

**THE APPLICATION OF LEARNING MODEL COOPERATIVE TYPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) ON LEARNING MATERIAL TO IDENTIFY HYDROLIC
SYSTEM IN GRADE X MOTORCYCLE ENGINEERING SMK KARSA MULYA
PALANGKA RAYA ACADEMIC YEAR 2014/2015**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMENT) PADA MATERI MENGIDENTIFIKASIKAN SISTEM HIDROLIK DI KELAS X TEKNIK
SEPEDA MOTOR (TSM) SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2014/2015**

Dedie¹, Sri Murwantini¹

¹Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Kampus UNPAR Tunjung Nyaho Palangka Raya

E-mail: siemurwantinie@yahoo.com

ABSTRACT

The instruments used in this study are: a cognitive tests Learning Outcomes, Teacher Activity Observation Sheet, Student Activity Observation Sheet and Student Response Questionnaire, and were analyzed using descriptive techniques. Results of the data analysis based on cognitive learning test on study completeness involving 32 students of Engineering of Motorcycles (TSM) in Vocational School of Karsa Mulya Palangka Raya individually with the teaching model is said to be completed because completeness percentage obtained by 100% (32 students), this indicates that the learning with the implementation of Cooperative Learning Model with type of Teams Games Tournament (TGT) reached the class completeness criteria required that is $\geq 85\%$. The result after the student learning using cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) on the material: to identify hydraulic system in class X Engineering of Motorcycles (TSM) SMK Karsa Mulya Palangka Raya with an average mark of 85.09% already meet the standards of KKM which is ≥ 70 , done by teachers/researchers was performed well. Based on the above results it can be concluded that the application of learning models Cooperative type Teams Games Tournament (TGT) as one alternative learning model can be used in material: to identify hydraulic systems that has been done well.

Keywords: Learning Model TGT (Teams Games Tournament)

PENDAHULUAN

Pada dasarnya ada tiga kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan atas bahan yang akan diajarkan, dan kompetensi dalam cara-cara mengajar dan menyampaikan materi kepada siswa. Ketiga kompetensi tersebut harus selaras dan Guru di harapkan mampu memiliki tiga kompetensi dasar tersebut sehingga seorang guru dapat membagikan kemampuan dan keterampilannya dalam mengajar siswa secara profesional dan efektif. Mengenai cara-cara mengajar seorang guru dituntut untuk mampu merencanakan atau mampu menyusun setiap program pembelajaran yang menggunakan cara untuk memudahkan siswa mengerti dan memahami materi dan mengembangkan Sistem pendidikan serta mampu memilih metode pembelajaran yang secara mudah dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SMK Karsa Mulya Palangka Raya diketahui penerapan pembelajaran pada materi yang mengidentifikasi sistem hidrolis dengan menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah, berdiskusi, kuis, permainan dan menulis dipapan tulis. Untuk memudahkan siswa dapat memahami dan mengerti Pembelajaran dengan menggunakan metode ini yang

dikenal sebagai pembelajaran klasikal, yang dapat membuat minat siswa lebih menarik. serta hasil belajar yang diperoleh siswa rendah dengan nilai rata-rata 60-65. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru namun berpusat ke pada siswa. serta hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memuaskan dengan nilai rata-rata 75-100 untuk mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70.

Proses pembelajaran seperti di kelas X TSM Karsa Mulya Palangka Raya masih banyak kekurangan didalam kelas seperti kursi, meja, LCD dan fasilitas lainnya. Namun semangat siswa, tidak berkurang dalam melaksanakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga siswa menjadi semangat dan tidak mengantuk. Oleh karena itu, solusi model pembelajaran diatas supaya menambah minat siswa untuk belajar. Penerapan Model Pembelajaran *TGT* ini dapat digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. *TGT* pada dasarnya adalah suatu Model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas (Rahayu, 2006). Permainan dapat di susun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi dan permainan.

Penerapan Model Belajar Kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* Pada Materi Mengidentifikasi Sistem Hidrolik di Kelas X TMS SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Merupakan Model Pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi atau berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan aktivitas proses pembelajaran selalu satunya dilakukan Penerapan sistem *TGT* Merupakan Suatu Keberhasilan bagi seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga guru mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Dalam pembelajaran *TGT* ini siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggota empat atau lima orang yang menguasai materi yang di sampaikan oleh guru menurut Slavin (2005). Penelitian oleh Irene Septilaya (2010) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran sistem hidrolik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa". Kesimpulan penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mampu meningkatkan hasil belajar siswa X. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Avallokitha (2010) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Siswa dalam Mata peajaran Sistem Hidrolik di SMK Negeri 7 Surakarta". Hasil penelitian menyimpulkan penggunaan model pembelarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi belajar siswa dalam mata peajaran sistem hidrolik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagian banyak kekurangan fasilitas yang belum memadai di kelas seperti kursi, meja, LCD sehingga siswa kurang dalam memperhatikan pelajaran, siswa kurang aktif dalam belajar di kelas, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru, rendahnya hasil belajar siswa pada materi sistem hidrolik dengan rata-rata 60-65, sedangkan nilai KKM siswa pada materi sistem hidrolik adalah 70, model pembelajaran konvensional atau ceramah masih belum optimal digunakan oleh para guru, penerapan model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa berfikir aktif akan berpengaruh dengan hasil belajar siswa, kurangnya penggunaan variasi atau model, dan metode, dalam pembelajaran sistem hidrolik, kurangnya pengetahuan siswa pada hasil belajar siswa khususnya pada materi sistem hidrolik. Berdasarkan identifikasi yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalahnya adalah; bagaimana Aktivitas guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi mengidentifikasi sistem hidrolik, bagaimana aktivitas siswa pada saat menerapkan model pembelajaran *TGT* pada materi mengidentifikasi sistem hidrolik, bagaimana respon siswa kelas-X (TSM) SMK Karsa Mulya Palangka Raya pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya dengan model pembelajaran *TGT* pada materi mengidentifikasi sistem hidrolik?

METODE PENELITIAN

JENIS PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif menurut (Nazir, 2005:54) Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Jenis penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini bersifat deskriptif yaitu mendeskripsikan respon siswa pada Model Pembelajaran *Teams-Games-Tournament* yang digunakan serta peningkatan hasil belajar sesuai dengan standar pencapaian pada mata pelajaran Sistem Hidrolik di kelas X SMK Karsa Mulya Palangka Raya Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka, meskipun juga berupa data kualitatif sebagai pendukungnya, seperti kata-kata atau kalimat yang tersusun dalam angket, kalimat hasil konsultasi atau wawancara antara peneliti dan informan. Aktivitas penelitian ini secara keseluruhan dilaksanakan selama tiga bulan, dari bulan Agustus sampai dengan Oktober 2014. Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Negeri-1 Palangka Raya kelas-X Teknik Kendaraan Ringan Tahun Ajaran 2014/2015 yang terletak di JL.Tambun Bungai no.77 Palangka Raya.

TAHAP PELAKSANAAN PENELITIAN

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini peneliti akan melakukan hal-hal yaitu; pada kelas subjek yang diberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran TGT pada materi mengidentifikasi sistem hidrolik, pada kelas subyek yang telah diberi perlakuan berupa pembelajaran diberikan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman belajar dan tingkat ketercapaian hasil belajar siswa pada materi yang diberikan melalui penerapan model pembelajaran TGT pada materi mengidentifikasi sistem hidrolik, siswa mengisi angket respon setelah pembelajaran, dengan penerapan Model Pembelajaran TGT untuk mengetahui tanggapan siswa pada Model Pembelajaran TGT yang telah dilaksanakan.

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan adalah meliputi; lembar Pre test pada awal pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang sistem kelistrikan bodi, lembar pengamatan kinerja psikomotor siswa. Digunakan untuk mengetahui kemampuan psikomotor siswa dalam pembelajaran dengan metode eksperimen, lembar *Job sheet* siswa. Digunakan sebagai laporan pengamatan siswa terhadap media yang diamati, angket Respon Siswa dengan Metode Pembelajaran Eksperimen. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan Metode Eksperimen yang telah diselenggarakan dan instrumen Tes Hasil Belajar (THB) berupa tes tertulis dalam bentuk *Multiple Choice* (pilihan ganda) yang disusun dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian (penguasaan) hasil belajar siswa setelah menerapkan Model Pembelajaran Eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

AKTIVITAS GURU SELAMA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Hasil analisis pada lembar aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa menerapkan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang telah dilakukan terlihat dari skor yang diberikan pada item-item yang dinilai pada lembar aktivitas guru bahwa untuk bagian pertama yaitu:

1. Guru mengucapkan salam kepada semua siswa.
2. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran.
3. Guru memberikan motivasi siswa.
4. Guru menjelaskan materi sistem hidrolik yang menggunakan model pembelajaran TGT.
5. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 32 siswa dalam satu kelompok ada 4 orang.
6. Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan permainan turnamen. Lalu, Guru menyuruh siswa menuju meja turnamen.
7. Guru memberikan bahan agar siswa berdiskusi bersama kelompoknya.
8. Guru membagikan soal-soal yang telah di siapkan berbentuk kartu pertanyaan di atas meja turnamen.
9. Guru mulai menyuruh siswa mengerjakan soal turnamen.
10. Guru memeriksa jawaban dari setiap kelompok dan mengumumkan kelompok mana yang mendapat poin tertinggi. Lalu, memberikan sebuah penghargaan pada kelompok dengan poin tertinggi.
11. Guru menyimpulkan hasil diskusi dari permainan TGT pada materi sistem hidrolik.
12. Guru menyuruh salah satu siswa untuk berdoa mengakhiri hasil dari semua kegiatan pembelajaran.

Dari keseluruhan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sebagian besar aktifitas guru digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan melatih siswa agar materi pelajaran dipahami oleh siswa. Jadi, dari data

yang diperoleh menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan *Model Pembelajaran TGT* dan rata-rata aktivitas guru secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 3,2. data ini menunjukkan bahwa aktivitas guru sangat efektif dalam menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

AKTIVITAS SISWA

Dari awal pembelajaran siswa sudah mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai dan mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran sistem hidrolik. Kemudian aktivitas siswa yang juga sangat dominan dalam pembelajaran yaitu bahwa siswa sangat serius dalam memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran sistem hidrolik. Pada tahap ini tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bisa disampaikan secara efektif kepada siswa, karena konsentrasi siswa tidak terpecah sebab dari awal siswa sudah dipersiapkan untuk menerima materi yang akan di sampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis skor rata-rata aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata 3,3, ini menandakan aktivitas siswa baik dalam penerapan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* pembelajaran materi sistem hidrolik.

RESPON SISWA

Dari hasil observasi berdasarkan angket respon siswa terlihat bahwa *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menurut siswa sangat tepat digunakan untuk menyampaikan materi sistem hidrolik. Dengan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut siswa Penerapan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* guru lebih interaktif dalam menggali pengetahuan –pengetahuan yang dimiliki siswa sehingga membuat siswa lebih berani mengajukan pendapat.

Tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan *Model Pembelajaran TGT* di peroleh dari hasil jawaban yang diberikan siswa pada lembar angket respon siswa yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran selesai. Persentase tanggapan 32 orang siswa terhadap pernyataan yang ada pada angket respon siswa secara umum disajikan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Angket respon siswa

No	Uraian	Frekuensi				Persentase			
		S	SS	TS	STS	S	SS	TS	STS
1.	Apakah anda suka guru menerapkan model pembelajaran TGT ?	10	22	0	0	31	68	0	0
2.	Bagaimana perasaan anda pada penyajian materi ?	10	20	2	0	31	62	6	0
3.	Apakah anda setuju dengan pembelajaran membentuk kelompok ?	15	10	7	0	46	31	21	0
4.	Bagaimana tanggapan anda dalam mengerjakan tugas berkelompok ?	14	14	4	0	43	43	12	0
5.	Apakah anda setuju dengan cara guru memfasilitasi anda ?	10	22	0	0	31	68	0	0
6.	Bagaimana tanggapan anda guru pemberian penghargaan kelompok?	15	15	0	2	46	46	0	6

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Dari Tabel 1, menunjukkan pada point 1 sebanyak 10 orang (31%) siswa menyatakan bahwa tanggapan mereka setuju dalam penyampaian materi menggunakan model TGT, 22 orang (68%) Bagaimana perasaan anda pada penyajian materi. Pada point 2 sebanyak 10 orang (31%) siswa menyatakan setuju dan 2 orang (6%) tidak setuju. Pada poin ke 3 Apakah anda setuju dengan pembelajaran membentuk kelompok sebanyak 15 orang

(46%) siswa menyatakan setuju dengan pembelajaran berkelompok, sedangkan sebanyak 10 orang (31%) sebanyak 7 orang (21%) siswa menyatakan tidak setuju dengan mengerjakan tugas berkelompok Point 4 sebanyak 14 siswa (43%) menyatakan setuju dalam mengerjakan tugas berkelompok, Sedangkan sebanyak 14 orang (43%) siswa menyatakan sangat setuju dan 4 orang (12%) siswa tidak setuju. dalam mengerjakan tugas berkelompok. Pada point 5 sebanyak 10 orang (31%). Sedangkan 22 orang (68%) siswa menyatakan sangat setuju dengan cara memfasilitasi seperti itu. Point 6 sebanyak 15 orang (46%) siswa menyatakan setuju dengan pemberian penghargaan, sedangkan 15 orang (46%) siswa menyatakan sangat setuju dengan pemberian penghargaan. Dan 2 orang (6%) tidak setuju.

PERBANDINGAN HASIL NILAI *PRE TEST* DAN *POST TEST*

Dari hasil penelitian diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* yang sangat berbeda. untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Berbandingan nilai *pre test* dan *post test*

No	Nama siswa	Tes awal (%)	Ketuntasan	Test akhir (%)	Ketuntasan
1	Abkari Ahmadinata	65	TT	65	TT
2	Adi Sufiyansyah	73	T	87	T
3	Aditya Setiawan	78	T	86	T
4	Angga Dwi Putra S	56	TT	73	T
5	Anggi Tri Putra S	69	TT	73	T
6	Ardi	73	T	78	T
7	Ardiama Faizin	69	TT	78	T
8	Dandi	73	T	86	T
9	Fany Setiawan	69	TT	73	T
10	Irzam Masriadi	65	TT	86	T
11	Ishendianto	73	T	82	T
12	Kornelis Untung	65	TT	73	T
13	Kristanto	73	T	86	T
14	Leo Walidi	69	T	78	T
15	M. Abdi Fauzan Rahim	69	T	73	T
16	M. Ardian Acharie	56	T	73	T
17	M. Tingang Dwi M	56	T	82	T
18	Muhamad Aditya S	65	T	73	T
19	Muhamad Kharis F	73	T	95	T
20	Muhamad S. Ibrahim	60	TT	69	TT
21	Nurhuda	69	TT	95	T
22	Raisal Eiman Supian	65	TT	73	T
23	Riki Julio Suryana	73	T	86	T
24	Rikki Mamesa	60	TT	78	T
25	Risky A.P	70	T	95	T
26	Safarudin	50	TT	73	T
27	Syahrul Gunawan	55	TT	80	T
28	Seprianson	70	T	80	T
29	Setro Prabowo	59	TT	90	T
30	Sogoh Prabowo	75	T	75	T
31	Teguh Sutowiyono	72	T	95	T
32	Yudi Gunawan	65	TT	95	T
$\bar{X} =$		21,32		25,87	
$\frac{\text{jumlah persentase post tes}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$					

Dari hasil data nilai *pretest*, diketahui jumlah siswa yang belum tuntas (TT) 15 siswa, setelah diberikan model pembelajaran TGT terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diketahui dari data *posttest* yaitu jumlah siswa yang tidak lulus berkurang menjadi 2 siswa. Untuk tingkat ketercapaian atau tingkat penguasaan hasil belajar produktif siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu:

$$TK = \frac{\text{skor maksimum yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum yang diperoleh siswa}} \times 100\% = \frac{80,84}{95} \times 100\% = 85,09\% \quad (1)$$

KETUNTASAN INDIVIDU DAN KLASIKAL

Ketuntasan individu (siswa) dan klasikal yang dicapai digunakan instrumen tes hasil belajar kognitif dan diperoleh dari menganalisis hasil tes akhir siswa (*posttest*), dimana diikuti oleh 32 orang siswa kelas - X TSM SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Pedoman penentuan tingkat ketuntasan individu mengacu pada standar ketuntasan dari SMK Karsa Mulya Palangka Raya yang menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan tingkat ketuntasan sebesar $\geq 70\%$, sedangkan secara klasikal ketentuan ketuntasan yang diisyaratkan yaitu mencapai $\geq 85\%$. Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa secara individu terdapat 30 orang (95%) siswa tidak tuntas dan 2 orang (6%) siswa yang belum tuntas belajar sesuai dengan standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah, yaitu $\geq 70\%$. Siswa yang belum tuntas belajar tersebut diantaranya siswa no. 1 dengan skor (65%), siswa no. 20 dengan skor (69%). Secara klasikal pengajaran ini dikatakan tuntas karena diperoleh persentase ketuntasan sebesar 95%, ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* mencapai pada kriteria ketuntasan kelas yang disyaratkan yaitu sebesar $\geq 85\%$.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan, yaitu; aktivitas guru dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang menggunakan model TGT selama dua kali pertemuan nilai rata-rata yang didapat adalah 3,2 dengan kategori baik, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang paling dominan adalah memperhatikan penjelasan guru, bekerja secara kelompok, membuat laporan hasil karya, mempresentasikan hasil karya. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai rata-rata 3,3 dengan kategori baik. Untuk respon siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang paling dominan adalah siswa menyatakan sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT 80%. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi pembelajaran sistem hidrolik dikelas X TSM SMK Karsa Mulya Palangka Raya rata-rata sebesar 85,09% sudah memenuhi standar KKM yaitu 70, yang telah dilakukan oleh guru/peneliti sudah terlaksana dengan baik. Ada pun nilai rata-rata yaitu 95 sudah melebihi standar KKM.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disampaikan saran-saran, yaitu untuk guru yang menerapkan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar benar-benar memahami sintaks pembelajaran TGT dengan demikian ketuntasan hasil belajar siswa bisa maksimal. Bagi peneliti yang hendaknya menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar benar-benar memahami konsep materi yang akan diajarkan dengan model tersebut. Dalam proses pembelajaran, perlu diperhatikan respon siswa terhadap model dan metode yang diterapkan, karena akan berpengaruh terhadap respon siswa dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Avallokitha. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Siswa dalam Mata pelajaran Sistem Hidrolik di SMK Negeri 7 Surakarta*. Skripsi.
- [2] Irene Septilaya. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Pembelajaran Sistem Hidrolik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Skripsi. Sanata Dharma. Jakarta.

- [3] Slavin. R.E. 2005. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta. Nazir. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- [4] Trissan, W. (2015). The Influence Of Reading Interest On Gpa Of Student Of Building Engineering Education Of Palangkaraya University In Even Semester Academic Year 2012/2013. *Balanga: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 3(1), 47-56.