

## EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA

**Ahmad Toifur**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[ahmadtoifur16050524050@mhs.unesa.ac.id](mailto:ahmadtoifur16050524050@mhs.unesa.ac.id)

**Wahyu Dwi Kurniawan**

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[wahyukurniawan@unesa.ac.id](mailto:wahyukurniawan@unesa.ac.id)

### Abstrak

Kemampuan komunikasi menjadi atribut teratas yang dicari oleh perusahaan pada saat merekrut kerja, namun pendidikan sebagai lembaga yang memiliki tanggung jawab dalam membentuk sumber daya manusia di setiap negara, belum sepenuhnya membekali peserta didiknya dengan kemampuan komunikasi yang baik. Hal ini terjadi karena masih terdapat pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, sehingga kemampuan komunikasi siswa menjadi terhambat. Salah satu strategi guna meningkatkan kemampuan komunikasi siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang memiliki ciri khas adanya *games* dan turnamen akademik, sehingga dapat memaksimalkan terjadinya interaksi di kelas. Penelitian ini berupaya untuk menjelaskan efektivitas pembelajaran TGT dalam meningkatkan kemampuan skill komunikasi siswa menggunakan metode kajian literatur. Berdasarkan hasil studi kajian literatur (*literature review*) yang telah dianalisis dan dikaji, dapat ditarik beberapa hasil diantaranya: (1) penerapan model pembelajaran model TGT berpotensi efektif dalam memberikan pengaruh positif yang besar dalam meningkatkan skill komunikasi siswa SMK; (2) penerapan pembelajaran model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di jenjang SMK karena ciri khas pendidikan SMK yang didominasi dengan pembelajaran praktik daripada teori, sejalan dengan konsep pembelajaran TGT yang memiliki ciri khas *games* dan turnamen.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournaments*, Komunikasi

### Abstract

*Communication skills are the top attribute sought by companies when recruiting jobs, but education as an institution that has the responsibility for shaping human resources in each country, has not fully equipped its students with good communication skills. This is because there is still learning that uses conventional methods, so that students' communication skills are hampered. One way to improve students' communication skills is to use the Teams Games Tournament cooperative learning model, which is characterized by games and academic tournaments, so as to maximize interaction in the classroom. This study seeks to describe the effectiveness of TGT learning in improving students' communication skills using the literature review method. Based on the results of the literature review that has been analyzed and reviewed, several results can be drawn including: (1) the application of the TGT learning model has the potential to be effective in providing a large positive impact in improving the communication skills of SMK students; (2) the application of the TGT model learning has proven to be effective in improving students' communication skills at the vocational level because the characteristics of vocational education are dominated by practical learning rather than theory, in line with the TGT learning concept which has the characteristics of games and tournaments.*

**Keywords:** Cooperative Learning, *Teams Games Tournaments*, Communication

### PENDAHULUAN

Berdasarkan data dari *National Association Of Colleges and Employers* (NACE) *Job Outlook* 2020 mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi menjadi atribut teratas yang dicari oleh perusahaan pada saat merekrut kerja (NACE, 2020). Sejalan dengan dunia pendidikan sebagai lembaga yang memiliki tanggung jawab untuk membekali peserta didiknya salah satunya dengan kemampuan komunikasi, karena keterampilan komunikasi menjadi salah satu syarat di dalam pembelajaran. Melalui komunikasi peserta didik dapat mengutarakan gagasan terbaik serta bertukar informasi. Peserta didik yang memiliki

keterampilan berkomunikasi akan merasa percaya diri dalam mengungkapkan argumentasinya, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan berkualitas tinggi (Rizki et al., 2018).

Pembelajaran yang aktif dalam hal ini merupakan pembelajaran yang mampu melibatkan faktor utama dari pembelajaran yaitu guru, siswa, interaksi antar guru dan siswa, dan didukung oleh hal lain yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan (Amarendra & Haryudo, 2015). Guru memegang peran yang vital dalam pembelajaran, karena guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berkualitas (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Namun, kegiatan

pembelajaran yang interaktif belum tentu dapat dijalankan dengan baik, apabila metode dan media yang digunakan tidak tepat (Putri et al., 2018).

Salah satu model dan metode pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournaments* (Sagala & Sasmira, 2010). Menurut Slavin (2016) metode TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif yang mencakup turnamen akademik dan pertanyaan kuis seputar topik pelajaran yang ditentukan, sehingga siswa bersaing atas nama tim dengan perwakilan tim yang lain dengan kinerja akademik yang sebanding sebelumnya, sehingga interaksi dalam pembelajaran berjalan maksimal dan efektif.

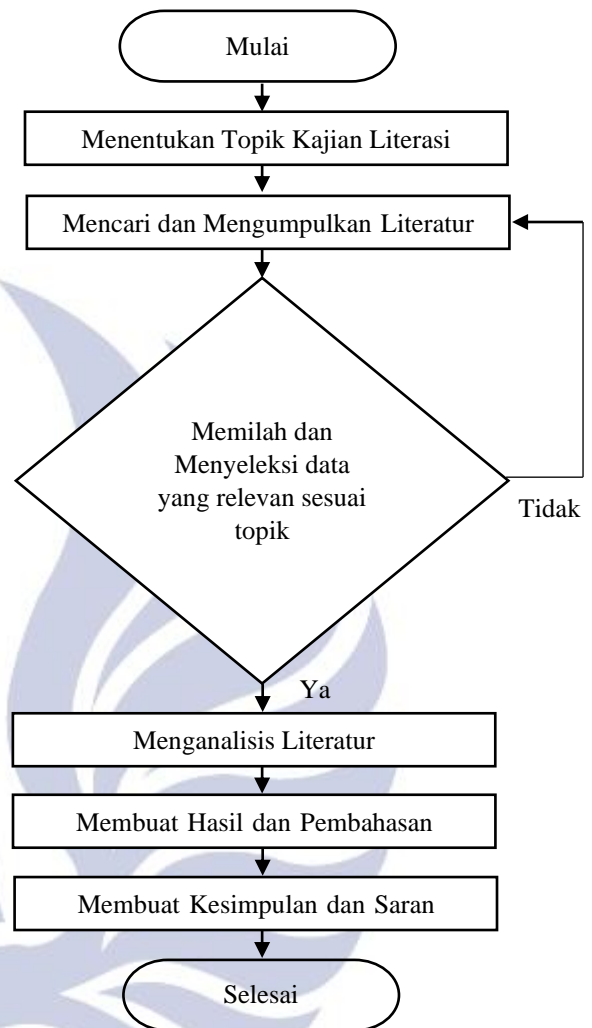
Terdapat penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini yang berfokus pada keaktifan dan hasil belajar pada tugas dasar otomotif siswa kelas X TKRO SMK yang dilakukan oleh Suandika, dkk (2020), dengan memperoleh hasil yang menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif model TGT 82,25 dan 73,28 untuk siswa yang mengikuti penerapan pembelajaran secara konvensional. Hasil belajar siswa juga menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT memiliki rata-rata 76,81 dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional memiliki rata-rata 63,47. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif TGT, kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan secara efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas, metode pembelajaran TGT dinilai efektif dalam merangsang interaksi peserta didik, sehingga peneliti tertarik dalam membahas "Efektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah guna menganalisa model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik SMK sekaligus menganalisa kelebihan model TGT dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

## METODE

Penelitian ini diolah dengan metode kajian literatur (*literature review*), yaitu dengan cara mengumpulkan, menggabungkan berbagai sumber kepustakaan yang relevan untuk diperoleh hasil penelitian yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, dan dokumen, serta menjadikan penelitian-penelitian terdahulu sebagai sumber data sekunder. Penelitian terdahulu yang dianalisa dan dikaji merupakan hasil penelitian yang berkaitan dengan: (1) pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di SMK dan (2) kemampuan komunikasi.

Tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis dalam menyusun penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk *flow chart* sebagai berikut:



**Gambar 1.** Alur *Flow Chart* Dalam Menyusun Artikel Ilmiah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Jacobs (2004) dalam penelitiannya yang berjudul *Cooperative Learning: Theory, Principles, and Techniques* menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan teknik pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk membantu peserta didik dalam bekerja sama dengan lebih aktif dan efektif. Menurut Slavin (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Instruction based on cooperative learning* juga menjelaskan terkait pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok maupun kelompok kerja. Pembelajaran kooperatif dimulai dengan menentukan tujuan yang disepakati oleh setiap anggota sehingga tercipta kohesi sosial. Dalam model pembelajaran kooperatif harus mempunyai struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya

interaksi secara terbuka dan hubungan interdependensi yang efektif di antara anggota kelompok.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam permainan dan turnamen akademik dengan sistem kemajuan skor individu (Slavin, 2016). Metode TGT melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status karena metode TGT dijalankan secara heterogen sehingga siswa dapat melaksanakan turnamen akademik dengan kelompok lain yang berkemampuan setara secara akademik. Konsep pembelajaran ini dapat dijalankan dengan lebih adil daripada pembelajaran konvensional. Model TGT pada konsepnya menggabungkan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta *games* yang mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam semua proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental (Setiawan et al., 2021). Model pembelajaran berbasis TGT memberikan peluang kepada siswa untuk aktif, dan bekerjasama untuk meningkatkan keterampilan komunikasi yang nantinya diperlukan dalam aspek kehidupan nyata khususnya di dunia kerja.

Dalam penerapan model TGT terdapat beberapa kelebihan diantaranya: (1) untuk tugas yang bersifat gerak, pembelajaran TGT lebih mengoptimalkan waktu, (2) kemampuan individu yang berbeda justru sangat mendukung model pembelajaran TGT, (3) penguasaan materi di waktu yang terbatas (4) siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, (5) siswa terlatih untuk bersosialisasi, (6) meningkatkan motivasi belajar, (7) meningkatkan hasil belajar, (8) meningkatkan karakter kerjasama yang baik pada siswa, (9) dan persaingan sehat. Penerapan TGT pada pembelajaran juga terdapat beberapa kekurangan, diantaranya: (1) sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan beragam dari segi akademis, (2) masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan unggul yang tidak terbiasa berbagi wawasan kepada siswa lainnya (Sembiring et al., 2020).

Slavin (2016) juga menjelaskan terdapat sintaks dalam pembelajaran TGT yang dapat diuraikan dalam Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Sintaks Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi pelajaran yang dipelajari	Peserta didik mengamati, dan memberikan perhatian penuh terhadap instruksi guru
Tahap1 Presentasi di kelas	Guru menyampaikan mata pelajaran baik	Individu atau kelompok mengamati dan memahami presentasi

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
	secara demonstrasi maupun bahan bacaan	agar mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan di tahap berikutnya.
Tahap 2 Tim	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok agar terjadi perubahan yang efisien	Peserta didik berkumpul untuk memastikan semua anggotanya benar-benar belajar dan lebih terfokus untuk mempersiapkan diri agar mampu mengerjakan tugas atau materi dengan baik
Tahap 3 Games	Guru mengamati, mendorong, dan membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan berupa game dalam menyelesaikan tugas.	Peserta didik diuji kemampuan melalui games yang dimainkan dengan menjawab pertanyaan dengan baik dan benar sesuai nomor yang tertera
Tahap 4 Turnamen	Guru menunjuk siswa untuk berada pada meja yang di gunakan pertama, berikutnya pada meja selanjutnya, dan seterusnya.	Peserta didik ditunjuk untuk menempati meja turnamen awal, berikutnya pada meja selanjutnya dan seterusnya.
Tahap 5 Rekognisi tim	Guru memberikan review dan penghargaan	Peserta didik diberi penghargaan dengan urutan terbaik pertama, kedua, dan seterusnya.

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, TGT menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui interaksi, mengemukakan gagasan, dan juga menumbuhkan rasa kerja sama peserta didik melalui pembelajaran yang dibentuk secara tim. Meninjau dari lima fase pembelajaran TGT dalam Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung peran siswa lebih aktif daripada peran guru. Pembelajaran yang diperlukan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi cenderung diarahkan kepada siswa agar siswa mampu berkolaborasi dan berargumentasi. Dalam konteks tersebut guru bertindak sebagai fasilitator yang bertugas mengamati, mengarahkan, memberi umpan balik, dan memotivasi peserta didik (Hanifatulloh & Purnomo, 2021).

Strategi pembelajaran TGT pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa karena mempunyai ciri khas sebuah permainan dan perlombaan, sehingga memicu siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, mampu mengungkapkan gagasan-gagasan terbaik melalui pola pikir yang matang dalam suatu pembahasan (Sembiring et al., 2020).

Kemampuan komunikasi didefinisikan sebagai sebuah proses dalam menyampaikan gagasan

maupun informasi melalui tulisan maupun lisan, serta menghubungkannya dalam sebuah realita. Seseorang dikatakan mampu berkomunikasi apabila mampu menguasai beberapa indikator, diantaranya: (1) mampu mengekspresikan ide secara lisan, menjelaskan, serta menyampaikan dengan tulisan dan lisan, (2) mampu memahami, dan mengevaluasi gagasan secara lisan maupun tertulis, (3) mampu menggunakan istilah (Wulandari & Astutiningtyas, 2020).

Terdapat lima aspek dalam mengukur kemampuan komunikasi seseorang, yaitu: (1) representasi, (2) mendengar, (3) membaca, (4) diskusi, (5) menulis (Sihombing, 2018). Dalam menjalankan model pembelajaran TGT, kemampuan komunikasi mulai terlihat pada saat siswa melakukan tahap presentasi hingga tahap *games* dan turnamen. Melalui pemahaman komunikasi yang baik, siswa dapat menjelaskan gagasan terbaiknya secara lebih detail sehingga kemampuan masing-masing siswa dapat terbaca oleh guru, untuk dibuatkan tindak lanjut yang tepat dalam mendidik dan membekali siswanya.

Meninjau dari indikator tersebut kemampuan komunikasi sangat efektif dan perlu dikembangkan pada peserta didik jenjang SMK karena dapat membiasakan peserta didik untuk belajar berkompetisi, dan mampu menghadapi berbagai perubahan di era globalisasi dan digitalisasi yang serba cepat melalui gagasan-gagasan yang kreatif dari berbagai cara pandang serta mampu menggunakan daya pikirnya guna bersaing dan bekerja sama pada dunia karir nantinya. Hal ini juga sejalan dengan ciri khas Pendidikan di SMK yang lebih didominasi praktik daripada teori. Oleh karena itu, data penelitian berupa kajian literatur yang telah dicari akan dianalisis berdasarkan hasil yang relevan terhadap judul yang dipersoalkan, serta dijadikan sebagai sumber bahan penelitian yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Daftar Penelitian yang Relevan

No	Judul	Nama Penulis (Tahun)	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar	I K Adi Suandika, I N Paek Nugraha, dan L J Erwati Dewi (2020)	Terdapat perbedaan keaktifan belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran TGT dengan rata-rata 82,25 dan 73,28 yang mengikuti pembelajaran konvensional.
2.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada	Saski Mulyani, Budi Syahri, Suparno, dan Purwanto (2020)	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin meingkat sebesar 81,12 setelah

No	Judul	Nama Penulis (Tahun)	Hasil Penelitian
	Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Di SMK Negeri 5 Padang		diterapkan pembelajaran dengan model TGT.
3.	Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli	Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, dan Sadrina (2021)	Model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar materi pelajaran elektronika dasar. Terdapat indeks jawaban sebanyak 49% yang menyatakan sangat setuju, dan 42% yang menyatakan setuju.
4.	<i>Implement Learning Model Cooperative Type Teams Games Tournament (TGT) In Content Types Of Style In Structural Building Class X Engineering Construction Concrete Stone SMKN 1 Palangka Raya</i>	Pronasi, dan Whendy Trissan (2017)	Rrata-rata nilai siswa kelas X Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 1 Palangka Raya meningkat 73,5 dari 36,6, dan tingkat ketercapaian 73,5% dengan ketuntasan klasikal 80%.
5.	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik	Zulfi Nur H, dan Edy Purnomo (2021)	Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 53 (pretest) menjadi 85 (posttest) dengan peningkatan sebesar 60,3% dengan model TGT.
6.	Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Pada Materi pemeliharaan Mesin kendaraan Ringan (Tune Up) Di SMK Negeri 1 Bintang Bayu	Abdul Rahman, dan Tumiyem (2020)	Tingkat keaktifan siswa meningkat dari kategori kurang aktif 49,23% menjadi kategori aktif dengan tingkat persentase 81,54%, serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I 85,47% menjadi 88,20% pada siklus II.
7.	Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik Siswa Kelas X Mesin 1	M. Ari Agung Wibowo, Hasin Bugis, dan Ngatou Rohman (2016)	Penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran teknologi mekanik di kelas X mesin SMK dengan peningkatan sebesar 92,59% pada siklus II.

No	Judul	Nama Penulis (Tahun)	Hasil Penelitian
	SMK Pancasila Surakarta		
8.	Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Menggunakan Perangkat Tangan Dengan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	M. Syaefuddin, dan Sudarman (2017)	Pada SMK Bidang keahlian teknologi dan rekayasa, metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada materi perangkat tangan.
9.	Peningkatan Aktivitas Dan hasil belajar Materi K3 Las Oxy-Acetylene Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )	Sugeng Haryadi (2019)	Secara klasikal aktifitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 82,35% pada siklus II dengan menggunakan metode TGT.
10	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X SMK Taman Siswa Surabaya	Budi Haryanto, dan Theodrus Wiyanto W (2016)	Perilaku yang tidak relevan terbukti dapat diturunkan dengan menerapkan metode TGT, dari 16,87% menjadi 4,76%. Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan mencapai 89,29%.
11	Perbedaan Hasil Belajar Antara Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Model Pembelajaran Jigsaw II Pada Materi Sistem Rem	Siswo Ariyanto, dan Suprpto-no (2016)	Hasil belajar siswa pada materi sistem rem menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dengan menggunakan pembelajaran TGT dan Jigsaw II.

Pada bidang otomotif, pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sandika, dkk (2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif siswa kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar dapat menumbuhkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Melihat hasil uji statistik MANOVA menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dari data keaktifan belajar siswa kelas X TKRO antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT, dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai siswa

yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 73,28%, namun dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran TGT memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 82,25%. Seiring dengan keaktifan belajar siswa yang mengalami peningkatan, terdapat dampak positif yang lain terhadap hasil belajar siswa yang juga mengalami peningkatan. Siswa yang tidak mengikuti pembelajaran model TGT memiliki nilai rata-rata hasil belajar sebesar 63,47%, dan siswa yang mengikuti pembelajaran TGT memiliki nilai rata-rata hasil belajar sebesar 76,81%. Melihat hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penerapan model TGT di SMK otomotif terbukti efektif dalam peningkatan keaktifan serta hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hal serupa juga dijelaskan oleh Rahman (2020), dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode pembelajaran TGT efektif diterapkan pada SMK TKR pada sub materi pemeliharaan mesin kendaraan ringan (*tune-up*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus 69,86% (cukup) menjadi 85,47% (tinggi), dan siklus II menjadi 88,20% (sangat tinggi). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan metode pembelajaran TGT juga efektif diterapkan pada sub materi yang berbeda di jenjang SMK untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang meningkat menunjukkan adanya proses belajar yang di dalamnya dibangun dengan interaksi dan pemahaman yang baik melalui tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT yang juga sejalan dengan konsep pembelajaran di jenjang SMK yang memaksimalkan adanya praktik daripada teori.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ari Agung Wibowo, dkk (2016), juga menyatakan bahwa penerapan pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran teknologi mekanik di SMK Mesin Pancasila Surakarta. Hasil penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus. Pada peningkatan keaktifan siswa terjadi di setiap siklus, yaitu dengan persentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,08% menjadi 92,59% pada siklus II. Pada peningkatan prestasi belajar siswa juga terjadi peningkatan di setiap siklus, yaitu persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 70,07% meningkat menjadi 92,59% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan adanya korelasi yang membangun apabila metode pembelajaran TGT diterapkan pada SMK Mesin. Hal ini guna untuk menyiapkan

lulusan SMK Mesin menjadi tenaga kerja yang terampil, aktif sesuai dengan bidang keahliannya serta berkesempatan untuk melanjutkan studi di jenjang yang lebih tinggi dengan kemampuan komunikasi yang baik.

Penelitian yang lain yang berfokus pada Teknik Konstruksi Batu dan Bangunan yang dilakukan oleh Pronasi (2017), menyatakan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran mekanika teknik dengan tingkat ketercapaian sebesar 73,5% dan ketuntasan klasikal sebesar 80%. Terdapat penelitian yang juga berfokus pada hasil belajar siswa yang dilakukan oleh Muhammad Syaefuddin (2017). Penelitian yang berfokus pada materi perkakas tangan di SMK Bhineka juga mengalami pertumbuhan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata yang awalnya 13,4 menjadi 16,3 setelah menggunakan metode TGT.

Berdasarkan studi literatur yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan yang diiringi dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penggunaan model TGT dalam jenjang pendidikan SMK atau pembelajaran kejuruan merupakan pilihan yang tepat karena dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran dengan memberikan dampak positif yang besar. Melalui pembelajaran TGT, lulusan SMK dapat memperoleh bekal tambahan dalam meningkatkan *softskill* khususnya keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi yang baik menunjukkan adanya interaksi yang baik, serta menunjukkan tingkat kematangan pola pikir siswa terhadap sebuah pembahasan melalui penyampaian gagasan-gagasan terbaik. Hal ini akan menambah nilai positif bagi lulusan SMK khususnya di jenjang karir. Melalui pembelajaran TGT, siswa dilatih untuk bekerjasama, mengembangkan ide, serta menyampaikan gagasan terbaik untuk memecahkan sebuah masalah dalam suatu pembahasan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil studi kajian literatur (*literature review*), dapat ditarik beberapa simpulan yang meliputi: (1) model *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi efektif dalam memberikan dampak positif yang besar terhadap kemampuan komunikasi siswa di jenjang SMK; (2) pembelajaran model TGT terbukti efektif dalam menumbuhkan kemampuan komunikasi siswa SMK karena kriteria pendidikan SMK yang didominasi pembelajaran praktik daripada teori, sejalan dengan konsep pembelajaran TGT yang melibatkan keaktifan siswa dengan ciri khas *games* dan turnamen.

## Saran

Berikut beberapa saran berdasarkan hasil kajian literatur dalam penelitian ini diantaranya: (1) sebelum menerapkan model pembelajaran TGT guru diharapkan mengetahui karakter setiap peserta didik dengan baik, dikarenakan dengan memahami karakter peserta didik guru secara mudah membagi peserta didik untuk dikelompokkan dalam proses belajar mengajar sehingga pelaksanaan TGT benar-benar dilaksanakan secara heterogen; (2) guru diharapkan memahami aspek dari keterampilan komunikasi sehingga dapat memberikan umpan balik pada peserta didik dengan baik; (3) bagi akademisi, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT terhadap keterampilan komunikasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amarendra, G. V., & Haryudo, S. I. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Strategi Elaborasi Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Lis. *Pendidikan Teknik Elektro*, 4, 1075–1081.
- Ariyanto, S., & Suprpto. (2016). *Perbedaan Hasil Belajar Antara Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Model Pembelajaran Jigsaw II Pada Materi Sistem Rem*. 14(2), 48–53.
- Hanifatulloh, Z. N., & Purnomo, E. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik*. February.
- Haryadi, S. (2019). *Peningkatan Aktivitas Dan hasil belajar Materi K3 Las Oxy-Acetylene Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)*. 19(2), 112–118.
- Haryanto, B., & Wiyanto, T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X SMK Taman Siswa. *Pendidikan Teknik Mesin*, 04, 28–33.
- Jacobs, G. (2004). *Cooperative Learning: Theory, Principles, and Techniques*. 1983.
- Mulyani, S., Syahri, B., Mesin, J. T., Teknik, F., Padang, U., Tawar, K. A., Tournament, T. G., & Belajar, H. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Di SMK Negeri 5 Padang*. 2(4), 33–39.
- NACE. (2020). *National Association of Collages and Employers (NACE) Job Outlook 2020 Survey*. November 2019, 17. [www.naceweb.org/%7C](http://www.naceweb.org/%7C)

- Pronasi, & Trissan, W. (2017). *Implement Learning Tournament (TGT) In Content Types Of Style In Structural Building Class X Engineering Construction Concrete Stone SMKN 1 Palangka Raya*. 3(1), 40–50.
- Putri, N. P. R., Efrizon, & Sriwahyuni, T. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Negeri 4 Payakumbuh. *Skripsi*, 6(1), 1–5.
- Rahman, A., & Tumiye. (2020). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Model Kooperatif Team games Tournament (TGT) Pada Materi pemeliharaan Mesin kendaraan Ringan (Tune Up) Di SMK Negeri 1 Bintang Bayu*. 132–141.
- Rizki, S., Mawardi, & Permata, H. K. I. (2018). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39–46.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
- Sagala, S., & Sasmira, N. (2010). *Efektivitas Metode Discovery Learning dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sup Pokok Bahasan Mengenal Alat-Alat Kantor kelas XI SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2008/2009*. 89–94.
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). *Model Kooperatif Team games Tournament (TGT) Peningkatan kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu*. 1(2), 128–140.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). *Penerapan TGT ( Team Games Tournament ) Model Cooperative Type Teams Games untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli*. 05(2), 131–137.
- Sihombing, M. D. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Tgt Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Di Smp Negeri 4 Sibolga. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 1(2), 60–64.
- Slavin, R. E. (2016). Instruction Based on Cooperative Learning. *Handbook of Research on Learning and Instruction*, 388–404. <https://doi.org/10.4324/9780203839089.ch17>
- 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. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Syaefudin, M. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Menggunakan Perkakas Tangan Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. 17(1), 38–42.
- Wibowo, M. A. A., Bugis, H., & Rohman, N. (2016). *Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik Siswa Kelas X Mesin 1 SMK Pancasila Surakarta*.
- Wulandari, A. A., & Astutiningtyas, E. L. (2020). Analisis kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran relasi rekurensi. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i1.14263>