dan 5 orang siswa atau 14,71% siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa sebesar 73,47. Sedangkan pada capaian keterampilan ada 30 orang siswa atau sebesar 88,24 % siswa yang tuntas dan 4 orang siswa atau 11,76% siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa sebesar 81,62. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus II hasil belajar pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) siswa kelas XII TKRO 3 sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan. Capaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan pada pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 : Capaian Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan

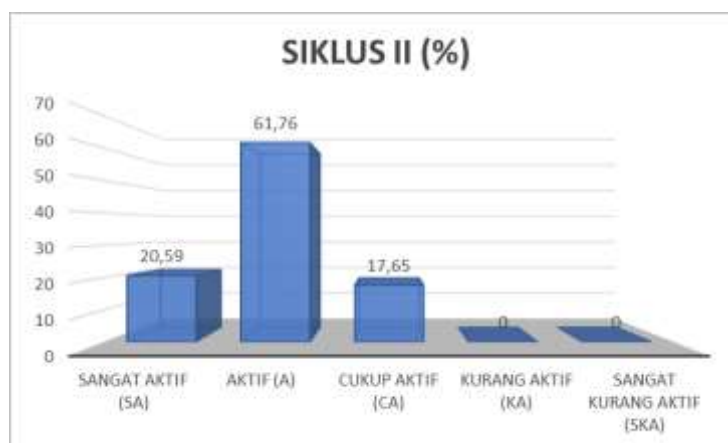
Pada capaian kompetensi sikap berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus II selama tiga kali pertemuan adanya peningkatan keaktifan siswa dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga yang dapat disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 : Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Diskripsi Keaktifan Siswa	Jumlah	Prosentase (%)
1	Sangat Aktif (SA)	7	20,59
2	Aktif (A)	21	61,76
3	Cukup Aktif (CA)	6	17,65
4	Kurang Aktif (KA)	0	0,00
5	Sangat Kurang Aktif (SKA)	0	0,00

Pada capaian kompetensi sikap dari observasi keaktifan siswa pada siklus II ada 7 orang siswa atau sebesar 20,59% siswa yang mencapai kategori Sangat Aktif, 21 orang siswa atau 61,76% siswa mencapai kategori Aktif dan siswa yang mencapai kategori Cukup Aktif berjumlah 6 orang atau 17,65%. Untuk kategori Kurang Aktif dan Sangat Kurang Aktif persentasenya 0%.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus II, keaktifan siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) siswa kelas XII TKRO 3 sudah mencapai kriteria keberhasilan. Diagram berikut menunjukkan keaktifan siswa pada pelaksanaan siklus II:



Gambar 5 : Diagram Keaktifan Siswa Pada siklus II

### Pembahasan

Pada saat siklus I terdapat tiga kali pertemuan dengan beberapa tahapan yaitu : menyusun RPP sesuai dengan sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menyusun lembar kerja siswa (LKS), menyusun jobsheet yang merupakan panduan langkah-langkah kerja pada saat praktik, menyusun daftar pembagian kelompok belajar siswa, menyusun soal turnamen, menyusun soal evaluasi untuk post test I dan 8) Mempersiapkan hadiah yang digunakan sebagai rekognisi tim terbaik setelah pelaksanaan siklus I selesai. Hasil evaluasi pada siklus I di dapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan pada saat sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT. Hasil belajar siswa pada siklus I pada kompetensi pengetahuan rata-ratanya adalah 67,18 dengan prosentase ketuntasan 52,94% dan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sebesar 35,29%. Pada kompetensi keterampilan rata-rata hasil belajar siswa 78,38 dengan ketuntasan 82,35%. Pada capaian kompetensi sikap berdasarkan hasil observasi keaktifan, siswa yang mencapai kategori Cukup Aktif sampai Sangat Aktif 82,35%. Dari segi ketuntasan baik pengetahuan maupun keterampilan belum mencapai kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 85%, dan pada kompetensi sikap juga belum memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 100% siswa yang mencapai kategori



Cukup Aktif sampai Sangat Aktif. sehingga masih harus dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Setelah diadakan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran pada siklus I ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus II sehingga implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun kekurangan dalam pelaksanaan tindakan siklus I antara lain : siswa kurang memperhatikan penjelasan baik penjelasan tentang materi, pembagian kelompok, maupun penjelasan tentang peraturan turnamen, Pada saat diskusi kelompok terlihat dalam satu kelompok tidak semua siswa mendiskusikan permasalahan dan menyelesaikan tugas yang diberikan, Dalam menyampaikan atau menjawab pertanyaan, sebagian siswa masih malu-malu untuk mengemukakan pendapatnya walaupun jawabannya berbeda dengan jawaban anggota kelompok yang lain, Langkah belajar kelompok dan turnamen dalam TGT belum berjalan dengan optimal karena beberapa siswa ada yang kurang paham dengan aturan turnamen, sehingga saat pelaksanaannya siswa masih bertanya-tanya dan menghambat pelaksanaan turnamen.

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada siklus I, maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dengan berkonsultasi dengan teman sejawat dan upaya perbaikan yang dilakukan antara lain : Memberikan peringatan atau teguran kepada siswa yang membuat gaduh, bercanda bersama temannya, dan tidak memperhatikan penjelasan materi, Untuk mengatasi siswa yang kurang aktif pada saat kerja kelompok maka siswa akan diingatkan kembali betapa pentingnya anggota kelompok untuk saling bekerja sama dan juga diberikan dorongan agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi dalam kelompoknya walaupun dari hal-hal kecil dan mengajak siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok, Memberi motivasi dan semangat kepada siswa agar berani bertanya dan memberikan argumen saat pembelajaran maupun diskusi berlangsung, Menjelaskan lagi tentang aturan turnamen apabila semua siswa telah benar-benar siap pada meja turnamen masing-masing.

Untuk siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dan dilakukan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi dari siklus I. Setelah dilakukan evaluasi pada siklus II di ketahui hasil belajar siswa pada capaian pengetahuan rata-ratanya 73,47, pada capaian kompetensi keterampilan 81,62. Pada capaian kompetensi sikap berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa, siswa yang mencapai kategori Cukup Aktif sampai Sangat Aktif 100%. Dari segi ketuntasan baik pengetahuan maupun keterampilan sudah mencapai kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 85%, dan pada kompetensi sikap juga sudah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu 100% siswa yang mencapai kategori Cukup Aktif sampai Sangat Aktif. Dari hasil refleksi pada siklus II secara keseluruhan tindakan sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam RPP sehingga tindakan sudah dianggap cukup sampai pada siklus II. Hasil perbaikan tindakan pada siklus II yaitu : Siswa memperhatikan penjelasan baik penjelasan tentang materi teori, materi praktik maupun penjelasan tentang peraturan turnamen, Siswa aktif bekerja sama dalam kelompoknya. Terlihat antar anggota dalam satu kelompok saling membantu dan dapat membagi tugas ketika mengerjakan Lembar Kerja Siswa, Ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran PMKR terjadi peningkatan baik teori maupun praktik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mendiagnosis kerusakan mekanisme kepala silinder dan kelengkapannya dan memperbaiki mekanisme kepala silinder dan kelengkapannya dan mendiagnosis kerusakan mekanisme blok silinder dan kelengkapannya dan memperbaiki mekanisme blok silinder dan kelengkapannya. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa disebabkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT) terdapat unsur permainan sehingga membuat suasana dalam pembelajaran menyenangkan. Temuan ini senada hasil penelitian Hartanto (2017) bahwa : "model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan passing kaki bagian dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas X Teknik Informatika SMK Negeri 8

Bengkulu Utara. Model pembelajaran ini meningkatkan kemauan siswa akan keberhasilan dalam belajar, dengan permainan yang menyenangkan berupa game turnamen yang dilakukan membuat siswa merasa senang dan bergairah dalam pembelajaran". Putro (2007) dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran TGT cukup efektif dipergunakan dalam pembelajaran, cukup efektif meningkatkan kemampuan, partisipasi siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses belajar juga dapat ditingkatkan melalui implementasi model pembelajaran TGT seperti hasil penelitian Mustika I Wayan (2020) bahwa penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran fisika di kelas XBKP3SMK Negeri 1 Denpasar Kelompok Teknologi dan Rekayasa dapat meningkatkan aktivitas siswa dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif atau sangat tinggi. Model pembelajaran TGT membuat siswa cenderung lebih aktif dan lebih terarah, siswa terdorong untuk berpikir secara bebas dan terbuka sehingga akan memberikan kepuasan pada dirinya sendiri, siswa terdorong untuk berpikir dan bekerja atas prakarsa sendiri (Muldayanti, N.D.:2013). Dikutip dari hasil penelitian Dewi Siswanti Putri, Mawardi (2017) bahwa "*The application of Teams-Games-Tournament (TGT) model in the 5th grade science class of SDN Jetak 03 is proven to increase the students' activity and learning outcomes*". Hasil penelitian Sugiata, I Wayan (2018) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* telah meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga instrumen penelitian tindakan kelas tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas XII TKRO 3 SMK Negeri 3 Singaraja dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada capaian kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa

#### Daftar Pustaka

- Arikunto. 2005. Manajemen penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, Ni Putu Eka Yuni. 2011. Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction/DI*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PKn Kelas VIII di SMP 6 Singaraja Tahun 2011. Singaraja: Undiksha. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id>.
- Dewi Siswanti Putri, Mawardi 2017. *The Application Of Teams-Games-Tournament (TGT) To Increase Students' Activeness and Learning Outcomes*. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/11652>
- Hartanto, Yoko dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas X Teknik Informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara. Bengkulu Utara. SMK Negeri 8 Bengkulu Utara. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/publication/335155242>
- Muldayanti, N.D.2013. Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa. Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2504>
- Mustika, I Wayan. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika. Jurnal IKA Vol. 18, No. 1, Maret 2020
- Peraturan Menteri (Permen) Nomor 23 Tahun 2017 tentang Hari Sekolah

Putro, Ely Prihmono Suwarso. 2007. "Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Melalui Metode *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XII IS 3SMA Kristen 1 Surakarta". Tersedia pada <http://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/download/4429/2868>

Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Suarjana. 2000. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* ( TGT ). Tersedia pada <https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>

Sugiata, I Wayan (2018) Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/16618>

Sukardi, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.