

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA KOMPETENSI DASAR *BEARING, SEAL* DAN *GASKET* DI SMK KAL-1
SURABAYA**

Arina Salsabila

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: arinasalsabila@mhs.unesa.ac.id

A. Grummy Wailanduw

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: grummywailanduw@unesa.ac.id

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam bentuk dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian peserta didik kelas X TKR A SMK KAL-1 Surabaya tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 36 peserta didik. Model yang di gunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) yang mana berdasarkan beberapa hasil penelitian dapat meningkatkan kompetensi karena memiliki dimensi kebahagiaan tersendiri. Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik, aktivitas peserta didik, respon peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan angket yang diaplikasikan dalam bentuk instrumen penelitian. Dari analisis data hasil penelitian diketahui pada siklus I nilai rata-rata peserta didik kompetensi pengetahuan masih belum memenuhi standar ketuntasan minimal kemudian pada siklus II terjadi peningkatan yang tinggi setelah menggunakan model pembelajaran TGT. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pada siklus I aktivitas peserta didik cukup rendah meningkat menjadi lebih baik pada siklus II. Serta hasil respon peserta didik pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktivitas peserta didik, hasil belajar, respon

Abstract

This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in the form with four stages of planning, action, observation and reflection. Subjects of the study students class X TKR A SMK KAL-1 Surabaya academic year 2016/2017 which amounted to 36 students. The model that is used is by applying cooperative learning model type TGT (*Teams Games Tournaments*) which based on some research results can improve the competence because it has its own happiness dimension. The variables in this study are the learning outcomes of learners, the activities of learners, the response participants educate. Data collection techniques used are tests, observations and questionnaires that are applied in the form of research instruments. From the data analysis of research results known in the first cycle the average score of learners of knowledge competence is still not meet the minimum mastery standard then in cycle II there is a high increase after using TGT learning model. Application of cooperative learning model type TGT also can increase learners activity learners. In the first cycle the learner's activity is low enough to increase for the better in cycle II. And the response of learners on the application of cooperative learning type TGT is categorized very well.

Keywords: Cooperative learning model type TGT, activity, response, learning result.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan pesat sehingga menyebabkan banyak perubahan pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan lembaga yang berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan diri, pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai

atau melatih keterampilan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah yang dirancang untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas anak didik agar memiliki kemampuan serta keterampilan sehingga dapat memenuhi tuntutan dunia kerja baik di industri maupun wirausaha.

Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa dan media yang ada harus digunakan secara optimal. Selain itu diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat, karena model pembelajaran merupakan sarana interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) dari tanggal 18 juli – 9 September 2016 dan hasil wawancara penulis pada guru yang mengajar Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK KAL-1 Surabaya khususnya mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO), penulis mendapati beberapa kelemahan terutama pada jurusan (TKR), antara lain adalah kualitas proses dan hasil belajar mengajarnya yang secara umum belum efektif dan optimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai Tengah Semester Gasal 2016/2017 pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif bahwa terdapat 12 siswa dari 36 anak kelas X TKR A mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga peserta didik harus melaksanakan ujian ulang (remedial). KKM di SMK KAL-1 Surabaya adalah 75, sehingga terdapat 33 % atau 12 siswa belum tuntas serta 67% atau 24 siswa dinyatakan tuntas. (Sumber: hasil wawancara dengan guru mata pelajaran)

Dalam proses pembelajaran hanya terjadi komunikasi satu arah saja dengan pendidik yang aktif menjelaskan sedangkan siswa kurang aktif menanggapi materi pembelajaran dibuktikan dengan jarang sekali siswa mengajukan pertanyaan. Motivasi belajar siswa juga terlihat kurang disebabkan karena model pembelajaran yang masih konvensional sehingga siswa cenderung cepat bosan. Motivasi belajar siswa dapat dipandang sebagai masukan (*input*) yang menjadi titik tolak dalam proses belajar mengajar yang berakhir dengan suatu keluaran (*output*). Untuk itu, setiap awal proses pembelajaran pendidik sebaiknya membangun motivasi belajar yang dimiliki peserta didik sehingga diharapkan pendidik dapat menentukan bagaimana proses belajar mengajar yang baik, dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar merupakan prasyarat yang dimiliki siswa agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Keaktifan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik yang kurang menyebabkan sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan dan kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga peserta didik kurang aktif di dalam kelas.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana aktivitas siswa kelas X TKR terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) ?
- Bagaimana respon siswa kelas X TKR terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) ?
- Bagaimana menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) ?

Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, agar penelitian terarah perlu adanya pembatasan masalah, untuk menghindari meluasnya permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X TKR A SMK KAL-1 Surabaya sejumlah 36 siswa.
- Kompetensi dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah menjelaskan fungsi berbagai *bearing*, *seal* dan *gasket* serta prosedur perawatannya.
- Penelitian ini untuk mengetahui aktivitas, respon dan hasil belajar siswa
- Kompetensi kognitif siswa diperoleh dari data hasil evaluasi individu yang berupa soal essay.
- Penilaian aktivitas siswa dilakukan oleh 3 pengamat yang mana 2 pengamat adalah guru mata pelajaran dan 1 pengamat adalah teman sejawat.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

- Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO).
- Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO).
- Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO).

KAJIAN TEORITIK

- *Teams Games Tournaments* (TGT)

Dalam Huda (2016:116) *Teams Games Tournaments* (TGT) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD (*Student Team Achievement Divisions*) dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik dan gender, maka TGT umumnya hanya fokus pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah *kuis*, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game akademik*. TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. TGT memiliki langkah-langkah yaitu presentasi kelas, *teams*, *games*, *tournaments*, rekognisi *teams*.

- Teknologi Dasar Otomotif

Teknologi dasar otomotif atau biasa disebut dengan TDO merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa SMK khususnya bidang keahlian teknik kendaraan ringan atau TKR. TDO merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa pada semester ganjil dan genap. TDO adalah mata pelajaran yang menjelaskan tentang dasar-dasar mesin, pembentukan logam, dan mesin konversi energi yang harus dikuasai bagi siswa SMK yang mengambil bidang keahlian teknik kendaraan ringan.

- Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2009: 22), mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dan hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley dalam (Sudjana, 2009: 22) terbagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

- Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar ialah suatu kegiatan yang melibatkan fisik maupun rohani dalam satu proses belajar mengajar agar terjadi pembelajaran yang optimal. Dalam hal ini aktivitas siswa yang ditekankan adalah kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan kelompok, aktif dalam turnamen, sportif

dalam turnamen dan bersemangat dalam pembelajaran.

- Respon Siswa

Respon siswa merupakan reaksi social yang dilakukan siswa atau pelajar dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam dirinya dari situasi pengulangan yang dilakukan orang lain, seperti tindakan pengulangan guru dalam proses pembelajaran atau dari fenomena sosial disekitar sekolahnya.

- Analisis Butir Soal

Kegiatan menganalisis butir soal merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan mutu soal yang telah ditulis. Kegiatan ini merupakan proses pengumpulan, peringkasan, dan penggunaan informasi dari jawaban siswa untuk membuat keputusan tentang setiap penilaian (Nitko, 1996: 308). Pada prinsipnya analisis butir soal secara kualitatif dilaksanakan berdasarkan kaidah penulisan soal (tes tertulis, perbuatan, dan sikap). Penelaahan ini biasanya dilakukan sebelum soal digunakan/diujikan. Teknik panel merupakan suatu teknik menelaah butir soal yang setiap butir soalnya ditelaah berdasarkan kaidah penulisan butir soal, yaitu ditelaah dari segi materi, konstruksi, bahasa/budaya, kebenaran kunci jawaban/pedoman penskorannya yang dilakukan oleh beberapa penelaah.

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

METODE

Jenis Penelitian

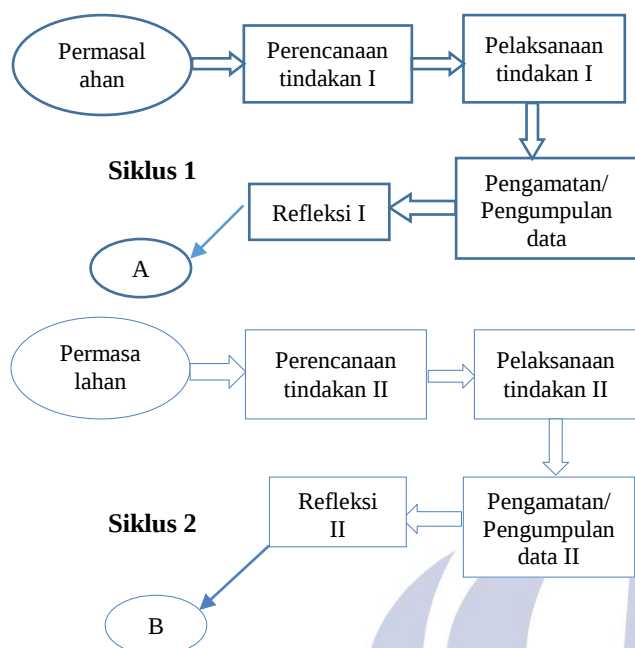
Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas.

Subjek, Objek dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas X TKR A SMK KAL-1 Surabaya semester ganap tahun ajaran 2016/2017

Model Penelitian Tindakan

Terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan

Prosedur Penelitian

- Tes Penempatan
- Siklus I
- Siklus II

Teknik Pengumpulan Data

- Observasi
Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.
- Angket
Angket merupakan salah satu cara pengumpulan data yang efisien untuk mengukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden, pelaksanaannya sebelum dan setelah berakhirnya proses pembelajaran sehingga data tepat pada sasaran.
- Metode tes
Metode tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data nilai-nilai siswa pada tiap-tiap putaran pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai dasar penentuan skor.

Instrumen Penelitian

Fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, sebagai berikut:

- Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran
Lembar pengamatan proses pembelajaran digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

- Lembar Tes
Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa selain itu tes ini di gunakan untuk menempatkan siswa pada pengelompokan yang heterogen ketika melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).
- Angket
Angket ini digunakan untuk mengetahui respon belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO)

Teknik Analisis Data

- Analisis Terhadap Hasil Belajar Siswa
Analisis ini untuk mengetahui masing-masing ketuntasan belajar setelah pembelajaran. Penilaian pengetahuan menggunakan rerata dan keterampilan menggunakan rata-rata optimum dengan skala 1-100 (Kemendikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2015:11).

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel. 1. Predikat Capaian Kompetensi

Predikat	Nilai
Sangat Baik (A)	86-100
Baik (B)	71-85
Cukup (C)	56-70
Kurang (D)	≤ 55

- Analisis Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Data pengamatan aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian dari tiga orang pengamat di setiap pertemuan kemudian dihitung dengan rumus persentase (%) aktivitas, yaitu:

$$\% \text{aktivitas} = \frac{\sum \text{frekuensi aktivitas yang muncul}}{\sum \text{total frekuensi aktivitas}} \times 100\%$$

Menurut Riduwan, 2008:13 selanjutnya persentase yang diperoleh dari hasil penghitungan akan dianalisis menggunakan skala likert sebagai berikut:

Angka	0%	-	20%	=	Sangat buruk
Angka	21%	-	40%	=	Buruk
Angka	41%	-	60%	=	Sedang
Angka	61%	-	80%	=	Baik
Angka	81%	-	100%	=	Sangat baik

- Analisis Angket Respon siswa
Angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon minat peserta didik berupa baik atau tidaknya mengenai penerapan model pembelajaran tipe *Teams games Tournaments* (TGT). Menurut Riduwan, (2008:15) skor setiap jawaban akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$\% \text{respon peserta didik} = \frac{\sum \text{skor semua jawaban}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Selanjutnya persentase yang diperoleh dari hasil penghitungan akan dianalisis menggunakan skala likert dengan 5 kategori yang sama dengan analisis lembar observasi aktivitas siswa.

Kriteria Ketuntasan Minimal

Pencapaian kriteria ketuntasan minimal hasil belajar siswa baik apabila minimal 80% dari jumlah siswa satu kelas dan mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan rumus presentase kelayakan diketahui bahwa instrumen perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan apabila mempunyai $K \geq 61\%$. Dengan rumus $\text{Skor kriteria} = \frac{\text{skor tertinggi tiap item} \times \text{jumlah item} \times \text{jumlah responden}}{\text{Skor kriteria} = N \times I \times R}$

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi pada instrumen perangkat pembelajaran didapatkan rincian pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen Perangkat Pembelajaran

No	Perangkat Pembelajaran	Hasil Rata-rata	Kriteria
1	RPP	81,77 %	Layak
2	Tes penempatan	80,56 %	Layak
3	RPP Siklus 1	82,40 %	Layak
4	RPP Siklus 2	83,33 %	Layak

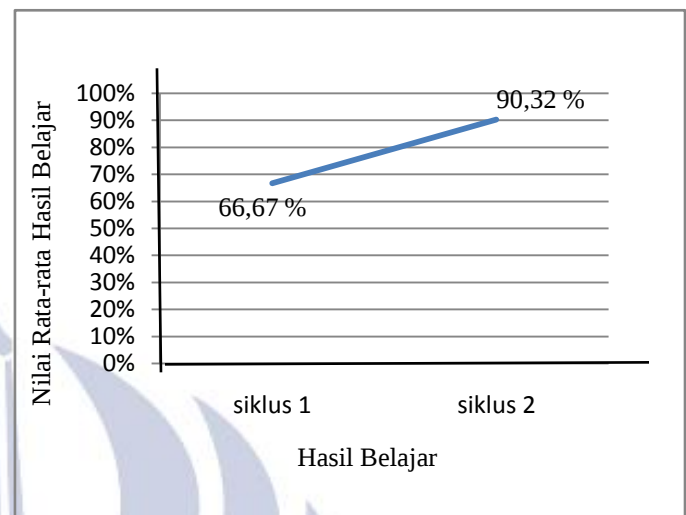
Hasil Kegiatan Tes Penempatan

Kegiatan Tes penempatan ini dilakukan sebelum tindakan siklus. Guru melakukan tes awal yang bertujuan untuk menempatkan peserta didik ke dalam kelompok dimana terdapat 4-5 orang setiap kelompok belajar secara heterogen yang akan di laksanakan pada saat melakukan model pembelajaran menggunakan TGT. Peserta didik diberi tugas pada setiap kelompok dan dikerjakan bersama-sama dengan berdiskusi, tanya jawab, dan secara aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Belajar

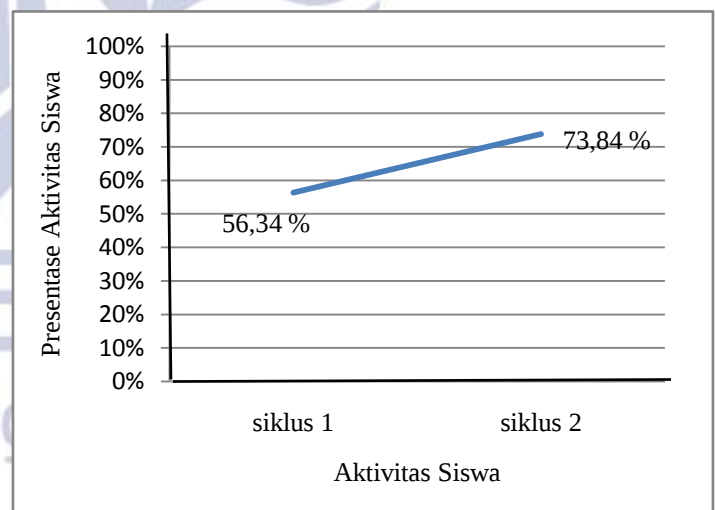
Ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada siklus I mencapai persentase 66,67% atau terdapat 20 dari 30 peserta didik yang telah mencapai nilai ≥ 75 pada kompetensi kognitif dan dikategorikan belum tuntas. Namun ketuntasan belajar klasikal pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,32% atau terdapat 28 dari 31 peserta didik yang dinyatakan lulus. Peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 23,32% ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik

meningkat. Peningkatan pada siklus II ini didapat dari hasil refleksi siklus I serta kerja sama yang baik antara peneliti dan pendidik atau guru serta peserta didik yang lebih semangat dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan aktivitas peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada siklus I persentase aktivitas peserta didik mencapai 56,34% pada persentase skala linkert dikategorikan sedang. Pada siklus II persentase aktivitas peserta didik mencapai 73,84% pada persentase likert dikaregorikan baik.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Aktivitas Peserta Didik

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik sebagai alat pengumpulan data. Dan didukung oleh hasil pengamatan aktivitas peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya pada setiap siklusnya. Analisis digunakan untuk mengetahui respon peserta didik di SMK KAL-1 Surabaya terhadap proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Angket respon tersebut diberikan

setelah peneliti memberikan pembelajaran pada saat siklus berakhir. Untuk mengetahui persentase respon peserta didik secara keseluruhan terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\% \text{respon peserta didik} &= \frac{\sum \text{skor semua jawaban}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{1684}{4 \times 496} \times 100\% = 84,87\%\end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran ini sebesar 84,87%. menurut skala *likert* hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Maka, dari hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah disajikan dalam bab iv, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada kelas X TKR A SMK KAL-1 Surabaya pada materi *Bearing, Seal dan Gasket*.
- Analisis hasil angket respon peserta didik kelas X TKR A SMK KAL-1 Surabaya terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi *Bearing, Seal dan Gasket* menunjukkan bahwa respon baik.
- Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkatkan hasil belajar atau kompetensi kognitif peserta didik X TKR A SMK KAL-1 Surabaya pada materi *Bearing, Seal dan Gasket*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:

- Pendidik sebaiknya menerapkan metode baru dalam pembelajaran. Agar hal ini akan berdampak positif bagi peserta didik dalam pembelajaran, karena peserta didik jenuh dengan model konvensional yang terlalu sering mereka terima. Diperlukan keseimbangan antara kemauan untuk menerapkan dan kemampuan untuk merencanakan.
- Sekolah harus berupaya untuk menambah sumber-sumber belajar bagi peserta didik. Semakin banyak sumber belajar, maka peserta didik akan semakin kaya informasi. Hal ini sebagai daya dukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.
- Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

memerlukan pengelolaan kelas yang baik. Pendidik harus menciptakan kelas yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Sehingga sekolah harus proaktif membantu meningkatkan kualitas pendidik. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah diberi kesempatan pembinaan atau pelatihan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif bagi pendidik.

- Untuk peneliti lain, terutama pendidik SMK, penelitian tentang penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dimungkinkan terbuka lebar. Mengingat penelitian ini masih terbatas bahkan jauh dari sempurna, baik dari ruang lingkup yang diteliti, maupun dalam kaitannya dengan aspek lain, maka kiranya perlu adanya penelitian lanjutan.
- Pada penelitian ini untuk aspek validitas dan reabilitas soal, peneliti hanya menggunakan validasi soal yang seharusnya juga dilakukan realibilitas soal untuk lebih memvalidkan soal. Pada kajian teori juga di tambahkan teori tentang realibilitas. Untuk itu peneliti lain di harap dapat menambahkan realibilitas pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Adhim M Khuluqin. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Untuk Meningkatkan Kompetensi Pada Materi Workshop Equipment Siswa Kelas X Tkr 1 Smk Negeri 1 Sidoarjo*. Surabaya: Pps Universitas Negeri Surabaya
- Ahmadi. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alwi Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas*, Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Djamarah , Syaiful Bahri dan Zain Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda Miftahul. 2016. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indrawati & Wanwan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan untuk Guru SD*. PPPPTK IPA
- Isjoni. 2009. *Cooperative learning (efektivitas pembelajaran kelompok)* Bandung: Alfabeta
- Istiqomah. 2006. *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta: pustaka panjimas
- Kemendikbud. 2015. *Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. 2008. *Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. 2008. *Standar Proses pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Musyafa, Wahyu Nur. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pengelasan di SMK Negeri 3 Purbalingga*. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Pusparini, Novi. 2011. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada mata pelajaran Matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Purwanegara Banjarnegara*. Yogyakarta: PPs Universitas Islam Negeri (UIN) Yogyakarta.
- Riduwan. 2008. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Ritzer, George. Dan Goodman, Douglas J. 2006. *Teori Sosiologi Modern*. Diterjemahkan oleh tim penerjemah. Jakarta: Pustaka Kencana
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Saputra, Joni Octami. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran kooperatif dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS kelas IV SD di Madrasah Ibtidaiyah Sudirman Kupang Kec. Ambarawa Kab. Semarang*. Salatiga: PPs Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Salatiga
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: rineka cipta
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005. Bandung: Nusa Media
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung. Nusa Media. 1
- Sri, Rumini. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sugihartono. 2007. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative learning dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka belajar
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Trianto. 2010. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: kencana
- Uno, Hamzah B dan Satria, Koni. 2012. *Assesment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara