

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
ALAT UKUR FISIKA PADA SISWA KELAS X TKRO SMK NEGERI 2 DEMAK**

Sakdun

Email: sakdunsakdun@gmail.com

ABSTRAK: Minat belajar siswa rendah sehingga motivasi dan hasil belajar fisika juga rendah. Maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas metode pembelajaran koopertif model *team games tournament* dengan tujuan (1) Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar fisika (2) Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar menggunakan alat-alat ukur fisika. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah Siswa kelas X TKRO 1 SMK Negeri 2 Demak tahun pelajaran 2019/ 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah digunakan metode pembelajaran koopertif model *team games tournament*. Peningkatan motivasi tersebut ditunjukkan dengan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan baik game ataupun kerja kelompok, dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kegiatan. Sebelum digunakan metode ini 30% saja siswa yang aktif, setelah menggunakan metode ini siswa yang aktif 72% pada siklus I dan menjadi 88% pada isklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, sebelum dilaksanakan tindakan penelitian hanya terdapat 50 % siswa yang tuntas belajar setelah dilakukan tindakan meningkat menjadi 63,8% pada siklus I dan 88,9% pada siklus II. Sedangkan dilihat dari rata-rata nilai siswa meningkat dari 50 menjadi 73 pada siklus I dan 78 pada siklus II.

Kata kunci : *Team Games Tournament*, motivasi, hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Pada umumnya siswa berpandangan bahwa pelajaran Fisika merupakan salah satu pelajaran yang tergolong rumit dan tidak mudah dipahami. Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai bekal kemampuan mengelola pembelajaran di kelas. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan dipengaruhi oleh keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas maka untuk mencapai tujuan pendidikan seorang guru harus mengubah cara mengajarnya dengan melibatkan siswa secara aktif agar siswa mampu mendalami bahan yang dipelajari. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kondisi siswanya tetapi juga ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mengajar. Agar mencapai hasil belajar yang memuaskan, seorang guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa

tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Siswa dididik untuk belajar bekerjasama, kreatif, aktif, mampu menemukan dan mengembangkan konsep sendiri, tidak hanya menyangkut perkembangan kognitif (penalaran) tetapi juga berhubungan erat dengan penghayatan pengalaman belajar yang mengasyikkan, agar perilaku kreatif terwujud.

Rumusan Masalah: Masalah dalam penelitian tindakan kelas ini.(1)Apakah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TKRO 1 untuk materi penggunaan alat ukur?(2) Apakah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model *team games tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas X TKRO 1 ?

Tujuan penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini adalah: (1)Untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas X TKRO 1 SMK Negeri 2 Demak pada pembelajaran pengukuran melalui penerapan metode pembelajaran koopertif model *team games tournament*. (2)Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar menggunakan alat-alat ukur fisika siswa kela X TKRO 1 SMK Negeri 2 Demak melalui penerapan metode pembelajaran koopertif model *team games tournament*.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi pengembangan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran fisika, hasil penelitian ini bermanfaat baik bagi siswa maupun bagi guru. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi penggunaan alat ukur terutama meningkatkan ketrampilan penggunaan alat ukur.Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

B. LANDASAN TEORETIS

Metode Pembelajaran kooperatif model team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran penggunaan alat ukur.

Pengetahuan alat ukur fisika, sangat dibutuhkan oleh siswa SMK, karena dalam pembelajaran produktif alat ukur selalu digunakan. Sebagai mata pelajaran adaktif fisika harus dapat mendukung pelaksanaan pengajaran produktif. Untuk itu keterampilan menggunakan alat ukur sangat diperlukan. Untuk menguasai alat ukur diperlukan ketekunan

dan latihan secara mandiri.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari kegiatan yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan ketrampilan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari kegiatan-kegiatan sederhana yang harus dilakukan secara perorangan. Siswa dipilih secara acak dari setiap anggota kelompok untuk mewakili kelompoknya dan mencoba menyelesaikan kegiatan secepat mungkin. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa sebagai nilai kelompoknya.

4. Turnamen

Kelas dibagi dalam kelompok, kemudian masing-masing kelompok dalam setiap kegiatan harus mengirimkan wakilnya. Dalam pemilihan wakil pada setiap kelompok harus

menggunakan asas pemerataan. Artinya setiap anak harus pernah mewakili kelompoknya. Hasil nilai masing-masing anak dikomulasikan sebagai nilai kelompok masing-masing.

5. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, team yang menang akan mendapat penghargaan.

Motivasi Belajar

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2003: 756), motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan penggerak dalam diri siswa yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat penting karena tanpa motivasi belajar seseorang tidak mungkin melakukan aktivitas belajar.

Jenis motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari dalam individu tanpa adanya paksaan/ dorongan dari orang lain. Dalam kegiatan belajar, motivasi ini lebih memacu seseorang untuk aktif belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik muncul akibat pengaruh dari luar individu. Motivasi ini dapat dikondisikan sehingga dalam proses selanjutnya dapat menjadi motivasi intrinsik.

Berikut ini adalah cara-cara yang dapat dilakukan guru dalam menumbuhkan motivasi belajar.

1. Menjelaskan tujuan belajar.
2. Membangkitkan dorongan kepada siswa bahwa mereka pasti bisa mencapai tujuan belajar.
3. Memberikan hadiah bagi siswa yang berhasil.
4. Menciptakan persaingan/ kompetisi.
5. Memberikan hukuman yang mendidik bagi siswa yang melakukan kesalahan.
6. Membentuk kebiasaan belajar yang baik dan berkesinambungan.
7. Membantu kesulitan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.
8. Menggunakan metode yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, menarik, dan menyenangkan.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar- mengajar. Menurut Nana Sudjana (2004: 61), hal itu dapat dilihat dalam hal:

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
2. Semangat siswa dalam melakukan tugas-tugas
3. Tanggung jawab siswa dalam melakukan tugas belajar
4. Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan
5. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Bloom dalam Suprijono (2009:6) hasil belajar mencakup kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Kingsley dalam Sudjana (2001:22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan keterampilan
3. Sikap dan cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Hasil belajar siswa akan meningkat jika proses belajar meningkat pula, di mana proses belajar siswa dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa

Alat Ukur Fisika

Alat ukur fisika adalah alat-alat ukur yang digunakan dalam pengukuran fisika. Macam-macam alat ukur fisika antara lain: jangka sorong, mikrometer sekrup, termometer, AVO meter atau multimeter.

Disamping alat-alat ukur di atas, masih banyak lagi jenis alat ukur fisika yang lain. Namun dalam materi alat ukur fisika penekanannya pada alat-alat ukur seperti di atas, karena alat-alat inilah yang banyak digunakan dalam pelajaran praktik produktif.

Kerangka Berpikir

Kesulitan yang dialami siswa dalam melakukan pengukuran akibat kurangnya latihan. Kebanyakan dari siswa memang sudah mengenal alat-alat yang digunakan tetapi mereka jarang menggunakan secara langsung, hanya teori saja. Meskipun ada diantara mereka yang sudah pernah memegang alat tersebut, itu hanya beberapa saat. Hal ini terjadi karena kurang mampuan sekolah asal (SMP/ MTs) dalam penyediaan peralatan. Sebagian siswa kami berasal dari sekolah pinggiran yang punya banyak keterbatasan alat.

Keengganan anak untuk bertanya pada guru adalah faktor lain yang mengakibatkan anak tidak mampu menggunakan alat dengan benar. Dalam pelajaran sehari-hari mereka

jarang bertanya, bahkan tidak pernah bertanya. Meskipun sudah diberi kesempatan mereka pun tidak mau atau tidak berani bertanya.

Metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament (TGT)* memacu anak untuk berlatih menggunakan alat ukur, dan alat ukurnya pun sudah tersedia. Dengan perlakuan yang sudah tersedia mereka dapat menggunakan secara terus-menerus. Latihan yang terus-menerus diharapkan siswa dapat mengasah ketrampilan untuk menggunakan alat ukur.

Dengan metode ini siswa tidak harus bertanya pada guru, mereka dapat bertanya dengan teman dalam satu kelompok. Sehingga untuk bisa mereka tidak harus bertanya dengan guru. Dalam setiap kelompok terdapat satu atau lebih anak yang sudah bisa menggunakan alat dengan baik.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2008:3). Sejalan dengan pendapat tersebut, bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Asrori, 2007: 6).

Desain Penelitian

Penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika Siswa Kelas X TKRO 1 SMK Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2019/2020” ini dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prosedur penelitian ini meliputi tiga langkah yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Siklus I dan II masing-masing dilakukan dalam dua pertemuan. Siklus I dan II dilakukan melalui langkah: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi..

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

a. Lembar observasi guru dan siswa.

Lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui langkah guru dalam membangkitkan motivasi. Lembar observasi siswa digunakan untuk melihat tingkat motivasi belajar menulis siswa.

b. Catatan harian guru dan siswa.

Catatan harian guru berisi catatan penting yang terjadi selama pembelajaran. Catatan ini berisi catatan tentang kegiatan siswa dan guru, situasi dan kondisi kelas, perubahan tingkah laku siswa, dan catatan tentang hasil pekerjaan siswa. Catatan harian siswa berisi catatan siswa terhadap penguasaan materi pembelajaran, kesulitan dan perasaan yang dialami siswa.

c. Lembar soal tes

Dokumen yang dianalisis adalah lembar kerja siswa dan hasil tulisan siswa. Produk tulisan siswa selanjutnya dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang ditetapkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data dari catatan harian siswa dan guru, lembar observasi siswa dan guru, serta catatan tentang lembar kerja siswa. Analisis kuantitatif dilakukan dengan melakukan tes tertulis dan praktik yang oleh siswa kemudian dirata-rata, dipersentase, dan dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II

Indikator Keberhasilan

Setelah dilakukan penelitian target yang ingin dicapai/diharapkan adalah:

- a. Pada kondisi awal motivasi belajar Fisika rendah, diharapkan pada kondisi akhir meningkat.
- b. Pada kondisi awal sebagian besar siswa hasil belajar Fisikanya belum mencapai nilai KKM yaitu 70, diharapkan pada kondisi akhir ada peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 70.
- c. Pada kondisi awal sebagian besar siswa belum bisa menggunakan alat ukur fisika dengan benar. Diharapkan pada kondisi akhir sebagian besar dapat menggunakan alat-alat ukur fisika dengan benar.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Prasiklus peneliti ini mencermati hasil belajar siswa pada materi sebelumnya. Pada pengajaran sebelumnya banyak siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Disamping itu antusiasme mereka juga kurang.

Banyak siswa yang sibuk sendiri ketika diajar kalau guru tidak memperhatikan mereka. Jika guru perhatian mereka semua memperhatikan tapi tidak sepenuh hati. Pandangan ke depan tapi perhatiannya tidak. Bahkan kalau guru agak keras sedikit mereka kelihatan tegang. Siswa kurang berani bertanya. Apalagi bertanya pada guru dengan temannya pun mereka tidak bertanya meskipun mereka tidak bisa.

Hasil belajar yang dicapai oleh sebagian besar siswa juga mengecewakan. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM rata- rata kurang dari 50%.

Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 5 Agustus 2019 dan pertemuan kedua hari Rabu, 7 Agustus 2019. Tahapan ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari rekapitulasi aktivitas.

Rekapitulasi pengamatan aktivitas belajar fisika siswa siklus I

	Pertemuan	Pandangan fokus pada pelajaran	Mengajukan pertanyaan	Menggunakan alat ukur	Menulis hasil pengukuran	Terlibat dalam diskusi kelompok	Jumlah
1	Pertemuan 1	29	18	32	24	26	
2	Pertemuan 2	34	22	36	32	32	
JUMLAH		63	40	68	56	68	

Hasil belajar yang berupa kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan diperoleh 23 Siswa dapat melewati KKM, dan rata-rata nilai 73. Untuk ketrampilan siswa, 4 sangat terampil, 27 terampil, 3 kurang terampil, dan 2 siswa tidak terampil

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 12 Agustus 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Agustus 2019 Tahapan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari rekapitulasi aktivitas.

Rekapitulasi pengamatan aktivitas belajar fisika siswa siklus II

NO	Pertemuan	Pandangan fokus pada pelajaran	Mengajukan pertanyaan	Menggunakan alat ukur	Menulis hasil pengukuran	Terlibat dalam diskusi kelompok	Jumlah
1	Pertemuan 1	36	24	36	36	32	
2	Pertemuan 2	36	27	36	36	34	
JUMLAH		72	51	72	72	66	

Hasil belajar yang berupa kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan diperoleh 32 Siswa dapat melewati KKM, dan rata-rata nilai 78. Untuk ketrampilan siswa, 6 sangat terampi, 28 terampil, dan 2 siswa kurang terampil

Pembahasan

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif model *Team game tournament (TGT)* diperoleh perhatian siswa menjadi baik. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan, perhatian siswa pada pelajaran pada siklus I pertemuan 1 yang fokus pada pembelajaran ada 29 siswa dari 36 siswa (80%) dan pada pertemuan kedua ada 34 siswa (94%). Dan terus meningkat pada pelaksanaan siklus II, dimana semua siswa perhatiannya sudah fokus pada pelajaran.

Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar pun semakin baik. Pada siklus I, siswa yang aktif terlibat ada 26 siswa (72%) pada pertemuan 1 dan 32 siswa (88%) pada pertemuan 2. Pada siklus II, siswa yang aktif mencapai 32 siswa (88%) pada pertemuan 1 dan 34 siswa (94%) pada pertemuan 2.

Perbandingan motivasi siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek	Siklus I		Siklus II	
	Pert. I	Pert. II	Pert. I	Pert. II
Pandangan fokus pada pelajaran	29 (80%)	34 (94%)	36 (100%)	36 (100%)
Mengajukan pertanyaan	18 (50%)	22 (61%)	24 (66%)	27 (75%)
Menggunakan alat ukur	32 (88%)	36 (100%)	36 (100%)	36 (100%)

Menulis hasil pengukuran	24 (66%)	32 (88%)	36 (100%)	36 (100%)
Terlibat dalam diskusi kelompok	26 (72%)	32 (88%)	32 (88%)	34 (94%)

Hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan metode kooperatif model Team Game Tournament (TGT) meningkat secara signifikan. Hasil belajar yang dilihat pada penelitian ini ada 2 yang pertama hasil tes, dan yang ke dua keterampilan menggunakan alat ukur.

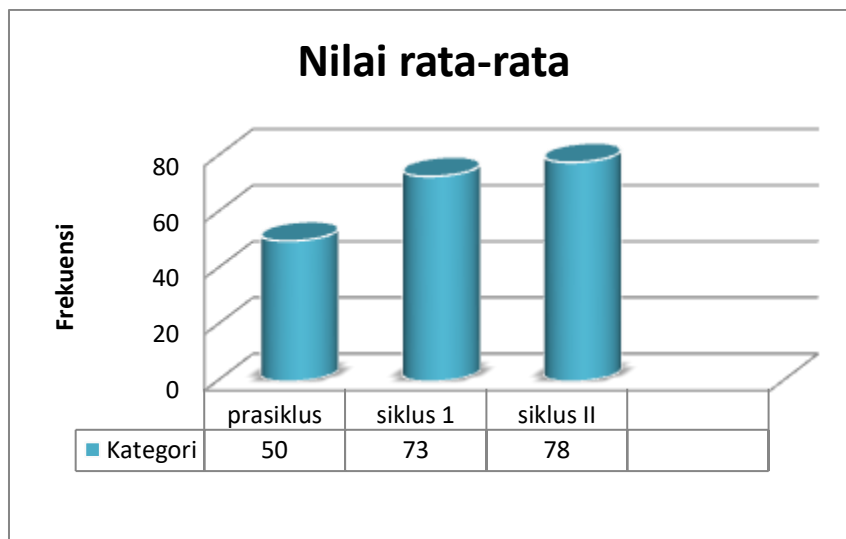
Dari data yang diperoleh dari hasil tes data pada siklus I siswa tuntas/dapat memenuhi KKM sebanyak 23 orang siswa dari 36 siswa (63,8 %). Sedang pada siklus II siswa tuntas/dapat memenuhi KKM sebanyak 32 siswa (88,9 %). Dari data keterampilan siswa menggunakan alat ukur dapat kita lihat dalam tabel di bawah:

No.	Kategori	Siklus I (orang)	Siklus II (orang)
1	Sangat terampil	4	6
2	Terampil	27	28
3	Kurang terampil	3	2
4	Tidak terampil	2	-

Bila digambarkan dalam grafik, peningkatan ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut



Dan jika tabel dilihat dari nilai rata-rata siswa dapat digambarkan sebagai berikut:



Dengan melihat tabel ketuntasan dan nilai rata-rata siswa dapat kita baca ada peningkatan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika pada Siswa Kelas X TKRO 1 SMK Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran kooperatif model Team game Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi alat ukur fisika. Peningkatan motivasi ini dapat diamati pada aspek: perhatian siswa terhadap pelajaran, aktivitas siswa dalam melaksanakan tugas, dan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Penerapan metode pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dalam materi alat ukur listrik. Nilai rata-rata fisika siswa sebelum pembelajaran dengan metode ini kurang dari 50 meningkat menjadi 73 pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 78. Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas belajar pada prasiklus sebesar 50 % meningkat menjadi 63,8 % pada siklus I dan menjadi 83% pada siklus II.

Saran

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif pembelajaran pada mata pelajaran fisika untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengikuti pelajaran. Karena itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru fisika pada khususnya dan pembaca pada umumnya dapat menggunakan metode *kooperatif model Team game tournament (TGT)* untuk pembelajaran. Sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang nyata dan memuaskan.
2. Para penentu kebijakan pendidikan hendaknya memberi kesempatan seluas-luasnya kepada guru agar guru selalu berupaya meningkatkan kualitas diri. Kesempatan tersebut antara lain dengan memfasilitasi para guru untuk mengadakan penelitian tindakan kelas secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catarina Tri dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono dan Supardi.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima
- Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Ditjen, Dikdasmen, Depdiknas.2004.*Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Dan Penilaian Mata Pelajaran Fisika*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri.2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik,Oemar.2003.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: PT bumi Aksara
- Jauhar, Mohammad. 20011. *Implementasi Paikem*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Koes,Supriyono.2003.*Strategi Pembelajaran Fisika*.Malang: Universitas Negeri Malang
- Rasyid, Harun dan Mansur. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supardi dan Suhardjono.2011. *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rrineke Cipta
- Sudjana, Nana.2001.*Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperativ Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara