



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

EduTech
EduTech
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kompetensi CVT Siswa Kelas XI TSM Di SMK

Deni Bagus Prasetya, Partono & Achmad Fauzi

Universitas Negeri Malang, Malang, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: dennybagus94@students.unnes.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>The purpose of this study is to enhance students' interest in learning CVT competency through the implementation of the Cooperative Learning model using the Team Games Tournament (TGT) approach in the XI TSM class at SMK Nasional Malang. This research was conducted using Classroom Action Research (PTK) with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation sheets on learning interest, assessments of student participation, and evaluations of material comprehension. The findings show a significant improvement in students' learning interest, with student engagement increasing from 56.25% in the first cycle to 85.83% in the second cycle. This improvement is attributed to enhanced group role assignments, the use of interactive learning media, and the implementation of an enjoyable competitive mechanism. Consequently, the TGT model proves effective in creating a more dynamic learning environment and in increasing both students' motivation and understanding of CVT material. This study recommends that teachers routinely adopt innovative, game-based learning methods to optimize the teaching and learning process in vocational schools.</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 14 Mar 2025</i> <i>First Revised 19 Apr 2025</i> <i>Accepted 22 Apr 2025</i> <i>First Available online 28 Apr 2025</i> <i>Publication Date 28 Apr 2025</i></p> <p>Keyword: <i>Cooperative Learning, CVT, SMK, Team Games Tournament (TGT)</i></p>
<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran kompetensi CVT melalui penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games</p>	

Tournament (TGT) di kelas XI TSM SMK Nasional Malang. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi minat belajar, penilaian partisipasi siswa, dan evaluasi pemahaman materi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, dimana persentase keterlibatan siswa meningkat dari 56,25% pada siklus pertama menjadi 85,83% pada siklus kedua. Peningkatan ini diatributkan pada perbaikan strategi pembagian peran dalam kelompok, penggunaan media pembelajaran interaktif, serta penerapan mekanisme kompetisi yang menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi CVT. Penelitian ini menyarankan agar guru secara rutin mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif berbasis permainan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di SMK.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai seluruh pengalaman belajar yang terjadi dalam lingkungan nyata di lembaga pendidikan. Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah upaya untuk mencerdaskan peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat yang ada dalam diri peserta didik tersebut agar menjadi insan yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia kreatif, berilmu, mandiri, inovatif, dan dapat berguna bagi bangsa dan Negara (Azzahra, 2023). Kualitas pendidikan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan belajar mengajar akan efektif dan efisien jika guru memiliki kreativitas dalam mengajar, kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran dan media belajar dalam berbagai kondisi akan membuat siswa lebih kondusif. Pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas tinggi, jika mayoritas peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar baik dari segi raga, keberanian, jiwa sosial, dan menunjukkan ketertarikan belajar (Mukhibat, 2023). Minat belajar memberikan banyak manfaat bagi siswa, seperti memperoleh pengalaman pendidikan secara langsung, membangun hubungan yang harmonis antar siswa, mengembangkan potensi individu, serta mengasah bakat dan keterampilan yang dimiliki. Selain itu, minat belajar juga berkontribusi dalam menciptakan interaksi sosial yang positif di masyarakat, meningkatkan kemampuan berpikir logis, serta mendorong semangat belajar melalui pengalaman yang nyata dan konkret.

Menurut penelitian (Handayani & Nurlizawati, 2022) kontribusi siswa dalam pembelajaran masih rendah. Siswa tidak menunjukkan ketertarikan yang sungguh-sungguh dalam belajar dan merasa bosan dengan cara pembelajaran yang monoton di kelas. Akibatnya, beberapa siswa kehilangan semangat dan minat serta menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut di perkuat oleh penelitian (Hidayat

& Widjajanti, 2018) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat membangkitkan semangat diri dan menumbuhkan rasa suka dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, ketertarikan, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa membuat tujuan dari pembelajaran sulit dicapai dan kurangnya minat belajar menyebabkan rendahnya hasil belajar. Kemudian menurut (Larasati *et al.*, 2022), yang menjadi pemicu rendahnya minat belajar peserta didik yakni karena guru masih mengajar dengan cara yang biasa dan monoton, jarang menerapkan alat bantu untuk belajar, dan lebih banyak menyuruh peserta didik untuk mendengar guru menyampaikan materi, mencatat materi, dan mengerjakan tugas dengan cara yang biasa. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan, guru bisa menerapkan taktik, model, atau metodologi.

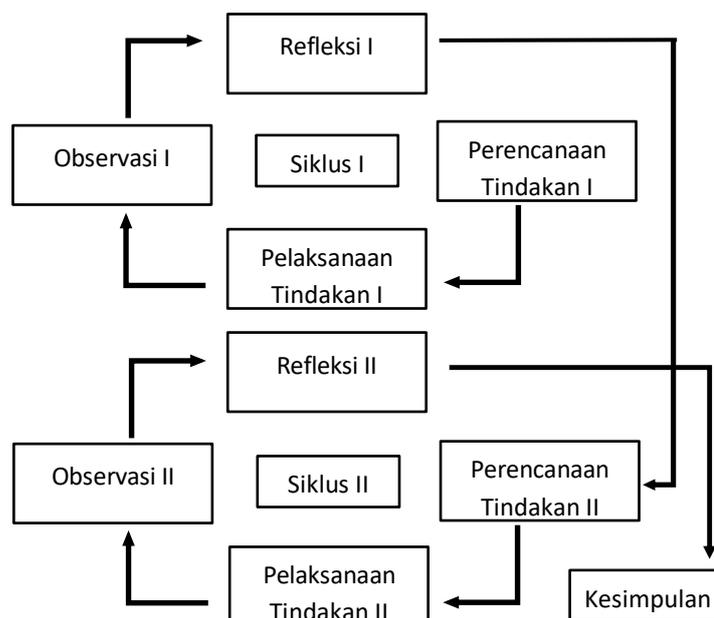
Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kompetensi CVT Siswa Kelas XI TSM Di SMK". Pembelajaran ini sesuai dengan penelitian (Rahmat *et al.*, 2018) yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut juga di perkuat dengan penelitian (Chairani, 2017) bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan observasi motivasi siswa meningkat sebesar 26,3%. Berdasarkan pendahuluan yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang diteliti adalah:

- (i) Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT (Teams Game Tournament)* pada pembelajaran CVT di kelas XI TSM 1 SMK Nasional Malang?
- (ii) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT (Teams Game Tournament)* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran CVT di kelas XI TSM 1 SMK Nasional Malang?
- (iii) Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT (Teams Game Tournament)* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran CVT di kelas XI TSM 1 SMK Nasional Malang?

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kompetensi CVT melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Dengan melakukan refleksi diri, penelitian ini berupaya menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dilakukan secara sistematis serta menganalisis dampak yang ditimbulkan dari setiap tindakan tersebut. PTK ini dilakukan secara berulang dalam dua siklus untuk memperbaiki serta meningkatkan efektivitas pembelajaran (Widodo *et al.*, 2023).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap sesuai dengan model Kemmis & McTaggart.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : (Maliasih *et al.*, 2017)

Tahap pra-siklus, kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Langkah pertama yaitu melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, termasuk metode pengajaran yang digunakan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam memahami materi *CVT*. Selanjutnya, dilakukan asesmen awal untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam kompetensi *CVT* dalam bentuk *Pre-Test*. Selain itu, wawancara dengan guru mata pelajaran dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman belajar siswa, kesulitan yang mereka hadapi, serta harapan mereka terhadap metode pembelajaran yang akan diterapkan. Data yang diperoleh dari tahap pra-siklus ini menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif pada siklus berikutnya.

Tahap siklus 1, Perencanaan diawali dengan mengidentifikasi masalah melalui observasi pra-siklus di kelas XI TSM 1 SMK Nasional Malang. Hasil observasi menunjukkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran *CVT*, ditandai dengan sikap pasif, kurangnya antusiasme, dan minimnya partisipasi dalam diskusi kelas. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyusun Modul Ajar berbasis *TGT* yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Modul ini mencakup tahapan pembelajaran seperti penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan, dan evaluasi.

Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan akademik beragam untuk mendorong kerja sama yang seimbang. Selain itu, peneliti menyiapkan media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, butir soal untuk kuis, serta papan poin. Instrumen penelitian juga dirancang, termasuk lembar observasi untuk menilai minat belajar siswa. Pengisian lembar observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, baik saat diskusi kelompok maupun permainan kuis.

Pada Siklus 1, peneliti mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tujuan dan memberikan motivasi kepada siswa. Peneliti kemudian memaparkan cara kerja model

TGT, termasuk aturan permainan dan mekanisme pemberian poin. Materi *CVT* disampaikan melalui metode ceramah interaktif, dilengkapi dengan media visual seperti video dan gambar untuk menarik perhatian siswa.

Setelah penyampaian materi, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam kelompok, mereka berdiskusi untuk memahami materi yang telah disampaikan, dengan peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kuis dan turnamen. Setiap kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan yang telah disiapkan dalam bentuk kartu soal. Jawaban yang benar mendapatkan poin, dan kelompok dengan poin tertinggi diberikan penghargaan berupa apresiasi lisan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Tahap siklus 2, perencanaan dilakukan berdasarkan refleksi hasil pelaksanaan Siklus 1. Modifikasi strategi diterapkan dengan menambahkan pembagian peran dalam kelompok, seperti ketua, pencatat, dan penyaji, untuk memastikan semua anggota kelompok terlibat aktif. Modul Ajar diperbaiki dengan menyisipkan keterkaitan antara *CVT* dan dunia nyata guna membangun rasa ingin tahu siswa. Selain itu, penghargaan individu diberikan kepada siswa yang paling aktif atau memberikan jawaban benar dalam permainan. Media pembelajaran juga diperbarui dengan menambah variasi tampilan untuk mempermudah pemahaman materi. Instrumen penelitian disempurnakan dengan menambahkan indikator partisipasi individu pada lembar observasi minat belajar siswa. Tahap perencanaan ini dirancang agar pelaksanaan model pembelajaran *TGT* pada Siklus 2 dapat mengatasi kendala yang ditemukan sebelumnya dan memberikan hasil yang lebih optimal.

Pada Siklus 2, pelaksanaan tindakan diperbaiki berdasarkan refleksi dari Siklus 1. Guru memulai pembelajaran dengan metode *storytelling*, menceritakan permasalahan umum yang sering terjadi pada *CVT* untuk membangun antusiasme siswa. Setelah itu, guru menjelaskan kembali tujuan pembelajaran dan langkah-langkah model *TGT*. Penyampaian materi dilakukan melalui kombinasi ceramah interaktif dan media audiovisual seperti video pendek.

Setelah materi disampaikan, siswa kembali berdiskusi dalam kelompok. Namun, dalam Siklus 2, setiap anggota kelompok diberi peran spesifik, seperti ketua, pencatat, penyaji, dan penjawab, untuk memastikan kontribusi setiap siswa lebih merata. Guru mengawasi diskusi kelompok, memberikan umpan balik, serta mendorong siswa yang pasif agar lebih aktif. Permainan kuis dan turnamen kembali dilaksanakan dengan tambahan variasi soal yang mencakup tingkat kesulitan beragam. Pada tahap ini, poin diberikan tidak hanya untuk kelompok, tetapi juga untuk individu yang menunjukkan keaktifan atau memberikan jawaban yang benar. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang serta individu dengan minat belajar paling tinggi untuk semakin memotivasi siswa. Pelaksanaan pada kedua siklus dilakukan dengan memperhatikan dinamika kelas dan kebutuhan siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar.

Pada Siklus 2, observasi dilakukan dengan fokus yang lebih mendalam terhadap perbaikan yang telah diterapkan pada tahap perencanaan. Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah diperbarui untuk mencatat perkembangan keaktifan siswa secara lebih rinci, dengan tambahan indikator seperti kontribusi individu dalam kelompok dan peran yang diambil selama diskusi.

Hasil observasi pada Siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok maupun permainan kuis, terutama karena adanya pembagian peran yang memastikan setiap siswa memiliki tanggung jawab. Keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat juga meningkat, dan mereka terlihat lebih menikmati proses pembelajaran berkat adanya unsur permainan dan kompetisi. Dengan observasi yang lebih terstruktur dan rinci pada Siklus 2, terlihat bahwa model *TGT* berhasil mendorong keterlibatan aktif setiap siswa dalam pembelajaran serta memberikan gambaran yang jelas tentang perubahan sikap dan minat belajar mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Otomotif pada kompetensi *CVT* di kelas XI TSM 1 SMK Nasional Malang dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan minat belajar siswa pada setiap siklus yang telah dilaksanakan. Berikut tabel presentase minat belajar peserta didik yang digunakan dalam penelitian.

Table 1. Presentase Minat Belajar Peserta Didik.

Nilai	Presentase Keaktifan	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
34 - 40	85 % - 100 %	Tinggi	Berhasil
26 - 33	65 % - 82,5 %	Baik	Berhasil
18 - 25	45 % - 62,5 %	Cukup	Tidak Berhasil
10 - 17	25 % - 42,5 %	Rendah	Tidak Berhasil

1. Pra-Siklus

Hasil minat belajar siswa dilaksanakan berdasarkan aspek-aspek yang digunakan untuk mendukung hasil penelitian. Hasil observasi minat belajar peserta didik pada pra-siklus masih banyaknya siswa yang tidak mengikuti pembelajaran, masih banyaknya siswa yang bermain hp sendiri dan kurangnya minat belajar siswa dalam kompetensi *CVT*

2. Siklus 1

Pada Siklus 1, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran, baik saat diskusi kelompok maupun dalam kegiatan permainan dan turnamen. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, meskipun masih terdapat banyak siswa yang cenderung pasif, terutama mereka yang kurang percaya diri. Berdasarkan obserasi terhadap minat belajar siswa, sebanyak 56,25% siswa lebih tertarik dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan dan turnamen akibat kurangnya pemahaman terhadap materi.

3. Siklus 2

Pada Siklus 2, pembagian peran dalam kelompok diperbaiki dengan memberikan tugas yang lebih spesifik dan memastikan setiap siswa memiliki peran aktif. Hasil

observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa. Sekitar 90% siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan permainan. Selain itu, mayoritas siswa merasa lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Berdasarkan observasi minat belajar siswa, 85,83% siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar tentang kompetensi CVT melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih menikmati pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi, karena membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.



Di atas adalah diagram batang yang menggambarkan peningkatan minat belajar siswa antara Siklus 1 dan Siklus 2 setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pada Siklus 1, minat belajar siswa 56,25%. Namun, pada Siklus 2, terdapat peningkatan yang signifikan, dengan minat belajar siswa meningkat menjadi 85,83%. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran kompetensi CVT

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penerapan model TGT terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran kompetensi CVT. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar TGT, yaitu menggabungkan unsur kerja sama dalam kelompok dengan elemen kompetisi yang menyenangkan. Dengan sistem ini, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran, karena mereka tidak hanya belajar secara individu tetapi juga dalam tim.

Pada Siklus 1, masih banyaknya siswa yang cenderung pasif. Hal ini disebabkan oleh pembagian peran yang belum optimal, di mana beberapa siswa merasa tidak memiliki tanggung jawab yang jelas dalam kelompok. Untuk mengatasi hal ini, pada Siklus 2, pembagian peran dalam kelompok diperbaiki dengan menugaskan setiap siswa sesuai dengan kemampuannya, seperti ketua, pencatat, penyaji, dan penjawab. Pembagian tugas yang jelas ini terbukti efektif dalam mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi aktif. Peningkatan signifikan juga terlihat pada hasil observasi di Siklus 2, di mana sebagian besar siswa berani untuk mengemukakan pendapat dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Pemberian penghargaan kepada kelompok dan individu yang berperan aktif dalam permainan kuis juga memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa.

Penghargaan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar lebih baik tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dalam kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk berbicara atau aktif dalam diskusi. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih personal untuk mendukung siswa-siswa tersebut, seperti memberikan dorongan atau bimbingan individu untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka. Secara keseluruhan, penerapan model *TGT* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan minat belajar siswa. Model ini terbukti efektif dalam mengatasi masalah kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran kompetensi *CVT*, yang sebelumnya dianggap monoton dan kurang menarik. Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi, pembelajaran *CVT* menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *TGT* dapat meningkatkan minat belajar siswa, kerjasama antar siswa, dan hasil belajar akademik secara keseluruhan. Oleh karena itu, penerapan model *TGT* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap membosankan, seperti kompetensi *CVT* pada bagian teori. Pendapat tersebut juga diperkuat dengan penelitian (Hasanah & Ahmad, 2021) menyatakan Peserta didik terlibat dalam membuat perencanaan dan pengelolaan di dalam kelas, suasana kelas yang aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan emosinya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran kompetensi *CVT* di kelas XI TSM 1 SMK Nasional Malang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Model pembelajaran *TGT* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, minat belajar siswa masih rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Setelah diterapkannya model *TGT*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Pada Siklus 1, sebanyak 56,25% siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran *CVT* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Kemudian, pada Siklus 2, persentase ini meningkat menjadi 85,83%, menunjukkan keberhasilan model *TGT* dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian (Mahardi *et al.*, 2019) menyatakan pembelajaran *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Tahapan pembelajaran model *TGT* ini melalui empat tahap yaitu mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen serta penghargaan. Unsur permainan dan kompetisi dalam *TGT* membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih berani untuk berpartisipasi. Pernyataan tersebut juga didukung dari hasil penelitian (Sulistyo, 2016) mengungkapkan hasil yang sama, bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki efek menguntungkan dan berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Selain meningkatkan minat belajar, model *TGT* juga berdampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai kompetensi *CVT*. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep setelah diterapkannya model *TGT*. Pada Siklus 1, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi

karena kurangnya pengalaman dengan metode pembelajaran berbasis permainan. Namun, pada Siklus 2, dengan adanya perbaikan strategi pembelajaran seperti penggunaan media visual, *storytelling*, dan variasi soal dalam permainan, pemahaman siswa terhadap materi CVT meningkat. Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Syarani, 2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terbukti efektif dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, di mana siswa lebih mudah memahami konsep CVT ketika materi disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses.

Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penerapan model ini, seperti kurangnya kesiapan siswa dan kurangnya kepercayaan diri dalam berpartisipasi, kendala tersebut dapat diatasi dengan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Secara keseluruhan, model TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK, khususnya dalam kompetensi CVT, sehingga dapat diterapkan secara lebih luas dalam mata pelajaran lainnya. Selain itu juga sejalan dengan penelitian (Suryani, 2022) yang menunjukkan hasil belajar mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. (Paramita *et al.*, 2019) menambahkan jika penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* juga mampu meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi peserta didik di dalam kelas.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Azzahra, Y., and Dodi, I. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. vol 1, no. 2.
- Chairani, D. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan Smk Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Handayani, L. P., and Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*. Volume 1 Nomor 3 2022, pp 189-197 ISSN: 2827-864X (Online) – 2827-9670 (Print) DOI: <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Hasanah, Z., and Ahmad, S, H. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Hidayat, P. W., and Widjajanti, D. B. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa Dalam Mengerjakan Soal Open Ended Dengan Pendekatan CTL.

- Larasati, D. A., Sutirna., and Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (4), 1015-1022.
- Mahardi, P. Y. S., Nyoman. M., and Gede. A., (2019). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRIKAYA PARISUDHA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. Vol. 1 (1) pp. 98-107.
- Maliasih., Hartono., and Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mukhibat, M., (2023). Differentiate Learning Management to Optimize Student Meeds and Learning Outcomes in an independent Curriculum. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* (15) 1, 73-82.
- Paramita, N. C., Harlita, Sari, D. P., and Widowati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 162-165.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno., and Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Game Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Manajerial*, Vol. 3 No.5.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/manajerial/>
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 15.
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68-81.
- Syarani, R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Teams Games Tournaments Type in Improving Kanji Ability. *Chi'e: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 7(2), 82-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/chie.v7i2.34094>.
- Widodo, H., Wahyudi, E., and Wardani, D. (2023). Dampak Dari Penerapan Model Project Based Learning Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Capaian Pembelajaran Dasar Elektronik Otomotif Di Smkn 1 Sawoo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(01), 71-77.