
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GAYA DAN GERAK KELAS X
SMK AL-WATHAN AMBON**

Rizky Fatmalasari¹, Jufri¹, Randi¹

¹Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Darussalam Ambon

*Email: Rizkyfatmalasari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMK Al-wathan Ambon pada materi gaya dan gerak melalui penerapan model pembelajaran Teams Geams Turnament (TGT). Tipe penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling sehingga sampel yang dipilih adalah dua kelas yaitu kelas X1 terdiri dari 26 siswa pada kelas eksperimen dan X2 terdiri dari 21 siswa pada kelas kontrol Berdasarkan hasil penelitian nilai rata – rata menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar pada ranah afektif dikelas eksperimen adalah 84,4 dengan kualifikasi baik dan kelas kontrol adalah 81,3 dengan kualifikasi baik, untuk ranah psikomotor diperoleh nilai rata – rata untuk kelas eksperimen 83,9 dengan kualifikasi baik, nilai rata – rata untuk kelas kontrol 77,7 dengan kualifikasi cukup, untuk ranah kognitif diperoleh nilai rata – rata untuk kelas eksperimen 88,4 dengan kualifikasi baik, nilai rata – rata untuk kelas kontrol 85,7 dengan kualifikasi baik. Sehingga dari pencapaian hasil diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran Teams Geams Turnament (TGT) menunjukkan seluruh siswa telah mencapai atau melebihi nilai pada KKM. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dan respon positif yang ditunjukkan pada hasil penilaian kognitif dan pengamatan afektif serta psikomotor. Kata Kunci : *Teams Games Tournamet (TGT)*, Hasil Belajar.

**THE APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL
TO STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS X
STYLE AND MOTION MATERIAL OF SMK AL-WATHAN AMBON**

ABSTRACT

This study aims to determine the learning outcomes of grade X students of SMK Al-wathan Ambon on force and motion material through the application of the Teams Geams Tournament (TGT) learning model. This type of research is descriptive qualitative with sampling using purposive sampling techniques so that the sample selected is two classes, namely class X1 consisting of 26 students in the experimental class and X2 consisting of 21 students in the control class Based on the results of the study, the average score shows that there are learning outcomes in the affective realm in the experimental class is 84.4 with good qualifications and the control class is 81.3 with good qualifications, For the psychomotor domain, the average score for the experimental class was 83.9 with good qualifications, the average score for the control class was 77.7 with sufficient qualifications, for the cognitive domain, the average score for the experimental class was 88.4 with good qualifications, the average score for the control class was 85.7 with qualifcifs.

Keywords: Teams Games Tournamet (TGT), Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya adalah setiap usaha yang dilakukan. Dengan maksud untuk meningkatkan kualitas daya insan dengan harapan kelak dapat beradaptasi dengan lingkungan. Artinya, aktivitas pendidikan harus mampu memberikan nilai tambahan bagi pesertanya. Sehingga dengan pengalaman belajarnya dapat dijadikan sebagai modal penyesuaian dalam upaya mempertahankan diri atau membantu menghasilkan karya yang dapat dimanfaatkan oleh diri sendiri maupun orang lain (Hamalik,2001:13).

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan guru yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan serta berhadapan langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian sudah selayaknya guru mempunyai kompetensi yang berkaitan dengan tugas dan tanggung jawabnya dengan kompetensi tersebut maka akan menjadi guru yang professional.

Fisika merupakan inti dari pengetahuan yang menunjang pengetahuan lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Murni dan Mustansyir (2002:148) bahwa *physics is queen of science and queen of fisika is arithmetic* yang artinya fisika adalah ratu dari ilmu pengetahuan dan ratu dari Fisika adalah Aritmatika. Semua ilmu pengetahuan diambil menggunakan pola pikir yang logis (Fisika). Sejauh ini pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai fakta-fakta yang harus di hafal, kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Selain itu pada sub bab materi gaya dan gerak ini terdapat soal-soal yang dapat diselesaikan dengan rumus dan juga terdapat fenomena- fenomena fisika dalam kehidupan sehari-hari yang dapat didiskusikan. Kompetensi dasar materi ini menghendaki siswa untuk mampu menjelaskan dan menganalisis konsep-konsep yang ada dalam materi gaya dan gerak. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif di dalam pembelajaran materi gaya dan gerak, kerena selain belajar di ruangan pada materi ini juga akan dilakukannya praktikum melalui panduan LKS.

Tujuan Penelitian, Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak kelas X SMK Al Wathan Ambon.

Manfaat Penelitian, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam perkembangan pendidikan di Indonesia dan berguna bagi peneliti, siswa guru, dan sekolah.

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran fisika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar fisika sehingga siswa mempunyai hasil belajar yang optimal.
3. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran fisika dalam hal mewujudkan hasil belajar siswa.
4. Bagi sekolah tempat penelitian, sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyempurnaan program pembelajaran fisika di sekolah.

METODOLOGI PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak di kelas X SMK Al-wathan Ambon yang penerapannya menggunakan model *Teams Geams Turnament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 22 Februari sampai dengan 15 Maret 2022 dengan Pengambilan sampel kelas X¹ sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 siswa dan kelas dan X² sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa.

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah : Instrumen Tes terdiri dari : Tes awal, Tes akhir, Instrumen non-tes, Kartu TGT, Lembar kerja siswa (LKS). Adapun **Prosedur penelitian** yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Langkah Persiapan, Langkah pelaksanaan dan Langkah evaluasi. Untuk Teknik Analisis Data yang diperoleh menurut Arikunto, 2003 selanjutnya dianalisis secara deskriptif, untuk mendeskriptifkan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Untuk mengetahui keberhasilan siswa secara individu apabila siswa tersebut sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah diterapkan oleh guru bidang studi pada mata pelajaran Fisika yaitu 71 dengan pesentase 65% secara klasikal. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diketahui apakah siswa tersebut tingkat penguasaannya terhadap materi telah tuntas atau belum. Sedangkan Untuk pengkategorian tingkat penguasaan siswa dalam menyelesaikan soal dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* maka digunakan interval nilai dan klasifikasi tingkat penguasaan siswa sesuai tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Penguasaan Siswa

No.	Interval	Klasifikasi
1.	91 - 100	Sangat baik
2.	81 - 90	Baik
3.	71 - 80	Cukup baik
4.	<70	Gagal

(Sumber : Arikunto, 2003)

PEMBAHASAN

Deskripsi Tes Awal

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas X_1 dan X_2 materi gaya dan gerak sebelum menggunakan model *Teams Geams Turnament (TGT)* dikualifikasikan gagal. Hal ini menunjukkan indikator- indikator yang dikembangkan dalam proses pembelajaran benar-benar belum dikuasai oleh siswa. Hal ini menurut Suryosubroto (2012) menyatakan bahwa nilai yang diperoleh tes awal nol atau hanya sedikit saja yang menjawab dengan betul, ini dapat dimengerti sebab bahan pelajaran itu memang belum pernah diberikan.

Dari hasil tes awal diperoleh data untuk kelas X_1 , 1 siswa memperoleh nilai 90 (IT), 4 siswa memperoleh nilai 85 (AL, AW, WDM dan ZMN) dengan kategori baik. 2 siswa memperoleh nilai 80 (RLH dan TNB), 4 siswa memperoleh nilai 75 (AB, F, FR dan LOMT), 1 siswa memperoleh nilai 60 (ZMB) dengan kategori cukup. 4 siswa memperoleh nilai 40 (ANS, NA, SWL dan WTA), 3 siswa memperoleh nilai 35 (AERL, NFYT, dan YIS), 3 siswa memperoleh nilai 30 (PJR, PKL dan ZAD), 4 siswa memperoleh nilai 25 (FB, MT, SR dan WS) dengan kategori gagal. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 11 siswa (42%) yang memiliki nilai lebih dari atau sama dengan standar ketuntasan belajar minimum yaitu 71.

Data hasil tes awal yang diperoleh kelas X_2 , 3 siswa memperoleh nilai 85 (ARA, MAN dan NNI) dengan kategori baik. 3 siswa memperoleh nilai 80 (ASN, MT dan ZSS), 1 siswa memperoleh nilai 75 (FFMH), dengan kategori cukup. 4 siswa memperoleh nilai 40 (ARL, IFIO, ISS dan NM), 4 siswa memperoleh nilai 35 (DAW, LA, MZ dan NL), 4 siswa memperoleh nilai 30 (CP, DN, ISP dan WJRO), 2 siswa memperoleh nilai 25 (MHP dan SW) dengan kategori gagal. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 11 siswa (33%) yang memiliki nilai lebih dari atau sama dengan standar ketuntasan belajar minimum yaitu 71.

Dari hasil identifikasi pekerjaan siswa yang memiliki nilai terendah dikarenakan mereka mengalami kesulitan karena kurang adanya pemahaman konsep yang telah diberikan. Sedangkan siswa yang memiliki nilai tertinggi pada tes awal dapat menyelesaikan soal uraian hal ini disebabkan adanya pemahaman tentang konsep dasar dari materi yang pernah dipelajari sebelumnya.

Deskripsi Tes Akhir

Peningkatan kemampuan siswa kelas X_1 setelah proses belajar mengajar dengan model pembelajaran model *Teams Geams Turnament (TGT)* dari hasil tes akhir diketahui bahwa 6 siswa memperoleh nilai 95 (F, FR, IT, LOMT, YIS dan ZMN) dengan kategori sangat baik. 9 siswa memperoleh nilai 90 (AW, MT, PJR, PKL, SR, WS, WTA, ZAD dan ZMB). 9 siswa memperoleh nilai 85 (AL, ANS, AERL, NA, NFYT, RLH, SWL, TNB dan WDM) dengan kategori baik. 1 siswa memperoleh nilai 80 (FB) dan 1 siswa memperoleh nilai 75 (AB) dengan kategori cukup.

Peningkatan pengetahuan siswa dari hasil tes akhir terlihat baik setelah diterapkannya model *Teams Geams Turnament (TGT)*. Sebagai contoh pada hasil tes awal ANS, NA, SWL, WTA, AERL, NFYT, YIS, PJR, PKL, ZAD, FB, MT, SR dan WS mempunyai nilai < 71 atau

berada dalam kategori gagal. Namun pada tes akhir tidak ada siswa yang berada dalam kategori gagal. Semua siswa telah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan, meskipun dengan nilai yang berbeda.

Hasil tes akhir yang diperoleh FB dan AB berada dalam kategori cukup. Hal ini terjadi bukan karena ketidakpahaman dia dalam mengikuti model *Teams Geams Turnament (TGT)* ini saat menyelesaikan soal namun karena sedikit kekurangan dalam kunci jawaban sehingga mempengaruhi penilaian dan pemarkahannya. Sedangkan peningkatan kemampuan siswa kelas X_2 setelah proses belajar mengajar dengan model pembelajaran konvensional diketahui bahwa 3 siswa memperoleh nilai 95 (ARA, MAN dan NNI) dengan kategori sangat baik. 6 siswa memperoleh nilai 90 (ASN, CP, FFMH, MT, NM dan ZSS). 6 siswa memperoleh nilai 85 (ARL, DAW, LA, MZ, NL dan WJRO) dengan kategori baik. 3 siswa memperoleh nilai 80 (DN, ISS dan ISP) dan 3 siswa memperoleh nilai 75 (IFIO, MHP, SW) dengan kategori cukup.

Meskipun semua siswa X_2 telah mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan setelah digunakan model pembelajaran konvensional namun peningkatan tersebut jika dibandingkan dengan penggunaan model *Teams Geams Turnament (TGT)* memiliki persentase yang kecil. Hasil tes akhir siswa dengan model *Teams Geams Turnament (TGT)* sebesar 23% (sangat baik), 69% (baik) dan 8% (cukup). sedangkan model pembelajaran konvensional sebesar 14% (sangat baik), 57% (baik) dan 29% (cukup)

Sesuai data hasil penelitian penggunaan model *Teams Geams Turnament (TGT)* pada saat pembelajaran dapat difungsikan antara lain untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak, membantu dalam memahami isi atau makna materi-materi, merangsang atau memotivasi siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik (Ratumanan, 2009).

Tujuan utama model *Teams Geams Turnament (TGT)* adalah penerapan model dalam kerja kelompok saat guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan.

Antusias siswa mempelajari materi dengan menggunakan model *Teams Geams Turnament (TGT)* pada materi gaya dan gerak ditandai dengan hasil belajar mereka. Hasil ini terungkap ketika mereka mampu menyelesaikan soal- soal dengan baik dan lebih jelasnya tentang penguasaan siswa terhadap materi setelah diterapkan.

Penelitian yang diterapkan di SMK Al-Wathan Ambon, membuktikan sebagian besar siswa ingin sekali belajar fisika asalkan dalam pembelajaran digunakan model yang tepat, karena penggunaan model selama proses belajar mengajar secara tepat memiliki daya tarik tersendiri untuk memotivasi semangat siswa dalam belajar.

Deskripsi Afektif,

Aspek afektif kelas X_1 pada pertemuan pertama dan ke dua dinilai sebagian besar siswa serius, aktif dan bertanggung jawab dalam kelompok saat proses pembelajaran serta menjaga ketertiban selama proses pembelajaran. Aspek afektif pada pertemuan 1 terdapat 7 siswa (27%) dikualifikasikan sangat baik, 7 siswa (27%) dikualifikasikan baik, 8 siswa (31%) dikualifikasikan cukup dan 4 siswa (15%) dikualifikasikan gagal. Sedangkan pada pertemuan II terdapat 16 siswa (27%) dikualifikasikan sangat baik, 8 siswa (27%) dikualifikasikan baik, 1 siswa (4%) dikualifikasikan cukup dan 1 siswa (4%) dikualifikasikan gagal.

Aspek afektif pada pertemuan pertama dinilai sebagian siswa kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan, siswa kurang aktif dalam belajar dan siswa yang serius untuk mengikuti pelajaran serta perhatian dalam mengikuti pelajaran. Pada pertemuan kedua siswa terlihat lebih serius dalam pembelajaran sikap dan perhatian siswa kepada apa yang disampaikan oleh guru dan temannya lebih terjaga serta dalam proses pembelajaran dan keseriusan lebih terlihat. Sehingga tingkat penguasaan siswa pada pertemuan kedua meningkat dibanding pertemuan pertama, walaupun ada siswa yang kurang serius untuk mengikuti pelajaran. Dengan demikian dapat diketahui adanya perubahan aspek afektif dari setiap pertemuan.

Keberhasilan penerapan model *Teams Geams Turnament (TGT)* dengan dalam meningkatkan hasil belajar siswa didukung oleh beberapa hal, antara lain: proses pembelajaran pada setiap fase yang berjalan teratur, pengajar dapat mengatur waktu dengan baik sehingga materi yang harus dipahami bisa selesai tepat waktu. Selain itu soal *games* yang disusun pada selembur kartu disesuaikan dengan materi sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam penerapannya kartu yang berisi soal fisika dan jawaban terdapat di dalam amplop tersendiri. Setiap kelompok menentukan sendiri nomor 1, 2, 3 dan 4 kemudian bersaing untuk memperebutkan skor. Siswa sangat antusias dalam melaksanakan permainan untuk mendapatkan skor terbanyak. Kelompok yang memperoleh skor terbanyak mendapatkan penghargaan sebagai kelompok terbaik.

Dengan penerapan model *Teams Geams Turnament (TGT)* siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar bersama siswa lainnya. Selain itu siswa juga dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.

Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motorik atau penguasaan nilai – nilai (sikap). Hal ini sesuai dengan penilaian pengamatan sikap siswa selama proses belajar mengajar secara rata – rata dikategorikan baik (Sardiman, 2009).

Dalam proses pembelajaran siswa dapat dengan antusias merespon aspek- aspek yang dinilai, hal ini terjadi karena kepribadian siswa yang merasa puas. Aspek ini berorientasi seperti faktor emosional yang menunjukkan penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu. Berdasarkan dari hasil aspek afektif diatas bahwa sikap siswa dapat diramalkan perubahannya bila siswa telah memiliki penguasaan terhadap aspek afektif.

Aspek afektif kelas X_2 diketahui pada pertemuan I terdapat 6 siswa (29%) dikualifikasikan sangat baik, 2 siswa (9%) dikualifikasikan baik, 6 siswa (29%) dikualifikasikan cukup dan 7 siswa (33%) dikualifikasikan gagal. Sedangkan pada pertemuan II terdapat 8 siswa (38%) dikualifikasikan sangat baik, 7 siswa (33%) dikualifikasikan baik dan 6 siswa (29%) dikualifikasikan gagal. Hal ini disebabkan penerapan model pembelajaran yang diajarkan masih bersifat satu arah yaitu pembelajaran konvensional.

Deskripsi Psikomotor

Berdasarkan data hasil penelitian, untuk mengetahui kemampuan aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran setelah diterapkan model *Teams Geams Turnament (TGT)* maka dilakukan penilaian psikomotor. Proses pembelajaran pada penelitian ini berlangsung selama dua kali pertemuan, maka penilaian aspek psikomotor juga dilakukan sebanyak dua kali penilaian.

Aspek psikomotor adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Dalam penelitian ini aspek psikomotor yang diteliti mencakup siswa cepat dalam merespon (menanggapi) pertanyaan yang diberikan oleh guru, terlibat aktif dalam diskusi kelompok, kemampuan siswa dalam mempersentasikan hasil diskusi kelompok dan kemampuan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

Pengamatan psikomotor siswa kelas X_1 pada masing – masing pertemuan diketahui bahwa pada pertemuan I terdapat 4 siswa (15%) dikualifikasikan sangat baik, 12 siswa (46%) dikualifikasikan baik, 7 siswa (27%) dikualifikasikan cukup dan 3 siswa (12%) dikualifikasikan gagal. Sedangkan pada pertemuan II terdapat 17 siswa (65%) dikualifikasikan sangat baik, 7 siswa (27%) dikualifikasikan baik dan 2 siswa (8%) dikualifikasikan cukup.

Sedangkan pengamatan psikomotor siswa kelas X_2 pada masing – masing pertemuan diketahui bahwa pada pertemuan I terdapat 2 siswa (10%) dikualifikasikan sangat baik, 3 siswa (14%) dikualifikasikan baik, 7 siswa (33%) dikualifikasikan cukup dan 9 siswa (43%) dikualifikasikan gagal. Sedangkan pada pertemuan II terdapat 8 siswa (38%) dikualifikasikan sangat baik, 2 siswa (10%) dikualifikasikan baik, 9 siswa (42%) dikualifikasikan cukup dan 2 siswa (10%) dikualifikasikan gagal.

Peningkatan psikomotor siswa pada kelas X_1 lebih baik dari kelas X_2 hal ini disebabkan karena diterapkannya model pembelajaran *Teams Geams Turnament (TGT)* dimana menitikberatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Berbeda dengan penerapan konvensional yang diterapkan pada kelas X_2 siswa kurang termotivasi untuk belajar secara kelompok disebabkan model pembelajaran konvensional bersifat satu arah tanpa ada keaktifan siswa.

Hasil keterampilan psikomotor siswa ini dapat bervariasi disebabkan oleh beberapa faktor

diantaranya kecerdasan dalam menangkap pelajaran, ingatan baik, berfikir logis, konsentrasi baik dan sebagainya (Hamalik, 2008).

Perbedaan Hasil Pembelajaran Kelas X1 dan Kelas X2

Dari hasil belajar diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen (X_1) telah dikategorikan baik sedangkan pada kelas kontrol (X_2) belum bisa dikategorikan baik, karena belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat membantu meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran. Perlakuan yang diberikan peneliti adalah model pembelajaran TGT pada mata pelajaran gaya dan gerak, dalam artian mengajak siswa melakukan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pemberian pembelajaran ini ditujukan untuk mengetahui perubahan pada hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran gaya dan gerak. Perlakuan ini hanya dilakukan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau tetap mengikuti pelajaran sebagaimana model pembelajaran yang biasanya berlangsung pada SMK Al-Wathan Ambon. Setelah memberikan perlakuan pada siswa, kembali dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa. Hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memiliki prestasi baik dan telah mencapai KKM mulai mengalami peningkatan. Namun demikian, peningkatan tidak terjadi pada siswa yang tidak diberikan perlakuan. Perbedaan peningkatan hasil belajar pada siswa yang mendapat perlakuan dengan kelompok siswa yang tidak mendapat perlakuan tersebut disebabkan karena pembelajaran yang diberikan pada saat perlakuan dapat merangsang siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Sedangkan siswa yang tidak diberi permainan cenderung malas belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar fisika materi gaya dan gerak menggunakan model pembelajaran *Teams Geams Turnament (TGT)* diperoleh hasil belajar siswa yang baik untuk setiap ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil kognitif siswa kelas X_1 terdapat 6 siswa (23%) kualifikasi sangat baik, 18 siswa (69%) kualifikasi baik dan 2 siswa (8%) kualifikasi cukup. Hasil afektif terdapat 8 siswa (30%) kualifikasi sangat baik, 9 siswa (35%) kualifikasi baik dan 9 siswa (35%) kualifikasi cukup. Hasil psikomotor terdapat 6 siswa (23%) kualifikasi sangat baik, 9 siswa (35%) kualifikasi baik dan 11 siswa (42%) kualifikasi cukup. Hasil kognitif siswa kelas X_2 terdapat 3 siswa (14%) kualifikasi sangat baik, 12 siswa (57%) kualifikasi baik dan 6 siswa (29%) kualifikasi cukup. Hasil afektif terdapat 7 siswa (33%) kualifikasi sangat baik, 1 siswa (5%) kualifikasi baik, 10 siswa (48%) kualifikasi cukup dan 3 siswa (14%) kualifikasi gagal. Hasil psikomotor terdapat 5 siswa (24%) kualifikasi sangat baik, 3 siswa (14%) kualifikasi baik, 6 siswa (29%) kualifikasi cukup dan 7 siswa (33%) kualifikasi gagal.

PUSTAKA

- Annurrahman. 2009. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta. Kencana.
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Istiqomah.
2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Murni dan Mustansyir. 2002. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta.
- Aditya Ratumanan. 2002. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Bumi Aksara
- Ratumanan. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Ratumanan. 2016. *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Unesa University Press.
- Sardiman. 2009. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. Grafindo.
- Seha. 2012. *Evaluasi Hasil Belajar Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Sudjana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Suryosubroto. 2012. *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta. Rineka Cipta