

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MURID KELAS X TEKNIK PEMESINAN DI SMKN 3 SURABAYA

**Bagus Dwi Cahyono**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [bagusdwi.20050@mhs.unesa.ac.id](mailto:bagusdwi.20050@mhs.unesa.ac.id)

**Yunus**

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [yunus@unesa.ac.id](mailto:yunus@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon murid, hasil belajar, dan efektivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media powerpoint interaktif. Jenis penelitian yang dipergunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan di kelas X TPM 2 pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin. Data diperoleh dari instrumen angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon yang diberikan murid "Sangat Baik". Terjadi peningkatan hasil belajar dimana 86,11% murid dinyatakan tuntas, dengan rata-rata 84,03. Dengan persentase skor *N-Gain* sebesar 61,77% termasuk dalam kategori "Cukup Efektif". Simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas X TPM 2 pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin dan memperoleh respon sangat baik dari murid.

**Kata Kunci:** Model *TGT*, Respon, Hasil Belajar, Efektivitas Pembelajaran.

### Abstract

This research seeks to assess student reactions, learning outcomes, and the effectiveness of learning using the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model with the help of interactive powerpoint media. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is applied in class X TPM 2 in the field of study Fundamental of Mechanical Engineering. Data were obtained from questionnaire instruments, tests, and documentation. The result showed that The students' feedback was described as "Excellent.". There was an increase in learning outcomes where 86.11% of students were declared complete, with an average of 84.03. With a percentage of *N-Gain* score of 61.77% including in the "Quite Effective" category. The conclusion of the research result shows that the application of the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* type is effective enough to enhance student learning outcomes in class X TPM 2 in the study field of Fundamental of Mechanical Engineering and get an excellent response from students.

**Keywords:** *TGT* Model, Response, Learning Outcomes, Learning Effectiveness.

### PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan sebagai institusi pendidikan yang mempunyai tujuan guna mencetak individu yang memiliki keterampilan, keahlian, dan kemampuan sesuai dengan bidang keahlian yang dipilih, dengan harapan sesudah lulus murid mampu bersaing dan meningkatkan produktivitas dalam dunia kerja. Dengan kata lain, SMK ialah institusi pusat pembelajaran yang menyiapkan murid untuk beradaptasi dengan dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian yang dipilihnya, sehingga kegiatan pembelajaran yang ada di SMK berbeda dengan yang ada di SMA yang lebih mengutamakan aspek akademis. Kegiatan pembelajaran di SMK lebih menekankan pada aspek keterampilan teknis sesuai dengan bidang keahlian yang dipilih oleh murid, dengan persentase kegiatan pembelajaran praktik sebesar  $\pm 60\%$  dan teori sebesar  $\pm 40\%$  (Lasminto dan Arsana, 2013:

25). Salah satu jurusan yang ditawarkan di SMK ialah bidang keahlian Teknik Pemesinan, murid yang memilih bidang keahlian teknik pemesinan kelak nantinya akan mempelajari berbagai macam kompetensi yang ada pada bidang keahlian teknik pemesinan seperti Kompetensi Dasar-dasar Teknik Mesin, Gambar Teknik Manufaktur, Gambar Teknik Mesin, Dasar Desain Teknik Mesin, Teknik Pemesinan Bubut, dan Teknik Pemesinan Frais, dan sebagainya.

Sebelum mempelajari berbagai macam kompetensi yang ada pada bidang keahlian teknik mesin, terlebih dahulu murid dibekali dengan kompetensi Dasar-dasar Teknik Mesin, dimana kompetensi Dasar-dasar Teknik Mesin merupakan suatu bidang studi yang berperan sebagai fondasi atau dasar sebelum murid mempelajari berbagai kompetensi yang ada pada bidang keahlian teknik

pemesinan. Bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin ini biasanya diterapkan pada murid kelas X. Di dalam bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin ini nantinya murid diharapkan mampu memahami materi-materi yang terdapat dalam setiap elemen yang ada pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin agar kelak murid tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari kompetensi-kompetensi lainnya yang ada pada bidang keahlian teknik pemesinan.

Tenaga pendidik memiliki peran krusial dalam pelaksanaan pembelajaran, mereka diharapkan mampu memberikan solusi efektif supaya murid dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Patokan untuk mengetahui apakah murid dapat menangkap materi yang disampaikan yakni dengan memberikan ujian tertulis dan ujian praktik sesuai dengan materi pada bidang studi tersebut.

Untuk menggapai pencapaian akademik yang optimal, peran tenaga pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif guna mencapai pencapaian akademik yang diinginkan. Salah satu strategi guna meraih pencapaian akademik yang optimal adalah ketepatan tenaga pendidik untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan dalam aktivitas belajar-mengajar. Model pembelajaran ialah sebuah kerangka berpikir yang dipergunakan untuk merancang jalannya proses belajar-mengajar agar dapat berjalan secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran (Setiawan dkk., 2021: 133).

SMKN 3 Surabaya merupakan Sekolah Menengah Kejuruan berbasis teknologi yang mempersiapkan muridnya agar mampu bekerja sesuai dengan bidang keahlian yang dipilih. Sesuai dengan visi dari SMKN 3 Surabaya yaitu menciptakan murid yang memiliki pengetahuan, keterampilan, menunjukkan keyakinan dan ketakwaan, serta mampu bersaing di era globalisasi. SMKN 3 Surabaya mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar untuk murid kelas X dan XI, sehingga menekankan pada pembentukan karakter dan memotivasi murid untuk meningkatkan kreativitas mereka dan inofatif pada aktivitas belajar-mengajar.

Dari hasil *obsevasi* dan wawancara yang dilaksanakan peneliti saat mengikuti kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMKN 3 Surabaya, proses belajar-mengajar dalam bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin masih dominan mempergunakan metode pengajaran yang berorientasi pada tenaga pendidik (*teacher center*) sehingga keaktifan murid pada saat kegiatan belajar-mengajar masih kurang. Menurut Arsyad (dalam Pambudi dan Yunus, 2023: 103) metode pengajaran yang dipusatkan pada tenaga pendidik atau yang dikenal sebagai metode ceramah, dapat menjadi salah satu alasan kurang optimalnya proses belajar-mengajar, implementasi metode

ini menyebabkan kurangnya interaksi (hubungan timbal balik) antara murid dengan tenaga pendidik atau sebaliknya, sehingga murid kehilangan minat dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar yang berjalan monoton. Hal tersebut senada dengan yang diutarakan Ibu Atik Martiani dan Ibu Fenzi selaku tenaga pendidik pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin di SMKN 3 Surabaya. Menurut beliau, keaktifan dan ketertarikan murid pada proses belajar-mengajar masih rendah, sehingga berdampak kepada capaian hasil belajar yang kurang optimal. Berikut ini merupakan data hasil belajar murid kelas X TPM 2 pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Murid Kelas X TPM 2 pada Bidang Studi DDTM

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	>75	23	63,9	Tuntas
2	<75	13	36,1	Belum Tuntas
Total		36	100	

Berangkat dari adanya masalah tersebut, dibutuhkan sebuah metode pengajaran guna membangkitkan keaktifan serta ketertarikan murid saat menjalankan aktivitas belajar-mengajar sehingga harapannya bisa berimbas terhadap peningkatan capaian nilai akademik murid. Dengan begitu, peneliti coba mengimplementasikan suatu model pembelajaran yaitu "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SMKN 3 Surabaya" dengan berbantuan media powerpoint interaktif yang dipergunakan sebagai sarana penunjang untuk penyampaian materi pembelajaran.

## Kajian Teoritik

### 1. *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ialah pendekatan pembelajaran kolaboratif dengan memanfaatkan permainan dan turnamen akademis sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas belajar-mengajar. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan murid sambil mengembangkan potensi dan kemampuan mereka melalui berbagai aktivitas seperti ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab yang terintegrasi. Pembelajaran dimulai dengan penyajian materi yang dilakukan oleh tenaga pendidik, dilanjutkan dengan sesi dimana murid berdiskusi atau belajar dalam kelompok. Pada sesi belajar dalam kelompok murid diharapkan untuk aktif berdiskusi dan bertukar informasi agar seluruh anggota kelompok mampu memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, hal tersebut bertujuan agar pada saat dilaksanakannya *games* dan turnamen akademik murid dapat memperoleh poin sebanyak-banyaknya sehingga dapat

memenangkan *games* dan turnamen yang dilaksanakan. Sesudah dilaksanakannya *games* dan turnamen akademik, kelompok yang berhasil keluar sebagai pemenang akan diberikan sebuah penghargaan atau *reward* sebagai apresiasi untuk mendorong murid agar lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

## 2. Powerpoint Interaktif

Powerpoint interaktif merupakan sebuah media yang mengemas materi pembelajaran ke dalam slide powerpoint dengan memanfaatkan beragam fitur yang ada pada *software* powerpoint seperti *hyperlink* dan animasi. Powerpoint interaktif dapat memfasilitasi interaksi antara pendidik dan murid selama proses belajar-mengajar, karena di dalam powerpoint interaktif tenaga pendidik dapat mengombinasikan antara teks, gambar, dan animasi dalam slide presentansi yang dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

## 3. Respon Murid

Respon murid merupakan suatu reaksi yang diberikan murid terhadap perlakuan atau *treatment* yang diberikan tenaga pendidik atau lingkungan belajar. Reaksi tersebut dapat berupa sikap, tindakan, tanggapan, atau minat murid. Untuk menilai respon murid diperlukan suatu instrumen berupa lembar angket atau kuisioner.

## 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran perubahan yang dihasilkan murid, sesudah melakukan sejumlah proses dalam kegiatan belajar-mengajar. Hasil belajar biasanya dituangkan dalam bentuk penilaian yang diberikan oleh tenaga pendidik kepada murid sesudah menjalani serangkaian proses dalam kegiatan belajar-mengajar.

## 5. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah suatu standar kualitas pendidikan yang dilihat berdasarkan capaian tujuan pembelajaran yang dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik disaat kegiatan belajar-mengajar. Aktivitas belajar-mengajar dikatakan efektif ketika murid mampu memahami materi, berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar-mengajar, dan memberikan respon yang positif.

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini mempergunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diciptakan oleh Kemmis serta Mc. Taggart. Berdasar Kemmis bersama Mc. Taggart tahapan implementasi Penelitian Tindakan Kelas ialah tahapan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

### Setting Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Ahmad Yani No. 319, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, 60234.

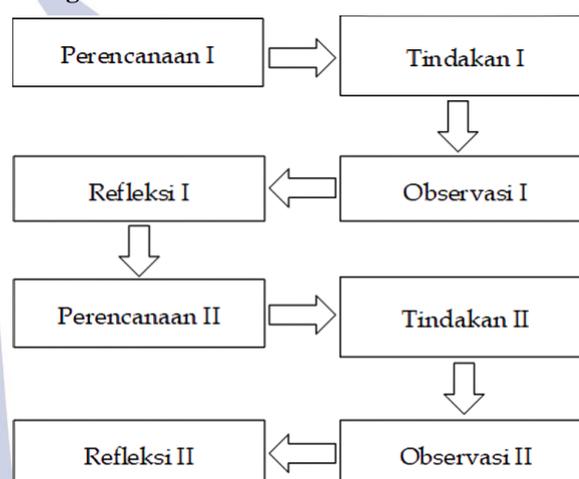
#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester kedua tahun ajaran 2023/2024.

#### 3. Subjek Penelitian

Subjeknya yaitu 36 murid kelas X TPM 2 tahun pelajaran 2023/2024.

### Rancangan Penelitian



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

### Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berasal dari instrumen angket, tes dan dokumentasi.

### Instrumen Penelitian

#### 1. Validasi

Validasi pada penelitian ini berupa validasi modul ajar, media pembelajaran, lembar angket atau kuisioner, dan validasi butir soal yang dipergunakan.

#### 2. Lembar Angket

Lembar angket berfungsi untuk mengetahui pendapat dan penilaian murid dengan diimplementasikannya model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media powerpoint interaktif pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin.

#### 3. Tes

Pemberian tes pada penelitian ini dilakukan untuk menilai kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif murid. Dalam implementasinya, kegiatan tes diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* berfungsi dalam menilai kemampuan awal murid sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Sedangkan *posttest* berfungsi

untuk menilai kemajuan dan perkembangan murid dalam memahami materi pelajaran, sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Bentuk soal yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda (*multiple choice*).

(2)

(Sumber: Prameswari dkk., 2023)

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data berupa foto, arsip pelaksanaan pembelajaran, dan hasil pekerjaan murid yang berfungsi sebagai penguat data atau bukti dalam melaksanakan penelitian.

Keterangan;

- P = Persentase
- N s = Jumlah skor hasil respon murid
- N s max = Jumlah skor maksimum (Jumlah skor seluruh item x jumlah murid)

Selanjutnya persentase skor hasil respon murid akan diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Persentase Respon Murid

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Cukup
21% - 39%	Kurang
0% - 20 %	Sangat kurang

(Sumber: Wahyuni, 2022)

**Teknik Analisa Data**

1. Teknik Analisis Validasi

Berikut ini merupakan aturan pemberian skor validasi yang mencakup validasi modul ajar, media pembelajaran, angket/kuesioner, dan lembar tes.

Tabel 2. Pedoman Pemberian Skor Butir Instrumen

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Riduwan dalam Sumantri dan Kholiq, 2020)

Skor total data yang telah diperoleh akan dievaluasi dengan mempergunakan perhitungan sebagai berikut.

$$K = \frac{F}{\text{skor kriterium}} \times 100\% \quad (1)$$

(Sumber: Saptoto dan Yunus, 2020)

Keterangan:

- F = Jumlah jawaban responden
- Skor kriterium = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Kemudian, hasilnya tersebut data akan diklasifikasikan berdasarkan kriteria persentase skor kelayakan sebagai berikut

Tabel 3. Kriteria Persentase Skor Kelayakan Instrumen

Keterangan	Skor
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Tidak Baik

(Sumber: Riduwan dalam Sumantri dan Kholiq, 2020)

3. Analisis Hasil Tes

a. Menghitung Rata-rata

Untuk mengetahui *mean* skor *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan murid, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n} \quad (3)$$

(Sumber: Sugiyono dalam Nashiroh & Sukimo, 2020)

Keterangan:

- Me = Rata-rata (*mean*)
- $\sum Xi$  = Jumlah semua nilai
- n = Jumlah murid

b. Menghitung Persentase Ketuntasan Murid

Guna menghitung ketuntasan dalam belajar murid, dapat mempergunakan rumus berikut.

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\% \quad (4)$$

(Sumber: Trianto dalam Nashiroh & Sukimo, 2020)

Keterangan:

- KB = Ketuntasan belajar
- T = Jumlah murid yang mencapai KKM ( $\geq 7$ )
- Tt = Jumlah murid yang mengikuti tes

2. Analisis Hasil Angket

Untuk menghitung persentase respon murid dapat dipergunakan rumus berikut:

$$P = \frac{N s}{N s \text{ max}} \times 100\%$$

#### 4. *N-Gain*

Untuk menghitung skor *N-Gain* bisa dipergunakan rumus sebagai berikut;

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m\ ideal} - S_{pre}} \quad (5)$$

(Sumber: Hake dalam Sabila dan Isroah, 2021)

$g$  = Skor rata-rata gain yang dinormalisasi  
 $S_{post}$  = Skor rata-rata tes akhir murid  
 $S_{pre}$  = Skor rata-rata tes awal murid  
 $S_{m\ ideal}$  = Skor maksimum ideal

Sesudah memperoleh nilai *N-Gain*, untuk mengetahui tingkat efektivitas dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan, dapat diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 5. Klasifikasi *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Hake dalam Sabila & Isroah, 2021)

Sedangkan pembagian tafsiran efektivitas *N-Gain* akan diklasifikasikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Tafsiran Efektifitas *N-Gain*

Rentang Nilai	Kategori
<40%	Tidak efektif
40% - 55%	Kurang efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

(Sumber: Hake dalam Sabila & Isroah, 2021)

#### Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila lebih dari 85% murid memenuhi KKM yang ditetapkan. Ini didasarkan pada hasil wawancara peneliti dengan tenaga pendidik pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin di SMKN 3 Surabaya. KKM yang diterapkan untuk bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin di SMKN 3 Surabaya adalah 75.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Analisis Instrumen

Sebelum diterapkan kepada murid pada saat kegiatan riset/penelitian, terlebih dahulu perangkat dan instrumen yang dikembangkan berupa modul ajar, media pembelajaran, lembar angket respon, dan lembar tes akan divalidasi oleh validator ahli. Berikut adalah verifikasi perangkat dan instrumen yang dikembangkan dari para validator.

Tabel 7. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Hasil Rata-rata	Kriteria
1	Modul ajar	95,26%	Sangat Baik
2	Media Powerpoint (Menurut Ahli Media)	85,67%	Sangat Baik
3	Media Powerpoint (Menurut Ahli Materi)	96,85%	Sangat Baik
4	Lembar Angket Respon	95,19%	Sangat Baik
5	Butir Soal	96,85%	Sangat Baik
Rata-rata		93,96%	Sangat Baik

Dari data yang telah disajikan, *mean* persentase kelayakan perangkat dan instrumen yang dikembangkan yakni sebesar 93,96%, masuk pada kategori "Sangat baik". Dengan dasar ini, perangkat dan instrumen yang dikembangkan layak dipergunakan dalam kegiatan penelitian.

#### Hasil Penelitian Siklus I

Pada saat siklus I, peneliti melaksanakan proses belajar-mengajar disesuaikan dengan sintaks-sintaks yang ada dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dimana pada awal aktivitas belajar-mengajar peneliti memberikan lembar *pretest* guna menilai kemampuan awal yang dimiliki oleh murid. Selain itu, pemberian *pretest* juga berfungsi sebagai patokan dalam pembagian kelompok disaat pengimplementasian model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Pada tahapan berikutnya peneliti memberikan penyajian materi dengan mempergunakan media powerpoint interaktif dengan tujuan agar murid lebih tertarik untuk menyimak penyajian materi yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya murid akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen, pembagian kelompok dilakukan berdasarkan hasil *pretest* yang sudah dikerjakan murid, sesudah dibagi menjadi beberapa kelompok murid akan bergabung bersama kelompoknya dan dilanjutkan dengan berdiskusi guna menjawab Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh peneliti. Sesudah sesi diskusi atau belajar dalam kelompok selesai, murid bersama kelompok belajarnya akan diberikan suatu *games*, dimana pada sesi *games* ini murid bersama kelompoknya dituntut untuk beradu kecepatan untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti dalam suatu *games*. Sesudah sesi *games* selesai murid akan dilombakan dengan murid dari kelompok lain yang memiliki keterampilan seimbang dalam satu meja turnamen, dimana murid diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kartu soal. Kelompok yang berhasil memperoleh total poin tertinggi dalam sesi *games* dan turnamen akan dinobatkan sebagai pemenang dan akan mendapatkan suatu *reward* atau penghargaan.

Berikut ini merupakan hasil PTK pada siklus I:

### 1. Respon Murid Siklus I

Tabel 8. Hasil Angket Respon Murid Siklus I

Subjek	Skor Angket Respon Murid	
	Rata-rata (%)	Keterangan
Murid Kelas X TPM 2	76,62	Baik

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Kategori Angket Respon Murid Siklus I

Interval Skor Total (%)	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
80%-100%	Sangat Baik	7	19
60%-79%	Baik	29	81
40%-59%	Cukup	0	0
21%-39%	Kurang	0	0
0%-20%	Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan data tabel respon murid di atas mengindikasikan bahwa rata-rata respon murid terhadap jalannya aktivitas belajar-mengajar pada siklus I ialah 76,62% dengan kategori "Baik". Dimana dari total 36 murid, sebanyak 29 murid atau 81% memberikan respon "Baik" dan 7 murid atau 19% memberikan respon "Sangat Baik". Oleh karena itu, dengan dasar penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa respon murid dengan diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I ialah "Baik"

### 2. Hasil Belajar Murid Siklus I

Tabel 10. Hasil Belajar Murid X TPM 2 Siklus I

	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	40	55
KKM	75	75
Siswa Lulus KKM	14	27
Siswa Belum Lulus KKM	22	9
Rata-rata	65,97	79,03
Ketuntasan Belajar	38,89%	75%

Menurut informasi yang tercantum dalam tabel di atas, dari total 36 murid, terdapat 9 murid belum mencapai KKM, sementara 27 murid atau sekitar 75% sudah mencapainya. Ini menunjukkan bahwasannya ketuntasan belajar pada siklus I yakni sebesar 75%. Dengan ini, hasil penelitian pada siklus I belum memenuhi standart keberhasilan (target yang dibuat). Dengan demikian, diperlukan upaya peningkatan hasil belajar murid dengan melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

### 3. Efektifitas Pembelajaran Siklus I

Tabel 11. Hasil Perhitungan *N-Gain* Siklus I

Mean Pretest	Mean Posttest	Gain Score	Persentase
65,97	79,03	0,40	40,46%

Berdasarkan data yang tertera di atas, diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,40. Menurut kriteria *n-gain score*, hasil *n-gain* tersebut termasuk dalam kategori "Sedang". Sedangkan untuk tafsiran efektivitas *n-gain* diperoleh hasil 40,46% termasuk dalam kategori "Kurang Efektif". Ini mengindikasikan bahwa kemajuan pencapaian akademik murid kelas X TPM 2 berada pada tingkat sedang, dan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I kurang efektif dalam meningkatkan capaian akademik murid kelas X TPM 2 dalam bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin.

### Refleksi Siklus I

Masih ada beberapa masalah yang ditemui dalam penelitian tindakan pada siklus I, yang mengakibatkan belum tercapainya standart keberhasilan (target yang ditentukan). Maka diperlukan beberapa perbaikan untuk menunjang tercapainya tujuan dari penelitian yang dilaksanakan. Berikut ini merupakan beberapa upaya perbaikan yang direncanakan untuk dapat memperbaiki jalannya penelitian pada siklus berikutnya: 1) Memberikan teguran dan juga instruksi tegas kepada murid yang masih bermain HP, bercanda dengan teman, dan tidur saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung. 2) Agar kegiatan belajar-mengajar tidak terlalu menyita banyak waktu, pengamat memberikan saran agar pada saat siklus berikutnya pembagian kelompok dilakukan berdasarkan hasil *pretest* siklus I agar murid lebih mudah untuk diorganisir. 3) Memberikan semangat kepada murid agar lebih giat terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar, seperti mencatat, bertanya apabila masih belum paham terhadap materi pembelajaran, menyimak apa yang diutarakan oleh tenaga pendidik, dan aktif saat diskusi agar pada saat pertemuan selanjutnya, kegiatan belajar-mengajar dapat berjalan lebih baik. 4) Memberikan arahan kepada seluruh murid atau kelompok belajar agar saling memberikan semangat dan lebih berkolaborasi agar dapat memenangkan kegiatan *games* dan turnamen pada pertemuan selanjutnya. 5) Memberikan penjelasan materi secara lengkap dan menyeluruh dan dilengkapi dengan diskusi dan tanya jawab yang lebih aktif.

## Hasil Penelitian Siklus II

### 1. Respon Murid Siklus II

Tabel 12. Hasil Angket Respon Murid Siklus II

Subjek	Skor Angket Respon Siswa	
	Rata-rata (%)	Keterangan
Siswa Kelas X TPM 2	82,99	Sangat Baik

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Kategori Angket Respon Murid Siklus II

Interval Skor Total (%)	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
80%-100%	Sangat Baik	26	72
60%-79%	Baik	10	28
40%-59%	Cukup	0	0
21%-39%	Kurang	0	0
0%-20%	Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan data dalam tabel respon murid di atas, rata-rata respon murid terhadap proses pembelajaran saat siklus II ialah 82,99%, masuk kategori "Sangat Baik". Dari total 36 murid, 10 murid atau 28% memberikan respon "Baik" dan 26 murid atau 72% memberikan respon "Sangat Baik". Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa respon murid dengan diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II ialah "Sangat Baik".

### 2. Hasil Belajar Murid Siklus II

Tabel 14. Hasil Belajar Murid X TPM 2 Siklus II

	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	35	50
KKM	75	75
Siswa Lulus KKM	12	31
Siswa Belum Lulus KKM	24	5
Rata-rata	62,50	84,03
Ketuntasan Belajar	33,33%	86,11%

Menurut informasi yang tercantum dalam tabel di atas, terlihat bahwa 5 murid belum mencapai KKM, sementara 31 murid atau 86,11% sudah mencapainya. Ini menunjukkan bahwasannya ketuntasan belajar pada siklus II ialah 86,11%. Dengan demikian, hasil penelitian pada siklus II sudah mencapai target atau standart keberhasilan yang dibuat. Dengan begitu, penelitian tindakan kelas cukup dilaksanakan sampai siklus kedua.

### 3. Efektivitas Pembelajaran Siklus II

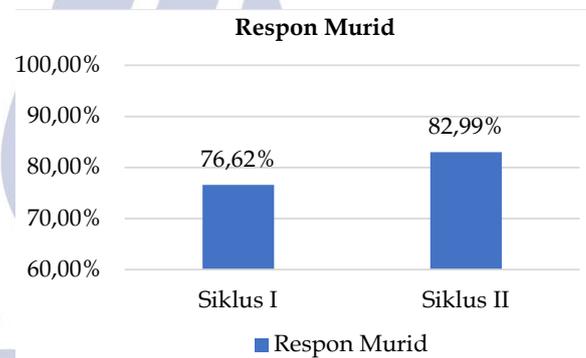
Tabel 15. Hasil Perhitungan *N-Gain* Siklus II

Mean Pretest	Mean Posttest	Gain Score	Persentase
62,50	84,03	0,62	61,72%

Dari data dalam tabel di atas, diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,62. Menurut kriteria *n-gain score*, nilai tersebut masuk dalam kategori "Sedang". Sementara menurut tafsiran efektivitas *n-gain*, hasil sebesar 61,72% termasuk dalam kategori "Cukup Efektif". Ini menunjukkan bahwa kemajuan pencapaian akademik murid kelas X TPM 2 berada pada tingkat sedang, dan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II cukup efektif dalam meningkatkan capaian akademik murid kelas X TPM 2 dalam bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin.

## Pembahasan

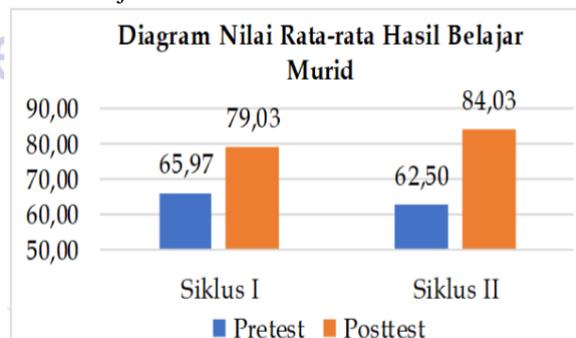
### 1. Respon Murid



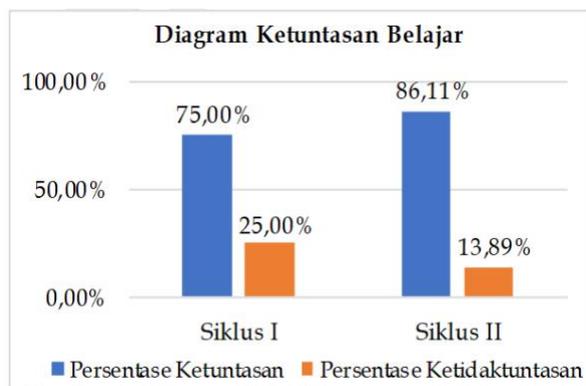
Gambar 2. Diagram Perkembangan Respon Murid

Rata-rata respon murid pada siklus I yakni sebesar 76,62% serta mengalami kemajuan saat siklus II menjadi 82,99% masuk kategori sangat baik.

### 2. Hasil Belajar Murid



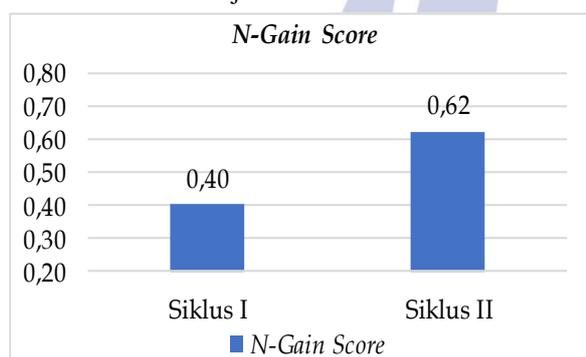
Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Belajar Murid



Gambar 4. Diagram Nilai Ketuntasan Belajar Murid

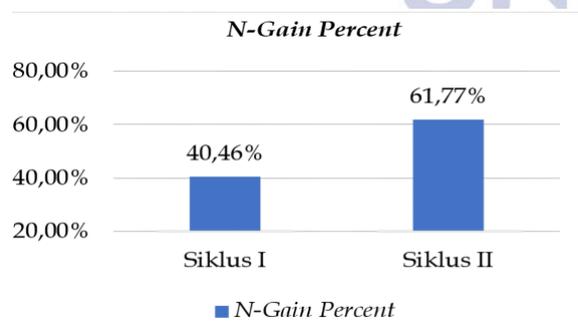
Pada siklus I murid yang dikatakan tuntas dalam belajar mencapai 75% dengan rata-rata 79,03, meningkat menjadi 86,11% pada siklus II dengan rata-rata 84,03.

### 3. Efektivitas Pembelajaran



Gambar 5 Diagram Klasifikasi *N-Gain*

Terjadi peningkatan nilai *n-gain*, dari siklus I diperoleh skor *n-gain* sebesar 0,40 kategori "Sedang" menjadi 0,62 dengan kategori "Sedang" pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifitasan perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada penelitian tindakan kelas siklus I dan II termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 6. Diagram Tafsiran Efektifitas N-Gain

Dari ilustrasi di atas, terlihat adanya peningkatan efektivitas pembelajaran dari 40,46% "Kurang Efektif" saat siklus I menjadi 61,77% "Cukup Efektif" saat siklus II. Kesimpulannya yakni, pada siklus II, perlakuan atau *treatment* yang diberikan terdapat peningkatan efektivitas dibandingkan dengan siklus I.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mendapat respon positif dari murid, pada siklus I persentase respon murid dengan diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin sebesar 76,62% termasuk "Baik" meningkat pada siklus II menjadi 82,99% masuk kategori "Sangat Baik".
2. Adanya peningkatan capaian akademik murid sesudah diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin. Sebelum diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* hanya 63,90% murid yang dinyatakan tuntas, dengan rata-rata kelas mencapai 75,33. Sesudah diterapkan pada siklus I, persentase murid yang tuntas menjadi 75%, dengan rata-rata mencapai 79,03. Dan kembali meningkat pada siklus II, dimana persentase murid yang tuntas dalam belajar yakni sebesar 86,11% dengan nilai rata-rata 84,03.
3. Terjadi peningkatan efektivitas pembelajaran dengan diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin. Dimana persentase efektivitas belajar-mengajar saat siklus I yaitu 40,46% termasuk "Kurang Efektif", mengalami peningkatan menjadi 61,77% termasuk "Cukup Efektif" saat siklus II. Kesimpulannya yakni, pada siklus II, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar murid kelas X TPM 2 pada bidang studi Dasar-dasar Teknik Mesin. Hal ini disebabkan oleh adanya refleksi yang dilakukan untuk meninjau kembali kelemahan-kelemahan yang muncul selama pelaksanaan penelitian pada siklus I. Perbaikan dan penyelesaian dari masalah yang timbul pada siklus I telah diidentifikasi, sehingga kegiatan belajar-mengajar pada siklus II menjadi lebih efektif.

### Saran

Saran yang hendak dikemukakan peneliti berdasarkan pengalaman yang diperoleh pada saat melakukan penelitian antara lain:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* membutuhkan durasi yang cukup lama dalam implementasinya. Dengan begitu, dibutuhkan keahlian mengelola kelas yang efektif. Tenaga pendidik diharapkan mampu memotivasi murid untuk terlibat

- secara aktif dalam aktivitas belajar-mengajar, dan membuat suasana kelas yang mendukung.
2. Murid diharapkan lebih berinisiatif dalam mencari informasi terkait materi pada bidang studi yang dipelajari sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada tenaga pendidik.
  3. Persiapan yang baik dari peneliti, tenaga pendidik, dan murid diperlukan agar pelaksanaan aktivitas belajar-mengajar dapat berjalan dengan lancar.
  4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi dan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas belajar-mengajar dengan diimplementasikannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Lasminto, W., & Arsana, I. M. (2013). Pengembangan Media Trainer Sistem Pengapian CDI untuk Meningkatkan Keefektifan Belajar-mengajar Mata Diklat Melakukan Perbaikan Sistem Pengapian Murid Kelas XII TSM Di SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA*, 2(1), 24–33.
- Nashiroh, M., & Sukirno. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi melalui Implementasi Model Belajar-mengajar Kooperatif *Teams Games Tournament*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35.
- Pambudi, R. G., & Yunus. (2023). Pengembangan Video Belajar-mengajar Untuk Murid Kelas X Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Pada Materi Pengelasan SMAW Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 3 Surabaya. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 102–114.
- Prameswari, T. D. ayu, Roosyanti, A., & Kartikasari, E. (2023). Implementasi Model Belajar-mengajar *Teams Games Tournament (TGT)* pada Murid Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 189–202.
- Sabila, R. F., & Isroah. (2021). Pengaruh Model Belajar-mengajar Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Murid Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 1–13.
- Saptoto, B., & Yunus. (2020). Implementasi Model Belajar-mengajar *Reciprocal Teaching* guna Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Murid pada Kompetensi Dasar Gambar Teknik Kelas X TPM SMK Negeri 1 Nganjuk. *JPTM*, 10(1), 1–10.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Implementasi *TGT (Team Games Tournament)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137.
- Sumantri, F. N., & Kholiq, A. (2020). Pengembangan ELS-3D (E-Book Literasi Sains Berbasis 3D Page Flip) Pada Materi Momentum dan Impuls. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 479–483.
- Wahyuni, A. (2022). Implementasi Model Belajar-mengajar *Team Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Kartu *Read or Punishment* pada Penguasaan Huruf Hiragana. *Kagami: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, 13(2), 119–131.