

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN TEKNIK DASAR OTOMOTIF**

***IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING TGT MODEL TO IMPROVE STUDY RESULTS IN AUTOMOTIVE BASIC TECHNICAL LESSON***

Oleh:

Zudik Hermantyo dan

Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: 13504241063@student.uny.ac.id

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran teknik dasar otomotif (TDO) jurusan teknik kendaraan ringan di SMK Ma'arif Salam melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKR E SMK Ma'arif Salam tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 33 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran teknik dasar otomotif (TDO) jurusan teknik kendaraan ringan di SMK Ma'arif Salam. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari setiap siklus. Pada tahap pra tindakan, presentase ketuntasan sebesar 12,12% dengan rata-rata nilai sebesar 45,45. Pada siklus I, presentase ketuntasan meningkat menjadi 63,64% dengan rata-rata nilai sebesar 70,91. Pada siklus II, presentase ketuntasan meningkat kembali menjadi 81,18% dengan rata-rata nilai sebesar 76,51.

Kata kunci: *model pembelajaran kooperatif tipe TGT, penelitian tindakan kelas, hasil belajar*

**ABSTRACT**

*This research purpose to improve study result student of class X on the subject of basic automotive engineering program in light vehicle engineering at SMK Ma'arif Salam through the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT). This research is a classroom action research.. Subjects in this study were students of class X TKR E SMK Ma'arif Salam academic year 2017/2018 as many as 33 students. The data in this study is obtained through the implementation of test results and documentation. The results of this research indicate that the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) can improve study result student of class X on the subject of basic automotive engineering program in light vehicle engineering at SMK Ma'arif Salam. This is evidenced by the improve in study result of each cycle. At the pre-action stage, percentage of completeness 12.12% and the average overall score of 45.45.. In to cycle I,) percentage of completeness improve to 63.64% and the average overall score of 70.91. In to cycle II, percentage of completeness improve again to 81.18% and average overall score of 76.51.*

*Keywords: cooperative learning model TGT, classroom action research, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa modern ini sangatlah pesat sehingga manusia dituntut untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kemampuan diri agar dapat bersaing dan dapat bertahan hidup. Adapun cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan berbagai bentuk pendidikan atau pelatihan. Pendidikan merupakan suatu dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia.. Berdasarkan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah 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 mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Salah satu faktor untuk menunjang dalam proses pendidikan adalah sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah yang dirancang untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas anak didik untuk memiliki kemampuan dan ketrampilan sehingga dapat memenuhi tuntutan dunia kerja baik industri maupun wirausaha. Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya

sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Menurut Cronbach dalam Thobroni dan Mustofa (2013: 20), *“learning is show by change in behavior as result of experience”* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman). Dengan adanya proses belajar mengajar diharapkan dapat terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Guru merupakan faktor penting guna tercapainya proses belajar mengajar yg baik. Dengan demikian maka guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang tepat, mampu memilih dan menggunakan fasilitas pembelajaran, mampu memilih dan menggunakan alat evaluasi, mampu mengelola pembelajaran di kelas maupun pembelajaran saat praktek, menguasai materi, dan memahami karakter siswa.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu cara yang digunakan guru agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik serta siswa dapat berperan aktif didalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Kemp dalam Rusman (2014: 132), model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa melalui tes.

Teknik Dasar Otomotif (TDO) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kelas X TKR semester 1 dan semester 2. Dalam mata pelajaran ini siswa dituntut untuk memahami dan menerapkan dasar-dasar tentang dunia otomotif. Akan tetapi pada kenyataannya siswa belum dapat memahami

dan menerapkan semua yang telah diajarkan oleh guru tentang dasar-dasar otomotif. Akibat dari kurang pemahannya siswa tentang materi yang telah diajarkan maka dampaknya hasil belajar siswa menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa di pengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif terlihat siswa pasif yang artinya pembelajaran hanya berfokus kepada guru sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan materi yang diserap oleh siswa sedikit. Siswa juga sering berbicara sendiri dengan temannya sehingga membuat kegaduhan dan menjadi mengganggu teman lain yang sedang fokus dalam mengikuti pelajaran. Kegaduhan tersebut diakibatkan karena siswa merasa bosan mendengarkan penjelasan dari guru yang monoton dan merasa tidak nyaman sehingga siswa mencari kesibukan sendiri dengan mengobrol dengan temannya. Banyak juga siswa yang mengantuk

dikarenakan merasa bosan dengan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selain itu, guru hanya fokus dengan materi yang diajarkan tanpa melihat apakah siswanya sudah paham atau belum dan juga guru tidak pernah memperhatikan terhadap metode mengajar yang digunakan.

Masalah-masalah tersebut menyebabkan siswa tidak dapat memahami terhadap materi yang dijelaskan oleh guru. Hal itu sangat mempengaruhi pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Banyak siswa yang tidak lulus saat ulangan tengah semester karena mendapat nilai dibawah 75 (KKM).

Dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa dan permasalahan yang terjadi maka perlu adanya pembaharuan pada proses belajar mengajar supaya siswa dapat berperan aktif, siswa tidak merasa bosan, tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Pembaharuan tersebut diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan merubah model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di SMK Ma'arif Salam dengan model pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat aktif dan mudah memahami pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan pada mata pelajaran

Teknik Dasar Otomotif di SMK Ma'arif Salam?"

Pembelajaran kooperatif merujuk pada model pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, 2009: 4). Slavin diterjemahkan Lita (2009: 163) menyebutkan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota dari tim lainnya yang memiliki kemampuan akademis yang setara.

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan pada mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif di SMK Ma'arif Salam melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan hasil belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif kelas X jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Ma'arif Salam melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (rusmono 2012 : 32).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut dengan *Classroom Action Research*. Penelitian

tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan dengan tujuan mengatasi masalah-masalah yang terjadi di lapangan (sekolah).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2018. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Ma'arif Salam Magelang yang beralamatkan di Jl. Citrogaten, Salam, Magelang 56484 Telp/Fax. (0293) 5880664

### **Subjek Penelitian**

Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Ma'arif Salam yang berjumlah 33 siswa

### **Prosedur**

Karakteristik dari penelitian tindakan kelas yaitu dengan adanya suatu tindakan yang dilaksanakan di kelas berdasarkan siklus hingga tujuan dari penelitian telah terpenuhi. Jumlah siklus pada penelitian ini bergantung pada ketercapaian tujuan penelitian. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi permasalahan didalam kelas serta penyusunan rencana tindakan yang akan diterapkan untuk memecahkan permasalahan.

Tahap tindakan merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Tindakan yang dilakukan adalah kegiatan berupa pembelajaran Teknik Dasar Otomotif

dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Pengamatan yang dilakukan merupakan pengamatan selama pelaksanaan proses pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan lembar observasi. Hal yang diamati merupakan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini berfungsi untuk mengetahui masalah-masalah yang ada pada saat proses pembelajaran kooperatif tipe TGT berlangsung sehingga dapat digunakan acuan refleksi untuk pembelajaran yang berikutnya.

Refleksi dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

#### **Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan kegiatan pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrument pengumpul data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian yaitu tes dan dokumentasi. Tes merupakan metode pengumpulan data penelitian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan seseorang. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mendokumentasikan data-data untuk memperkuat data yang diperoleh saat proses pembelajaran. Dokumentasi bertujuan untuk mengungkap fakta pada saat pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian dibagi menjadi dua yaitu tes dan non tes. Tes merupakan

instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa, terutama yang berhubungan dengan penguasaan materi pelajaran melalui pembelajaran *Teams Games Tournament*. Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan instrument soal yang sesuai dengan bidang materi pelajaran yang diteliti. Soal tes berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada akhir siklus. Sedangkan dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa nilai hasil tes, hasil kerja kelompok, hasil turnamen dan foto pada setiap siklus pada saat pembelajaran berlangsung.

#### **Teknik Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk mengolah informasi kuantitatif maupun kualitatif sedemikian rupa sampai informasi itu menjadi bermakna. Dalam penelitian ini, analisis data digunakan untuk menentukan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui tindakan dari setiap siklus yang dilakukan guru. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah analisis lembar observasi aktivitas siswa dan hasil tes.

Tes individu yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran teknik dasar otomotif menggunakan soal pilihan ganda. Analisis data hasil observasi dan tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Teknik Dasar Otomotif siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR) melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan nilai tes yang didapatkan setiap siswa, maka dapat dihitung nilai rata-

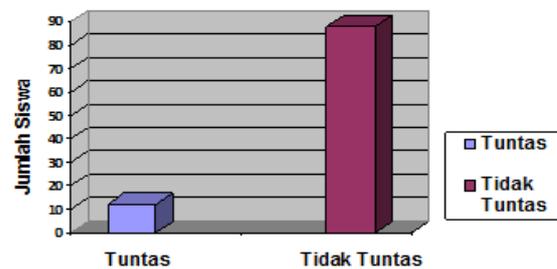
rata hasil belajar siswa dan dapat menghitung presentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKM pada setiap siklusnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SMK Ma'arif Salam dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih satu bulan yaitu dari tanggal 19 Januari 2018 sampai dengan tanggal 9 februari 2018. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas X TKR E dengan mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif. Materi yang disampaikan dalam penelitian tindakan kelas ini menyangkut tentang dasar-dasar sistem hidrolik beserta simbol-simbol komponen sistem hidrolik dan dasar-dasar sistem pneumatic beserta simbol-simbol komponen sistem pneumatik. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif diampu oleh 2 guru yaitu Tri Yudono, S.Pd dan Yudha Ari Purnama, S.Pd.

Penelitian diawali dengan pengambilan data dari setiap siswa kelas X TKR E untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan pemahaman tentang materi yang akan disampaikan sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Presentase ketuntasan siswa kelas X TKR E pada mata pelajaran Tenik Dasar Otomotif saat dilakukan pretest yaitu sebesar 12,12% sedangkan presentase yang tidak tuntas sebesar 87,88%.

Rata-rata nilai yang didapat oleh siswa kelas X TKR E sebesar 45,45.



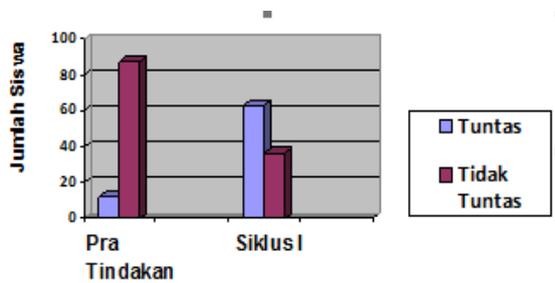
Gambar 1. Data Ketuntasan Belajar

Berdasarkan data yang sudah diperoleh saat pretest, dapat dilihat bahwa terdapat 87,88% yang belum tuntas sehingga peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sehingga ketuntasan kelas dapat tercapai, yang setidak-tidaknya 75% dari jumlah keseluruhan siswa.

Pada siklus I pembelajaran model kooperatif tipe TGT mulai dilaksanakan. Dari pengamatan pada siklus I yang telah dilaksanakan, siswa terlihat belum aktif dan kebingungan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa belum begitu memahami model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan. Sebagian siswa sibuk berbicara dengan teman sebangku dan sebagian ada yang bermain handphone. Tetapi setelah siswa didekati dan diperingatkan siswa tersebut kembali mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Saat proses diskusi kelompok, banyak siswa yang belum bisa bekerja sama dengan baik sehingga soal kelompok tidak dikerjakan bersama-sama. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak kegaduhan yang mengganggu jalannya proses

pembelajaran. Kegaduhan tersebut disebabkan karena belum pahamnya siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan dan kurangnya ketegasan guru sebagai pengajar.

Dari hasil evaluasi prestasi belajar pada siklus I ada 21 siswa atau sebesar 63,64% siswa yang tuntas dan 12 siswa atau 36,36% siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa sebesar 70,91. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus I prestasi belajar Teknik Dasar Otomotif siswa kelas X TKR E belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan.



Gambar 2. Evaluasi Prestasi Siklus 1

Refleksi tindakan dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan siklus I selesai. Dalam hal ini, peneliti dan guru berdiskusi untuk mengevaluasi proses pembelajaran pada siklus I yang kurang baik supaya pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siklus 2 dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun kekurangan dalam pelaksanaan tindakan siklus I yaitu :

- 1) Beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru baik penjelasan tentang materi, pembagian kelompok, dan penjelasan tentang peraturan turnamen.
- 2) Pada saat melakukan diskusi kelompok terlihat dalam satu kelompok tidak semua siswa mendiskusikan permasalahan dan

menyelesaikan tugas yang diberikan guru, ada sebagian siswa masih sibuk bermain sendiri. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih tergantung dengan teman satu kelompoknya dan cenderung mengandalkan yang lain.

- 3) Dalam menyampaikan atau menjawab pertanyaan dari guru sebagian siswa masih malu-malu untuk mengemukakan pendapatnya walaupun jawabannya berbeda dengan jawaban anggota kelompok yang lain. Hal ini menyebabkan guru harus aktif mengecek hasil pekerjaan siswa, menunjuk siswa yang berbeda untuk mengemukakan pendapatnya kepada teman yang lainnya
- 4) Langkah belajar kelompok dan turnamen dalam *TGT* belum berjalan dengan optimal karena beberapa siswa ada yang kurang paham dengan aturan turnamen, sehingga saat pelaksanaannya siswa masih bertanya-tanya dan menghambat pelaksanaan turnamen.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka perlu adanya perbaikan pembelajaran sehingga masalah tersebut tidak terulang kembali pada siklus II. Adapun upaya perbaikan yang harus dilakukan yaitu :

- 1) Guru memberikan peringatan atau teguran kepada siswa yang membuat gaduh, bercanda bersama temannya, dan tidak memperhatikan penjelasan materi. Selain itu guru lebih sering memberikan pertanyaan untuk siswa agar siswa bisa fokus memperhatikan materi pelajaran
- 2) Untuk mengatasi siswa yang kurang aktif pada saat kerja kelompok maka guru

harus mengingatkan kembali betapa pentingnya anggota kelompok untuk saling bekerja sama dan guru juga memberikan dorongan agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi dalam kelompoknya walaupun dari hal-hal kecil dan mengajak siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, guru juga harus sering mengawasi saat siswa sedang berdiskusi.

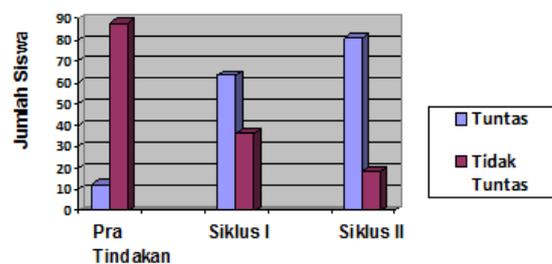
- 3) Guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa agar berani bertanya dan memberikan argumen saat pembelajaran berlangsung.
- 4) Penjelasan tentang aturan turnamen dilakukan apabila semua siswa telah benar-benar siap pada meja turnamen masing-masing.

Sebelum memulai tindakan siklus II, peneliti dan guru merancang kembali tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Dari hasil pengamatan setelah dilaksanakannya siklus II, dapat dilihat bahwa siswa terlihat cukup aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang sudah mulai beradaptasi dan mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diterapkan.

Secara umum perhatian, keaktifan dan kerjasama siswa lebih baik dibandingkan dengan hasil pengamatan pada siklus I. Pada saat penjelasan materi, diskusi kelompok, maupun turnamen akademik, siswa fokus dalam setiap proses pembelajaran dan minimnya kegaduhan akibat refleksi yang dilakukan pada siklus I. Selain itu, guru juga

sangat tegas terhadap siswa yang membuat kegaduhan, sehingga suasana kelas dapat terkendali.

Dari hasil evaluasi prestasi belajar pada siklus II ada 27 siswa atau sebesar 81,18% siswa yang tuntas dan 5 siswa atau 18,82% siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai siswa sebesar 76,51. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus I prestasi belajar Teknik Dasar Otomotif siswa kelas X TKR E sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan.



Gambar 3. Evaluasi Prestasi Belajar Pada Siklus II

Diagram diatas menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dan jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  (tuntas) antara saat pra tindakan dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I dan siklus II. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa saat pra tindakan sebesar 12,12% meningkat menjadi 63,64% pada siklus I. Sementara pada siklus II meningkat kembali menjadi 81,82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus II, prestasi belajar Teknik Dasar Otomotif siswa kelas X TKR E SMK Ma'arif Salam sudah mencapai kriteria keberhasilan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) di kelas X TKR E SMK Ma'arif Salam tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada tahap pra tindakan, hanya 4 siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  (KKM) dari 33 siswa kelas X TKR E dengan presentase ketuntasan sebesar 12,12% dan rata-rata nilai keseluruhan siswa sebesar 45,45. Pada siklus I, siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  (KKM) meningkat menjadi 21 dari 33 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 63,64% dan rata-rata nilai keseluruhan siswa sebesar 70,91. Pada siklus II, siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  (KKM) meningkat kembali menjadi 27 dari 33 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 81,18% dan rata-rata nilai keseluruhan siswa sebesar 76,51.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga peneliti memberikan saran kepada guru khususnya guru mata pelajaran Teknik Dasar otomotif d SMK Ma'arif salam untuk menggunakan waktu

pelajaran yang dimiliki dengan lebih efektif dan guru sebaiknya lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa

### DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning*. (Terjemahan Lita). Bandung: Nusa Media. (Edisi asli diterbitkan tahun 2005 oleh Allymand Bacon. London).