

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI DI KELAS X APK DI SMKN 1 SOOKO MOJOKERTO

Muhammad Arif

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: Muhammad.arif130395@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, pada mata pelajaran Korespondensi di kelas X APK, serta untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran korespondensi di kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto. Dalam penelitian ini termasuk dalam kelompok penelitian eksperimen dan subjek penelitian ini diambil menggunakan *random sampling* yang terdiri dari siswa kelas X APK 1 sebagai kelas eksperimen dan X APK 3 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data uji t diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,019. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $df = 62$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 1,998$. Hasil ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,019 > 1,988$). Beralih pada hasil analisis selisih nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,311 dengan taraf signifikansi 0,024. Sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,998 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{test} < 0,05$ ($0,024 < 0,05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,311 > 1,998$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Di mana hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan perpaduan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik dari kelas kontrol yang tidak menggunakan perpaduan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*.

Abstract

This study aims to determine the differences in learning outcomes of students who use those who do not use the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* type, in the Correspondence subjects in class X APK, as well as to determine the effectiveness of the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* type in correspondence subjects in class X APK Vocational School 1 Sooko Mojokerto. This study was included in the experimental research group and the research subjects were taken using *random sampling* consisting of students of class X APK 1 as the experimental class and X APK 3 as the control class. Based on the results of analysis data t known that Thitung value of 5,019. The result is then consulted on this with a significant level of 5% and $df = 62$, so it is obtained this = 1,998. This result indicates that $Thitung > this$ ($5,019 > 1,988$). Switching on the results of analysis difference of pretests and posttest values obtained Thitung value of 2,311 with the equivalent significance of 0,024. While the note value t_{table} of 1,998 with significant level 0,05. So it can be concluded that H_0 was rejected and H_a received because of $t_{test} < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) and $t_{count} > t_{table}$ ($2,311 > 1,998$). Thus It can be concluded that there are different learning outcomes among students who use students without using the *Teams Games Tournament* learning model. Where Hasi learns learners in experimental classes using model blends *Teams Games Tournament* Learning is higher than the student learning outcomes of the control class who do not use a mix of *Teams Games Tournament* learning models.

Keywords: Learning Model, *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Definisi Pendidikan berdasarkan Undang-undang No 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan sebagai usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Pendidikan merupakan proses yang terencana dan memiliki tujuan, disusun secara sistematis,

terstruktur, dan terukur untuk membantu, mendorong, mengarahkan, dan mempersiapkan manusia menuju perbaikan dan peningkatan kemanusiaannya.

Upaya untuk mempersiapkan manusia menuju perbaikan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum ini disesuaikan seiring dengan tantangan di era globalisasi saat ini. Kurikulum yang berlaku hingga saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum yang

menganjurkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik agar proses pembelajaran menuntut siswa untuk lebih aktif, mandiri dan berfikir kritis dalam mempelajari setiap cabang ilmu.

Keberhasilan penyelenggara pendidikan formal secara umum dapat diindikasikan apabila kegiatan belajar mampu membentuk pola tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. "Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai secara proses" (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006:3). Sehingga dengan belajar seseorang dapat memperoleh tidak hanya ilmu melainkan mengasah keterampilan yang diperoleh, dan mengajarkan untuk bersikap yang lebih baik agar memiliki budi pekerti yang baik pula.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan kesiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.

Salah satu model yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam salah satu kelompok kemudian diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok (Slavin, 2005:169). Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi.

Hasil dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto menyatakan bahwa siswa yang mempelajari mata pelajaran korespondensi pada materi mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis dan mempraktikkan cara membuat komunikasi tulis masih mengalami kesulitan dikarenakan terdapat siswa yang pasif dan kurangnya interaksi antar siswa satu dengan siswa lainnya. Siswa cenderung malu ketika mau bertanya kepada guru.

Pada mata pelajaran korespondensi ditemukan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi rendah yang ditunjukkan data dari hasil observasi dan evaluasi

pada mata pelajaran korespondensi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tentukan dari pihak sekolah yaitu 75. Dari data nilai rata-rata ulangan mata pelajaran korespondensi siswa kelas X APK SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto semester 1 (ganjil) tahun pelajaran 2017/2018 terdapat 13 siswa (43,33%) dari 30 siswa belum mencapai KKM sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 17 siswa (56,66). Penguasaan materi korespondensi di kelas X dapat dijadikan siswa sebagai bekal untuk melanjutkan di kelas XII, sebab di kelas XII siswa banyak melakukan praktek.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran Korespondensi di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto."

Tujuan dari penelitian ini adalah yang pertama untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Korespondensi dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2017/2018. Dan yang kedua untuk Mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran korespondensi di kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto.

METODE

Jenis penelitian ini yakni penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian eksperimen ini secara khusus menggunakan rancangan penelitian *Quasi Experiment Design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group design* ini dipilih peneliti untuk mengetahui perbedaan hasil belajar akibat adanya perlakuan yang di berikan, yakin melalui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Nonequivalent Control group Design* ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pemilihan ini di landasi dengan alasan karena dalam menggunakan pembelajaran TGT Dengan demikian maka dalam suatu kelompok atau team belajar akan terdiri dari beragam siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah dan bahkan kurang.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X administrasi perkantoran SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Terdapat 3 kelas yakni X APK 1 berjumlah 32, X APK 2 berjumlah 32, dan X APK 3 berjumlah 32. Populasi dalam penelitian eksperimen haruslah homogen.

Sedangkan sampel penelitian menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan starta yang ada dalam populasi tersebut. Sebelum dilakukan pemilihan sampel terlebih dahulu diadakan *pretest* kepada seluruh X Administrasi Perkantoran untuk menguji homogenitas, dan kemudian di ambil 2 kelas yang memiliki nilai rata-rata tidak jauh berbeda yang akan di jadikan sampel dalam proses penelitian. Kedua kelas tersebut merupakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yakni *probability random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipillih menjadi anggota sampel. Diperoleh hasil bahwa sampel dari penelitian ini ialah Kelas X APK 3 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran koperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sedangkan siswa kelas X APK 1 dengan jumlah siswa 32 siswa diberikan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran diskusi sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data meliputi analisis butir soal, uji homogenitas dan uji normalitas. penelitian ini di uji cobakan di kelas XI APK 1 dengan jumlah 32 siswa. Sebelumnya, data yang akan di uji cobakan dilakukan validasi soal oleh guru mata pelajaran korespondensi SMK Negeri 1 Sooko yakni Dra. Elly Agustin dengan jumlah soal 20 pilihan ganda.

Validitas butir soal dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Pengujian vaiditas butir soal dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signigikansi 0,05%. Pada tabel nilai r_{xy} untuk $N=32$ adalah sebesar 0,361. Hasil dari uji homogenitas varian populasi untuk setiap sampel dapat dilihat dari tabel 1 berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Homogenitas Populasi

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,460	2	93	,633

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Variansi populasi dari ketiga kelas dari kelas X APK di SMK Negeri 1 Sooko sebesar ,633. Variansi

populasi dapat dikatakan homogen apabila taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variansi populasi dinyatakan homogen karena P Value > (lebih dari) taraf signifikansi 5% ($,633 > 0,05$). Setelah variansi populasi homogen maka dilakukan pemilihan sampel untuk penelitian.

Dari ketiga kelas yang tersedia di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto dipilih dua kelas sebagai sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu melihat nilai pretest dengan hasil rata-rata yang tidak jauh berbeda untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini terpilih kelas X APK 3 sebagai kelas eksperimen dan X APK 1 sebagai kelas kontrol. Kemudian dilakukan pengujian homogenitas sampel untuk menentukan apakah variansi sampel tersebut homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas sampel dapat dilihat dari tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas Sampel
Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,232	1	62	,632

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Pengujian homogenitas dengan uji *lavene statistic*, diketahi bahwa sampel dari 2 kelas yaitu kelas X APK 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X APK 1 sebagai kelas kontrol diperoleh taraf signifikansi sebesar ,632. Hal ini menunjukkan bahwa variansi sampel dinyatakan homogen karena P Value > (lebih dari) taraf signifikansi 5% ($,632 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua sampel mempunyai variansi yang homogen.

Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *kolomogrov smirnov* ditunjukkan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreE ks	PostE ks	PreKn trl	PostKn trl
N		32	32	32	32
Normal	Mean	71,0	87,66	73,44	83,13
Parameter		9			
sa,b	Std.	6,18	6,089	6,405	4,878
	Deviati on	7			
Most	Absolu te	,274	,275	,190	,225
Extreme					
Difference	Positiv e	,195	,194	,185	,225
s	Negati ve	-,274	-,275	-,190	-,181
Kolmogorov- Smirnov Z		1,548	1,555	1,075	1,275
Asymp. Sig. (2- tailed)		,117	,216	,178	,198

Setelah dilakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS 22.0 diketahui bahwa pada kelas eksperimen taraf signifikansi pretest dan posttest (P Value) sebesar ,117 dan ,216 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (5%). Pada kelas kontrol taraf signifikansi pretest dan posttest (P Value) sebesar ,178 dan ,198 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (5%). Jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran Korespondensi Dengan yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2017/2018

Berdasarkan hasil analisis uji t nilai post-test, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,019 dengan taraf signifikansi sebesar 0,00. Sedangkan nilai t_{tabel} diketahui sebesar 1,998 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t-test < 0,05$ ($0,00 < 0,05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,019 > 1,998$). Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model diskusi.

Sedangkan hasil analisis selisih (N-Gain score) nilai *Pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar dengan taraf signifikansi 0,024. Sedangkan diketahui nilai t_{tabel}

sebesar dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t-test < 0,05$ ($0,024 < 0,05$) dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,311 > 1,998$). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model diskusi pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto tahun ajaran 2017-2018.

Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami kenaikan pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 17% dimana rata-rata hasil belajar peserta didik pada saat post test sebesar 87,65 lebih besar nilai pre-test sebesar 71,09. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 14% dimana hasil belajar peserta didik pada saat *post-test* sebesar 83,12 lebih besar dari nilai *pre-test* sebesar 73,43.

Berkenaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mengacu pada teori dan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model diskusi dapat mengubah cara belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mengacu dari penjelasan yang ada diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran korespondensi Di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto sangat layak untuk diterapkan sebagai variasi model pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran Korespondensi di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto

Sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) peneliti membuat RPP (Rancangan Perangkat Pembelajaran) yang digunakan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran sehingga sesuai dengan yang diperkirakan . Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar dengan kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis di kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto. Kisaran waktu yang digunakan sebanyak 360 menit, dari waktu tersebut dibagi menjadi 2 pertemuan dengan waktu masing-masing pertemuan 180 menit. Pelaksanaan dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dilakukan sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya dan para

siswa melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPP (Rancangan Perangkat Pembelajaran) yang telah dibuat.

Ketika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* para siswa sangat antusias, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang bertanya mengenai bagaimana alur dari model pembelajaran yang akan diterapkan dan siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu ketika guru menyuruh membagi kelompok siswa, siswa dengan cepat berkumpul dengan kelompok yang telah dibentuk oleh guru. Dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas oleh guru, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya.

Namun pada penelitian ini yang dilakukan guru dalam *Teams Games Tournament* adalah memberikan kesempatan kompetitif dalam suasana konstruktif dan positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, akan tetapi *Teams Games Tournament* memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah mereka mendapat bantuan dari rekan timnya. Dengan demikian mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka harus bersaing dalam turnamen.

Berdasarkan analisis data penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) layak diterapkan sebagai variasi model pembelajaran pada mata pelajaran korespondensi di kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, analisis data penelitian, dan hasil dari pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan metode diskusi pada Mata Pelajaran Korespondensi Di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang di padukan dengan model diskusi lebih tinggi yaitu dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 87,65 dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran diskusi tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 83,13.

Sementara itu mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran Korespondensi Di Kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto para siswa sangat antusias, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang bertanya mengenai bagaimana alur dari model pembelajaran yang akan diterapkan dan siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu ketika guru menyuruh membagi kelompok siswa, siswa dengan cepat berkumpul dengan kelompok yang telah dibentuk oleh guru. Dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas oleh guru, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* layak diterapkan sebagai variasi model pembelajaran pada mata pelajaran korespondensi di kelas X APK SMKN 1 Sooko Mojokerto.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan saran yang dapat diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: 1) model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijadikan variasi dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih aktif, cepat tanggap dalam menerima materi korespondensi khususnya pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis. Yang mana didalam kompetensi dasar ini banyak teori yang harus dipahami dan banyak di praktikkan dengan baik sehingga dapat di aplikasikan ketika sudah didunia kerja; 2) bagi peneliti eksperimen selanjutnya, diharapkan dapat menambah sumber belajar dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang lebih inovatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20, Tahun 2003, tentang Pendidikan.