

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Penelitian berfokus untuk mencari gambaran implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT, gambaran hasil belajar serta peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan. Deskripsi hasil penelitian ini diperlukan untuk memberikan gambaran terkait data yang didapat dari hasil analisis data kuantitatif.

4.1.1 Gambaran Penelitian

Penelitian ini untuk melihat Gambaran umum implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar murid pada elemen dasar konstruksi bangunan mata pelajaran Dasar Kejuruan DPIB dengan materi cara membaca gambar, standar dan peraturan terkait dengan bangunan. Sampel yang digunakan pada kelas eksperimen berjumlah 38 orang dan kelas kontrol 39 orang. Adapun pertemuan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4. 1

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kelas	Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan
1	Kelas eksperimen	Senin, 20 Mei 2024	Pertemuan ke - 1
2	Kelas Kontrol	Selasa, 21 Mei 2024	Pertemuan ke - 1
3	Kelas eksperimen	Senin, 27 Mei 2024	Pertemuan ke - 2
4	Kelas Kontrol	Selasa, 28 Mei 2024	Pertemuan ke - 2
5	Kelas eksperimen	Senin, 3 Juni 2024	Pertemuan ke - 3
6	Kelas Kontrol	Selasa, 4 Juni 2024	Pertemuan ke - 3

Adapun berkas yang disiapkan dalam pra penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Mempersiapkan modul ajar dengan materi cara membaca gambar, standar dan peraturan terkait bangunan dengan menggunakan model TGT

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mempersiapkan modul ajar dengan materi cara membaca gambar, standar dan peraturan terkait bangunan dengan menggunakan model ekspositori
3. Mempersiapkan materi cara membaca gambar, standar dan peraturan terkait bangunan sesuai dengan capaian dan tujuan modul ajar
4. Membuat lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen
5. Membuat soal dan kunci jawaban *pretest* dan *posttest*
6. Membagi murid menjadi 8 kelompok untuk kelas eksperimen

4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel X Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Penggunaan model TGT dilakukan peneliti dan dibantu observer yaitu guru produktif DPIB SMKN 1 Cilaku selama proses pembelajaran untuk mengetahui pembelajaran. Hasil Observasi ada pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4. 2

Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Rata-rata Nilai Perolehan	Kategori
1	94	Sangat Baik
2	98	Sangat Baik
3	98	Sangat Baik
Rata-rata	96,6	Sangat Baik

Tabel 4.2 rata-rata keberhasilan peneliti dalam melakukan aktivitas pembelajaran selama tiga pertemuan yaitu dengan nilai 96,6 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

4.1.3 Analisis Deskriptif Variabel Y Hasil Belajar

Data Hasil belajar berdasarkan jawaban murid yang diperoleh dari tes sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan jumlah murid 39 kelas kontrol dan 38 kelas eksperimen program keahlian DPIB. Analisis diperoleh skor maksimal ideal, skor minimal ideal, rata rata ideal dan standar deviasi lebih jelasnya pada tabel 4.3 dibawah ini:

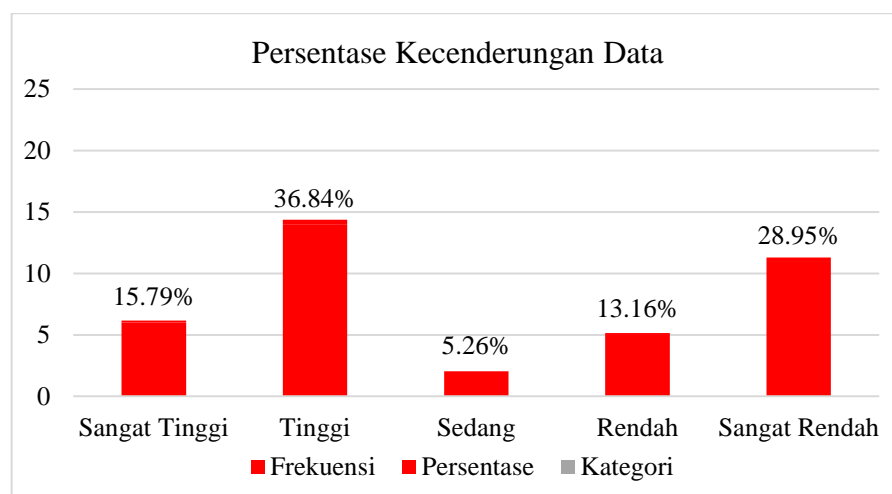
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Minimal & Maksimal

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Skor minimal ideal (X_{min})	40	40	30	30
Skor maksimal ideal (X_{max})	70	90	70	90
$M_i = 1/2 (X_{max} + X_{min})$	55	65	50	60
$SD_i = 1/6 (X_{max} - X_{min})$	5.0	8.3	6.7	10.0

Penentuan kecenderungan hasil belajar *pretest* kelas eksperimen setelah diketahui skor minimal, skor maksimal, rata-rata ideal dan standar deviasi. Selanjutnya dikategorikan dalam 5 kelas yaitu pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Kecenderungan *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$X \geq 63$	6	15.79%	Sangat Tinggi
$58 \leq X < 63$	14	36.84%	Tinggi
$53 \leq X < 58$	2	5.26%	Sedang
$48 \leq X < 53$	5	13.16%	Rendah
$X \leq 48$	11	28.95%	Sangat Rendah
Jumlah	38	100.00%	

Gambar 4. 1 Persentase Hasil Uji Kecenderungan *Pretest* Kelas Eksperimen

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

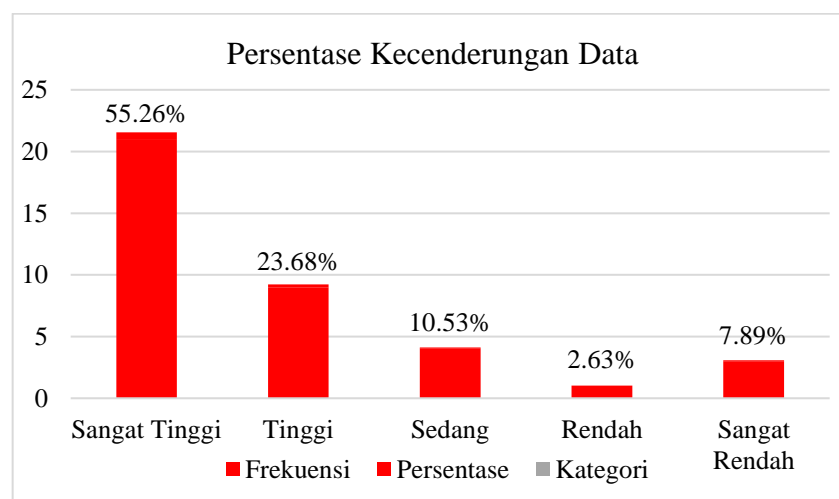
Tabel 4.4 dan gambar 4.1 menunjukkan hasil belajar murid termasuk kategori sangat tinggi dengan 6 murid atau 15,79%, 14 murid atau 36,84% kategori tinggi, 2 murid atau 5,26% kategori sedang, 5 murid atau 13,16% kategori rendah, 11 murid atau 28,95% kategori sangat rendah. Melihat dari data tersebut disimpulkan gambaran umum hasil belajar murid termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 36,84%.

Penentuan kecenderungan hasil belajar *posttest* kelas eksperimen setelah diketahui skor minimal, skor maksimal, rata-rata ideal dan standar deviasi. Selanjutnya dikategorikan dalam 5 kelas yaitu pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4. 5

Hasil Uji Kecenderungan Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$X \geq 78$	21	55.26%	Sangat Tinggi
$69 \leq X < 78$	9	23.68%	Tinggi
$61 \leq X < 69$	4	10.53%	Sedang
$53 \leq X < 61$	1	2.63%	Rendah
$X \leq 53$	3	7.89%	Sangat Rendah
Jumlah	38	100.00%	

Gambar 4. 2 Persentase Kecenderungan Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 4.5 dan gambar 4.2 hasil belajar murid termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 21 murid atau 55,26%, 9 murid atau 23,68% kategori

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

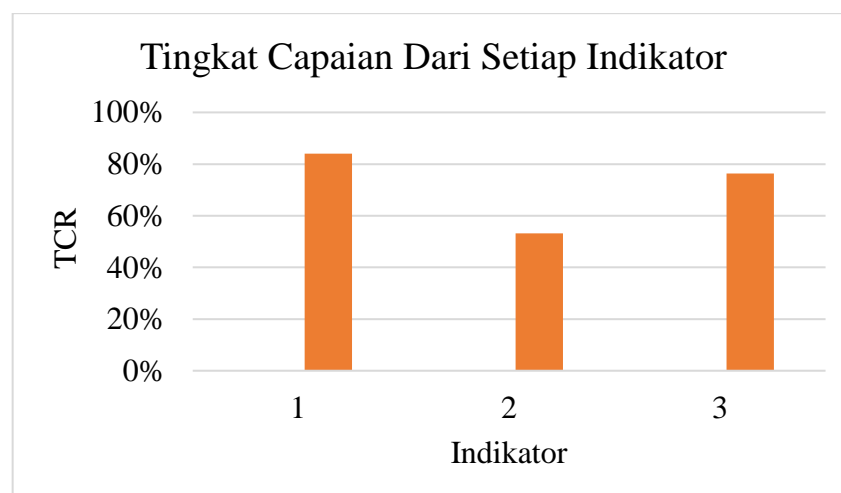
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tinggi, 4 murid atau 10,53% kategori sedang, 1 murid atau 2,63% kategori rendah dan 3 atau 7,89% kategori sangat rendah. Melihat dari data disimpulkan gambaran umum hasil belajar murid sudah masuk dalam ketegori sangat tinggi dengan persentase 55,26%.

Selanjutnya untuk lebih mendalam dilakukan perhitungan tingkat capaian pada setiap indikator. Hasil perhitungan tingkat capaian dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Pada Setiap Indikator

No	Indikator	Rata-rata skor jawaban	Jumlah Responden	TCR	Kategori
1	Memahami cara membaca gambar	351	418	84%	Tinggi
2	Menjelaskan standar-standar dalam bangunan	101	190	53%	Sangat Rendah
3	Menjelaskan peraturan-peraturan dalam bangunan	116	152	76%	Cukup



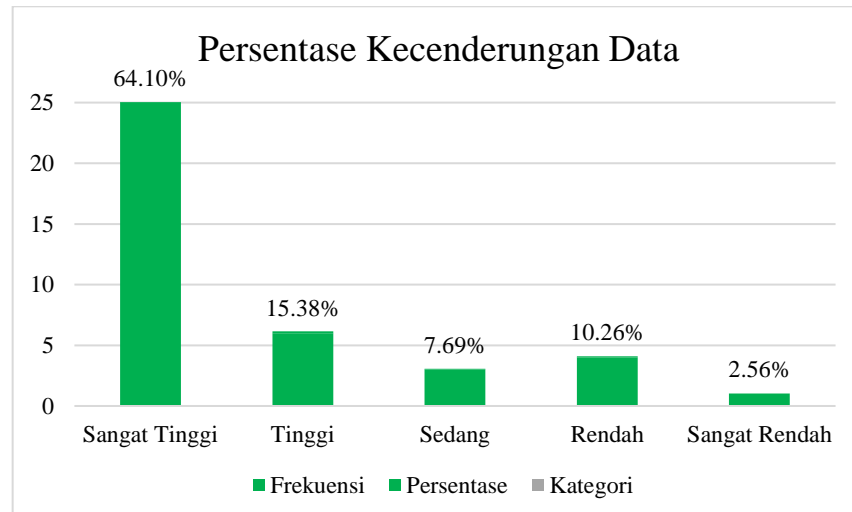
Gambar 4. 3 Tingkat Capaian Dari Setiap Indikator

Tabel 4.6 dan gambar 4.3 menunjukkan indikator 1 termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 84%, indikator 2 termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 53% dan indikator 3 termasuk dalam kategori cukup dengan persentase 76%.

Penentuan kecenderungan hasil belajar *pretest* kelas kontrol setelah diketahui skor minimal, skor maksimal, rata-rata ideal dan standar deviasi. Selanjutnya dikategorikan dalam 5 kelas yaitu pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4. 7 Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$X \geq 60$	25	64.10%	Sangat Tinggi
$53 \leq X < 60$	6	15.38%	Tinggi
$47 \leq X < 53$	3	7.69%	Sedang
$40 \leq X < 47$	4	10.26%	Rendah
$X \leq 40$	1	2.56%	Sangat Rendah
Jumlah	39	100%	



Gambar 4. 4 Persentase Kecenderungan Data *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 4.7 dan gambar 4.4 menunjukkan hasil belajar murid termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 25 murid atau 64,10%, 6 murid atau 15,38% kategori tinggi, 3 murid atau 7,69%% kategori sedang, 4 murid atau 10,26% kategori rendah dan 1 atau 2,56% kategori sangat rendah. Melihat dari data

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

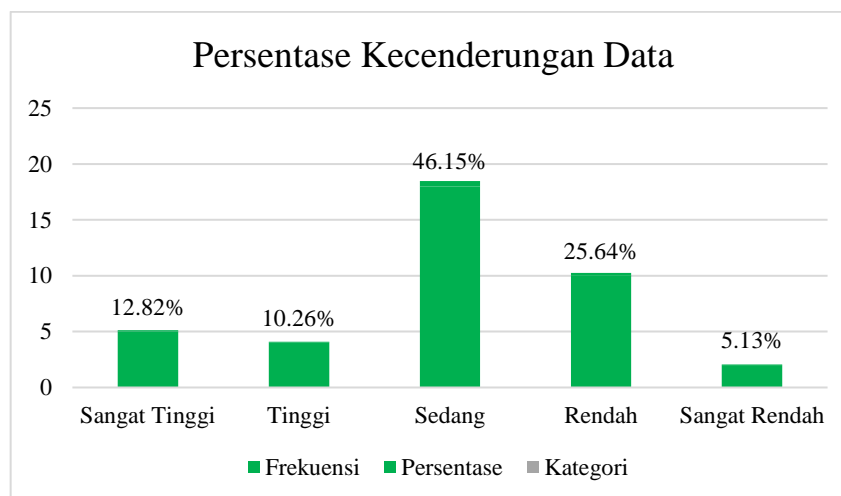
disimpulkan gambaran umum hasil belajar murid sudah masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 64,10%.

Penentuan kecenderungan hasil belajar *posttest* kelas kontrol setelah diketahui skor minimal, skor maksimal, rata-rata ideal dan standar deviasi. Selanjutnya dikategorikan dalam 5 kelas yaitu pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4. 8

Hasil Uji Kecenderungan Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
$X \geq 75$	5	12.82%	Sangat Tinggi
$65 \leq X < 75$	4	10.26%	Tinggi
$55 \leq X < 65$	18	46.15%	Sedang
$45 \leq X < 55$	10	25.64%	Rendah
$X \leq 45$	2	5.13%	Sangat Rendah
Jumlah	39	100%	

Gambar 4. 5 Persentase Kecenderungan Data *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 4.8 dan gambar 4.5 menunjukkan hasil belajar murid termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 5 murid atau 12,82%, 4 murid atau 10,26% kategori tinggi, 18 murid atau 46,15% kategori sedang, 10 murid atau 25,64% kategori rendah dan 2 atau 5,13% kategori sangat rendah. Melihat dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa gambaran umum hasil belajar murid sudah masuk dalam kategori sedang dengan persentase 46,15%.

Nur Jayanti 2024

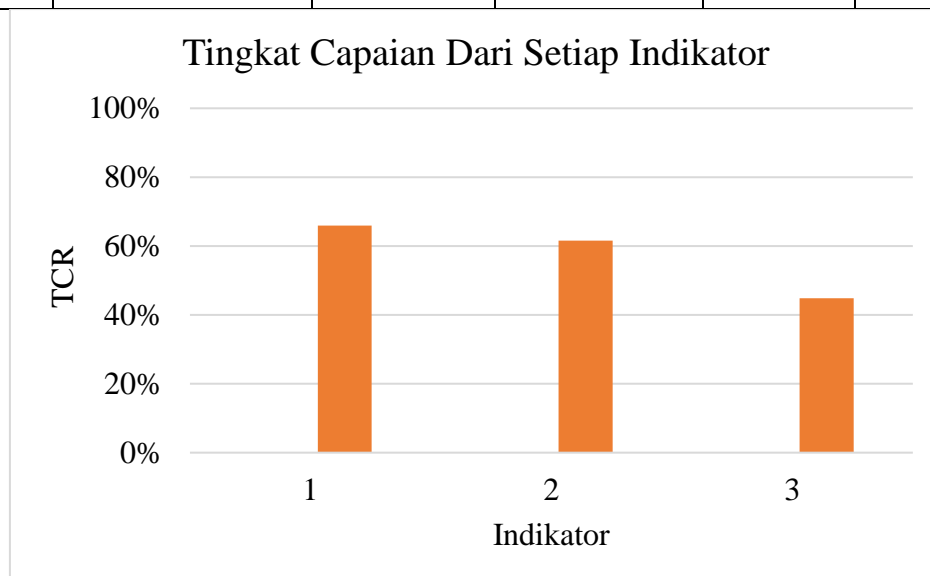
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya untuk lebih mendalam dilakukan perhitungan tingkat capaian pada setiap indikator. Hasil perhitungan tingkat capaian dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4. 9 Tingkat Capaian Pada Setiap Indikator

No	Indikator	Jumlah skor item	jumlah skor ideal	TCR	Kategori
1	Memahami cara membaca gambar	283	429	66%	Cukup
2	Menjelaskan standar-standar dalam bangunan	120	195	62%	Rendah
3	Menjelaskan peraturan-peraturan dalam bangunan	70	156	45%	Sangat Rendah



Gambar 4. 6 Tingkat Capaian Dari Setiap Indikator

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.6 menunjukkan indikator 1 termasuk dalam kategori cukup dengan persentase 66%, indikator 2 termasuk dalam kategori rendah dengan persentase 62% dan indikator 3 termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 46%.

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.4 Analisis N-Gain

Uji N-Gain dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid yang didapat berupa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun tabel dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.10 dibawah ini:

Tabel 4. 10

Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata - rata Hasil Belajar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	54	75
Kelas Kontrol	59	64

Berdasarkan tabel hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan baik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid pada ranah kognitif dalam kategori tinggi, sedang atau rendah yaitu dengan menggunakan uji N-Gain. Adapun rekapitulasi hasil pengujian nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 4.11 dibawah ini:

Tabel 4. 11

Rekapitulasi Hasil Pengujian N-Gain

Kelas	Rata - rata Hasil Belajar		N-Gain	Kriteria peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Kelas Eksperimen	54	75	0.57	Sedang
Kelas Kontrol	59	64	0.17	Rendah

Rekapitulasi perhitungan uji N-Gain di dapat hasil 0,57 dengan kriteria peningkatan sedang untuk kelas eksperimen dan 0,17 dengan keriteria peningkatan rendah untuk kelas kontrol. Disimpulkan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar murid di SMKN 1 Cilaku pada kelas eksperimen termasuk kategori peningkatan hasil belajar sedang.

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan hasil diatas KKM setelah menerima perlakuan. Jumlah siswa yang mendapat hasil diatas KKM dapat dilihat pada tabel 4.12:

Tabel 4. 12 Peningkatan Hasil Belajar Dilihat dari KKM

Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	< KKM	≥ KKM	< KKM	≥ KKM
Kelas Eksperimen	38	0 rang	11 orang	27 orang
Kelas Kontrol	39	0 rang	31 orang	8 orang

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat peserta didik kelas eksperimen dari nilai *pretest* tidak ada yang memenuhi KKM setelah di *treatment* dan dilakukan penelian *posttest* peserta didik yang memenuhi KKM meningkat menjadi 27 orang. Dan peserta didik kelas kontrol dari nilai *pretest* tidak ada yang memenuhi KKM setelah diberikan materi dan dilakukan penelian *posttest* peserta didik yang memenuhi KKM meningkat menjadi 8 orang.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Cilaku dari mulai 20 Mei sampai dengan 4 Juni 2024. Digunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk variabel X dan hasil nilai tes pilihan ganda untuk variabel Y.

4.2.1 Gambaran Umum Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe TGT

Model pembelajaran TGT bekerja sama dengan murid dalam grup empat hingga enam orang, masing-masing dengan jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda (Manasikana et al., 2022). Pertandingan akademik, yaitu murid berkompetisi sebagai perwakilan melawan anggota tim lainnya, merupakan ciri dari paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kompetisi akademik ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah kerja kelompok. Siswa akan memiliki akses ke meja akademik. Setiap peserta kelompok belajar yang

mempunyai bakat akademik yang sebanding disusun dalam tabel akademik (Yulianto et al., 2014).

Pada implementasinya peneliti mengawasi dan memberikan arahan untuk berdiskusi sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Setiap kelompok mendiskusikan dan persiapan untuk pertandingan akademik yang akan dipimpin oleh peneliti dan setiap kelompok akan bermain games dan berusaha untuk mendapatkan nilai tertinggi dari kelompok yang lain.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 20 Mei 2024 pukul 13.00-15.00 WIB dikelas X DPIB 1. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang dibuat, dimulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti yang berisi *pretest* sebelum di implementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk mengukur sejauh mana hasil awal belajar murid. Setelah itu murid dibagi 8 kelompok, guru menyampaikan materi dan murid berdiskusi terkait materi yang disampaikan kemudian persiapan untuk bermain games. Games dimulai dengan guru menjadi pemimpin dan pengatur keterlaksanaan games dari awal sampai games selesai. Kemudian kelompok yang memiliki nilai 3 teratas mendapatkan penghargaan berupa hadiah untuk memotivasi murid agar lebih giat dan semangat untuk belajar. Proses pembelajaran di tutup dengan kegiatan penutup berupa menyimpulkan materi, doa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa peneliti telah berhasil melaksanakan semua kegiatan sesuai modul ajar dengan tingkat keberhasilan sebesar 94%. Berarti implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT masih belum maksimal karena murid masih banyak yang belum mengikuti instruksi untuk diskusi kelompok dan pengondisian persiapan bermain games. Saat pembelajaran berlangsung murid cenderung kurang fokus dan pasif.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari senin, 27 Mei 2024 pukul 13.00-15.00 WIB dikelas X DPIB 1. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang dibuat, dimulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti yang berisi penyampaian materi tentang standar-standar terkait dengan bangunan dan murid melakukan diskusi kelompok dengan anggota

Nur Jayanti 2024

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 CILAKU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelompok yang sudah di tentukan di pertemuan pertama untuk persiapan bermain games. Games dimulai dengan guru menjadi pemimpin dan pengatur keterlaksanaan games dari awal sampai games selesai. Kemudian kelompok yang memiliki nilai 3 teratas mendapatkan penghargaan berupa hadiah untuk memotivasi murid agar lebih giat dan semangat untuk belajar. Proses pembelajaran di tutup dengan kegiatan penutup berupa menyimpulkan materi, doa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa peneliti telah berhasil melaksanakan semua kegiatan sesuai dengan modul ajar dengan Tingkat keberhasilan sebesar 98% yang artinya sudah ada peningkatan dari pertemuan pertama. Pada pertemuan ke dua murid lebih banyak yang sudah mengikuti instruksi yang diberikan guru dan pada saat proses pembelajarannya murid lebih fokus dan aktif. Hal ini terjadi karena peserta merasa terpacu dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya karena adanya penghargaan kelompok.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin, 3 Juni 2024 pukul 13.00-15.00 WIB dikelas X DPIB 1. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang dibuat, dimulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti yang berisi menyampaikan materi tentang peraturan-peraturan terkait dengan bangunan dan murid melakukan diskusi kelompok dengan anggota kelompok yang sudah di tentukan di pertemuan pertama untuk persiapan bermain games. Games dimulai dengan guru menjadi pemimpin dan pengatur keterlaksanaan games dari awal sampai games selesai. Kemudian kelompok yang memiliki nilai 3 teratas mendapatkan penghargaan berupa hadiah untuk memotivasi murid agar lebih giat dan semangat untuk belajar. Proses pembelajaran di tutup dengan kegiatan penutup berupa menyimpulkan materi, doa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa peneliti telah berhasil melaksanakan semua kegiatan sesuai dengan modul ajar dengan Tingkat keberhasilan sebesar 98%. Pada pertemuan ke tiga murid sudah mengikuti instruksi yang diberikan guru dan pada saat proses pembelajarannya murid lebih fokus dan aktif. Hal ini terjadi karena

peserta merasa terpacu dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya karena adanya penghargaan kelompok.

Adapun penilaian keterlaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT yang diamati observer, peneliti mendapatkan penilaian yang sangat baik, yang artinya peneliti telah berhasil mengimplementasikan model pembelajaran sesuai dengan modul ajar.

4.2.2 Gambaran Umum Hasil Belajar

Hasil belajar bisa dikatakan sebagai hasil akhir dari suatu proses pembelajaran dan merupakan hasil dari diri yang baik setelah menerima pelajaran (Jenisa & Lubis, 2016). Hasil belajar dikenal sebagai keterampilan murid yang dimiliki setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur menggunakan angka atau nilai dari penilaian hasil belajar (Dyan Wahyulliyono & Frida, 2017). Seperti halnya dalam penelitian ini hasil belajar diukur dari nilai *pretest* dan *posttest* murid.

Berdasarkan hasil penilaian *pretest* persentase kecenderungan hasil belajar kelas kontrol menunjukkan frekuensi yang paling banyak adalah pada kategori sangat tinggi dan hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan frekuensi yang paling banyak adalah pada kategori tinggi. Sedangkan hasil penilaian *posttest* persentase kecenderungan hasil belajar kelas kontrol menunjukkan frekuensi yang paling banyak adalah pada kategori sedang hal ini menunjukkan hasil belajar murid pada kelas kontrol masih kurang maksimal dan hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan frekuensi yang paling banyak adalah pada kategori sangat tinggi.

Tingkat capaian responden kelas kontrol pada materi materi cara membaca gambar mendapat kategori cukup, untuk materi standar-standar mengenai bangunan mendapatkan kategori rendah dan materi peraturan-peraturan mengenai bangunan mendapat kategori sangat rendah dan tingkat capaian responden kelas eksperimen dari setiap indikator materi yang kategori tinggi adalah materi cara membaca gambar, untuk materi standar-standar mengenai bangunan mendapatkan kategori sangat rendah dan materi peraturan-peraturan mengenai bangunan mendapat kategori cukup.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar murid dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMKN 1 Cilaku sudah sangat tinggi dan tingkat capaian indikator materi yang kategori tinggi pada materi cara membaca gambar. Faktor penyebab terjadinya peningkatan hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal salah satunya lingkungan sekolah terutama didalam kelas, lingkungan sekolah yang menyenangkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar. Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid (Iqsan & Madrizal, 2021).

4.2.3 Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dianggap menarik, efektif, partisipatif dan mengasyikan bagi murid. Sehingga diharapkan dapat memberikan keluaran yang lebih baik untuk membuat murid memahami konsep konsep yang cenderung sulit dipahami (Amni et al., 2021). Hal ini sesuai dengan implementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada elemen dasar konstruksi mata pelajaran dasar dasar DPIB di SMKN 1 Cilaku membuat proses pembelajaran murid dikelas menjadi lebih aktif. Proses pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan datang dari games *tournament*, saat pembelajaran dikelas murid menjadi fokus dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar karena adanya penghargaan kelompok.

Pada saat implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT selama 3 pertemuan membuat hasil belajar murid kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai N-Gain 0,57 ternasuk pada kriteria peningkatan sedang, sementara kelas kontrol yang tidak mendapatkan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan dengan nilai N-Gain 0,17 termasuk dalam kategori rendah.

Selain itu, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dari nilai *pretest* dan *posttest* adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKM menjadi 27 orang. Dan peserta didik kelas kontrol dari nilai *pretest* dan *posttest* adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKM menjadi 8 orang.

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok untuk diimplementasikan, Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan hasil belajar murid dengan kategori sedang khususnya pada materi cara membaca gambar, standar dan peraturan terkait bangunan di SMKN 1 Cilaku.