

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X TKR SMK N 4 PURWOREJO

Fandiaji Abdilah Akhmad, Widiyatmoko, Ashari

Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif. FKIP. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
fandiaji40@gmail.com , widiyatmoko@umpwr.ac.id, ashari.ump@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik kelas X TKR pada mata diklat Dasar Program Otomotif di SMK Negeri 4 Purworejo 2) mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada mata diklat Dasar Program Otomotif di kelas X TKR A SMK Negeri 4 Purworejo setelah menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang diselesaikan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Purworejo pada bulan Januari 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKR A SMK Negeri 4 Purworejo tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini adalah proses belajar peserta didik dan angket untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Kompetensi Dasar yang dipilih yaitu Dasar Program Otomotif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan 1) pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama tim/kelompok dengan mengutamakan penggunaan turnamen antar tim menggunakan permainan-permainan akademik dengan anggota 4-6 peserta didik untuk menyumbangkan poin atau skor bagi timnya 2) minat belajar peserta didik meningkat dari tiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya skor rata-rata observasi proses belajar dari pra siklus dengan persentase 50%, naik menjadi 65% pada siklus I dan semakin meningkat pada siklus II yaitu sebesar 85%. Hasil angket minat belajar peserta didik juga mengalami peningkatan hal ini terbukti pada rata-rata minat belajar peserta didik pra siklus yaitu 69,72 dimana peserta didik yang tuntas adalah 19 peserta didik dengan persentase 52,77%. Pada siklus I diperoleh minat yang meningkat dengan rata-rata 77,38 dimana peserta didik yang tuntas adalah 24 peserta didik dengan persentase 66,66%. Pada siklus II semakin meningkat dengan rata-rata 80,76 dengan persentase ketuntasan menjadi 94,44%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan untuk mengubah sifat, karakter, gaya berpikir dan meningkatkan bakat yang ada didalam dirinya memiliki keahlian, ilmu pengetahuan, kepribadian dan keterampilan yang baik dan berguna bagi dirinya sendiri, maupun masyarakat. Oleh sebab itu dibutuhkan tujuan pendidikan yang jelas yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan generasi bangsa seutuhnya, maka akan menentukan proses pendidikan yang melahirkan generasi yang berkualitas dalam kecerdasan maupun akhlakunya.

Di Indonesia kualitas pembelajaran masih tergolong rendah sehingga menjadi masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran kurang efektif dan efisien. Menurut Sugihartono (2013:80), pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk memberikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai model sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Metode pembelajaran di SMK yang masih sering diterapkan oleh guru atau tenaga pendidik dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan peserta didik menjadi bosan atau dirasa kurang menarik baginya sehingga peserta didik cenderung pasif terhadap pelajaran yang dijelaskan guru. Karena metode pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis (Prastowo, 2013: 73). Proses pembelajaran melibatkan 2 subjek, yaitu pendidik dan peserta didik akan menghasilkan suatu perubahan pada diri peserta didik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran (Eko Putro Widoyoko, 2013). Oleh karena itu kemampuan berfikir peserta didik perlu didorong untuk berkembang sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dan tidak cenderung hanya menghafal materi tetapi dapat memahami informasi yang disampaikan. Sedangkan menurut Menurut Hamruni (2012:7) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah diterapkan. Oleh karena itu peserta didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut (Susanto, 2013).

Proses belajar mengajar di SMK N 4 Purworejo selama ini dinilai kurang maksimal. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode pembelajaran ceramah. Pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas, ada beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Masalah tersebut dapat mengakibatkan melemahnya minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik sulit untuk menguasai materi. Menurut Jamil (2016: 85-93) terdapat 4 faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu: siswa, pendidik, tenaga non pendidik, dan lingkungan. Untuk itu seorang pendidik atau guru harus mampu

membuat strategi pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran di kelas akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran di dalam kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seorang guru harus mampu membuat peserta didik memiliki minat untuk belajar tentang materi yang akan disampaikan. Menurut Slameto (2013: 180) dalam meningkatkan minat belajar ialah dengan menggunakan minat-minat peserta didik yang telah ada misalnya: peserta didik menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sedangkan menurut Sardiman (2016: 95) minat belajar dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut: (1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan; (2) mengembangkan dengan persoalan-persoalan lampau; (3) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik; (4) menggunakan berbagai macam bentuk mengajar. Maka dari itu minat belajar peserta didik itu sangat penting terhadap jalannya proses pembelajaran yaitu dengan memilih metode pembelajaran yang tepat. Hal ini dapat dilihat apabila peserta didik memiliki perasaan senang terhadap suatu pelajaran tersebut sehingga tanpa disadari peserta didik akan memiliki minat untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Minat belajar peserta didik juga dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu perhatian, perasaan senang, ketertarikan, partisipasi, dan kepuasan (Hemayanti et al, 2020)

Penentuan strategi pembelajaran oleh guru atau pendidik harus tepat dan efektif sehingga proses pembelajaran di dalam kelas lebih variatif. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak mengalami kebosanan atau penurunan minat saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Pendekatan pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada suasana sosial sehingga melatih peserta didik untuk kompeten hidup bersama dengan peserta didik lain yang berbeda. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat diterapkan di semua kelas dan menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan bakat siswa melalui kerja kelompok dalam mencapai tujuan bersama (Sri Utami, 2015). Bahwa pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok (Suprijono, 2016). Terdapat komponen-komponen pada

pembelajaran kooperatif yang memisahkannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Salah satu asumsi dibalik pengembangan pembelajaran kooperatif ini yaitu sinergi yang muncul dari kerja sama guna meningkatkan motivasi yang lebih besar dari lingkungan pertandingan perseorangan (Kusumawati, 2017). Kesuksesan belajar pada kelompok tergantung pada keterampilan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individu maupun secara berkelompok (Slavin, 2015: 81).

Salah satu pembelajaran kooperatif yang menarik untuk diterapkan guru adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) yang pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards ini ialah model pembelajaran perdana dari Johns Hopkins (Huda, 2015: 117). Pembelajaran TGT salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan kegiatan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai *tutor* sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Hamdayana, 2016:122). Pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, dan memakai kuis-kuis dan sistem skor kemajuan perseorangan, di mana para peserta didik bertanding sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki *skill* sama (Slavin, 2015). Dalam pembelajaran kooperatif ini peserta didik dibagi atas beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik. Pembagian kelompok ini bertujuan agar setiap peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru maupun semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mempelajari seluruh materi secara berkelompok dengan sumber yang tidak terbatas. Melalui pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih santai di samping membangkitkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Kariyana, 2014). Dengan demikian akan terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama di SMK Negeri 4 Purworejo, pada mata pelajaran Dasar Program Otomotif kelas X TKR A guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan dibantu dengan LCD proyektor untuk menerangkan materi kepada peserta didik. Proses pembelajaran ini berpusat pada guru serta penggunaan metode pembelajaran ceramah ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan

antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran cenderung rendah. Dengan demikian hal ini menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran Dasar Program Otomotif yang kemudian berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2013: 128) secara harfiah, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris yaitu: *Classroom Action Research* yang berarti (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan. Menurut Arikunto (2013: 130) pengertian tindakan kelas secara sistematis terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami penegertiannya yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKR SMK Negeri 4 Purworejo yang berjumlah 36 peserta didik. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (variabel bebas) dan Minat Belajar (variabel terikat). Data yang diperoleh dalam penelitian ini dengan cara dokumentasi, observasi, dan angket (kuesioner) Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena teknik ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (Widoyoko. S. Eko Putro, 2016: 33).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran diawali dengan kegiatan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal dengan melakukan observasi. Dari kegiatan prasiklus ini dapat diketahui bahwa minat belajar dari pembelajaran Dasar Program Otomotif masih cukup rendah, maka peneliti melakukan kegiatan siklus I dan siklus II untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2023 dan kegiatan siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Februari 2023. Kegiatan siklus I dan II terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini.

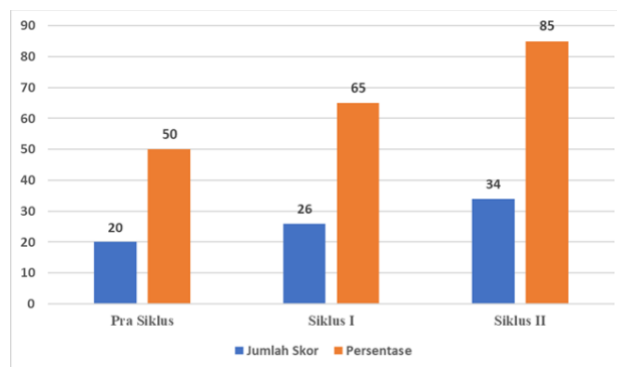
1. Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Data observasi peningkatan proses pembelajaran pada pra siklus, siklus I, Siklus II disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Data Observasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Skor Maksimal	40	40	40
Jumlah Perolehan Skor	20	26	34
Persentase Skor	50%	65%	85%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data dari pra siklus diperoleh skor hasil observasi yaitu 20 dengan persentase 50%. Pada siklus I diperoleh hasil yang meningkat yaitu 26 persentase 65%. Pada siklus II diperoleh skor yang semakin meningkat menjadi 34 dengan persentase 85% dimana hasil ini didapat dengan melakukan pengisian lembar observasi dengan 10 pernyataan. Sedangkan peningkatan nilai dan persentase skor disajikan pada diagram sebagai berikut



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Tiap Siklus

Berdasarkan hasil pada tabel 1. dan gambar 1. menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas dari tiap siklus mengalami peningkatan minat belajar. Peningkatan ini membuktikan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka minat belajar peserta didik juga meningkat

2. Hasil Angket Minat Belajar

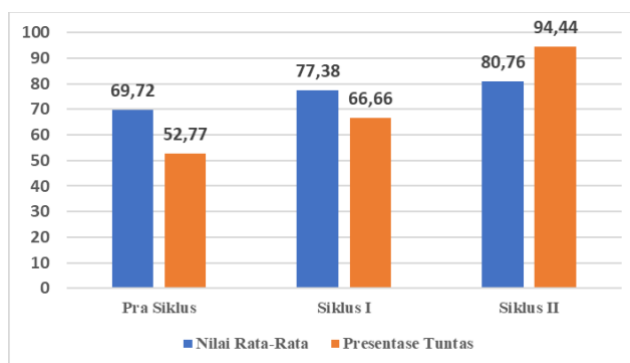
Pengukuran minat belajar peserta didik dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan minat belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 2. Data Minat Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Responden	36	36	36
Jumlah Nilai	2509,66	2606	2907,5
Nilai Rata-Rata	69,72	77,38	80,76

Peserta Didik Diatas Capaian Ketuntasan	19 / 52,77%	24 / 66,66%	34 / 94,44%
Peserta Didik Dibawah Capaian Ketuntasan	17 / 47,22%	12 / 33,33%	2 / 5,55%

Berdasarkan tabel 12 diperoleh data dari pra siklus rata-rata minat belajar peserta didik yaitu 69,72 dimana peserta didik yang mencapai ketuntasan adalah 19 peserta didik dari 36 peserta didik dengan persentase 52,77%. Pada siklus I diperoleh minat yang meningkat dengan rata-rata 77,38 dimana peserta didik yang tuntas adalah 24 peserta didik dengan persentase 66,66%. Pada siklus II rata-rata minat belajar semakin meningkat yaitu 80,76 dimana peserta didik yang tuntas adalah 34 peserta didik dari jumlah 36 peserta didik dengan persentase 94,44%. Peningkatan rata-rata nilai peserta didik dan persentase ketuntasan disajikan pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Minat Belajar Tiap Siklus

Berdasarkan hasil pada tabel 2. dan gambar 2. menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas dari tiap siklus mengalami peningkatan minat belajar. Peningkatan ini membuktikan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament*, maka minat belajar peserta didik juga meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Program Otomotif di kelas X TKR A SMK Negeri 4 Purworejo. Hal ini berdasarkan bahwa rata-rata hasil data minat belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 69,72 dengan persentase ketuntasan sebesar 52,77%. Pada siklus I meningkat menjadi rata-rata minat belajar peserta didik 77,38 dengan persentase ketuntasan sebesar 66,66%. Pada siklus II semakin meningkat menjadi

rata-rata minat belajar peserta didik sebesar 80,76 dengan persentase ketuntasan sebesar 94,44%. Kepada guru pembimbing sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Pada peserta didik perlu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan serta harus aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Eko Putro Widoyoko. 2016. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamdayana, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20-25.
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kariyana, I Kadek.2014 "Implementasi Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola". *Jurnal Penjakora Vol 2 No 1 2014* (1-11).
- Kusumawati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1-12.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Utami, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(4), 424-431.