

## **Pemanfaatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang**

Fikri Darmansyah<sup>1</sup>, Silviana Putri Rahayu<sup>2</sup>, Abdul Haris<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jalan Raya Puspipetek No. 99, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Email : [accinfo99@gmail.com](mailto:accinfo99@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Margonda Raya, Kota Depok, Jawa Barat, Indonesia

Email : [silvianaputri392@gmail.com](mailto:silvianaputri392@gmail.com)

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Bhakti Asih Tangerang, Jalan Raden Fatah No.62, Kota Tangerang, Banten, Indonesia

Email : [harits\\_doell@yahoo.com](mailto:harits_doell@yahoo.com)

**Abstrak** - Pendidikan menengah kejuruan memiliki peran yang penting dalam membangun tenaga kerja yang kompeten dan siap terserap sesuai kebutuhan dunia industri. Salah satu bidang keahlian yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan industri kreatif adalah desain grafis percetakan. Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran pada bidang ini masih mengalami hambatan, seperti rendahnya partisipasi peserta didik dan hasil belajar yang belum optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) hadir sebagai salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Model ini menggabungkan unsur kerja sama tim dan permainan edukatif dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Penerapan strategi ini menunjukkan potensi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna, serta berdampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik. Oleh karena itu, TGT dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran aktif dalam mengembangkan kompetensi peserta didik, khususnya dalam bidang desain grafis percetakan di lingkungan pendidikan vokasional SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

**Kata Kunci** : Pendidikan Menengah Kejuruan, Desain Grafis Percetakan, *Teams Games Tournament* (TGT), SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

**Abstract** - Vocational secondary education has an important role in building a competent workforce that is ready to be absorbed according to the needs of the industrial world. One of the areas of expertise that is growing rapidly along with the progress of the creative industry is graphic design printing. However, in practice, the learning process in this field still experiences obstacles, such as low student participation and less than optimal learning outcomes. The cooperative learning model of the *teams games tournament* (TGT) type is present as one approach that is considered effective in increasing student motivation and involvement. This model combines elements of teamwork and educational games in a competitive but fun atmosphere. The application of this strategy shows the potential to create a more interactive and meaningful learning experience, and has a positive impact on students' academic achievement. Therefore, TGT can be recommended as an active learning strategy in developing student competencies, especially in the field of graphic design printing in the vocational education environment of SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

**Keywords**: Vocational Secondary Education, Graphic Design Printing, *Teams Games Tournament* (TGT), SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Mertayasa 2022). Pendidikan kejuruan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan kompetensi teknis sesuai kebutuhan industri. Sekolah menengah kejuruan merupakan pendidikan

tempat proses pembelajaran dilakukan. Dalam kegiatannya, di sekolah bukan hanya sekedar tempat berkumpul antara guru dan peserta didik, melainkan berada dalam satu tatanan organisasi yang saling berkaitan dengan melakukan proses transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam mempersiapkan manusia-manusia produktif dan mandiri sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Efronia, 2022). Salah satu bidang yang mendapat perhatian adalah kompetensi dalam Desain Grafis Percetakan, yang menggabungkan aspek seni visual dan teknologi grafika. Namun, tantangan dalam pembelajaran desain grafis di SMK masih ditemukan, terutama terkait rendahnya keterlibatan aktif siswa dan hasil belajar yang belum optimal (Surabaya et al. 2024).

Metode pembelajaran yang bersifat satu arah atau terlalu teoritis kurang mampu memfasilitasi keaktifan siswa secara maksimal. Hal ini menjadi lebih kompleks ketika peserta didik cenderung bergantung pada guru dan kurang mandiri dalam mengakses dan memahami materi (Hamzah et al. 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif pendekatan yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat interaksi sosial, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi edukatif (Mahardi, Murda, and Astawan 2019).

TGT sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin, memadukan kerja tim dengan permainan edukatif dan turnamen yang mendorong siswa untuk saling membantu dan belajar bersama. Keunggulan model ini terletak pada kemampuannya menstimulasi motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan membangun semangat kompetitif yang sehat antar siswa (Anwar dan Rozi 2023). Dengan demikian, model TGT berpotensi besar untuk diterapkan pada pembelajaran desain grafis percetakan di SMK yang menuntut kemampuan kognitif, psikomotorik, dan kreativitas secara bersamaan.

## **2. DATA DAN METODOLOGI**

Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah yang isinya lebih menekankan makna dari pada generasi (Hazni, Hayati, dan Mutiawati 2023). Penelitian kualitatif deskriptif ini adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain (Hunowu 2019). Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variabel yang diteliti dengan cara melakukan wawancara secara langsung (Hanyfah, Fernandes, dan Budiarto 2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar peserta didik (Salsabila et al. 2025). Pendekatan ini dipilih karena cocok untuk menganalisis fenomena sosial dan pendidikan secara mendalam, terutama dalam konteks penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran desain grafis percetakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menjelaskan dan menganalisis secara sistematis penerapan model TGT serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian kualitatif bersifat alami, di mana peneliti

berupaya memahami fenomena sosial dari perspektif peserta yang terlibat, tanpa mengubah kondisi atau lingkungan. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis seperti dalam penelitian kuantitatif, melainkan lebih kepada memahami makna dan pengalaman subjek penelitian mengenai penerapan model pembelajaran TGT dalam proses belajar.

<b>Sintak Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</b>	
Langkah-langkah	Aktivitas Guru
<b>Presentasi Kelas</b>	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
<b><i>Teams</i></b>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
<b><i>Games</i></b>	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .
<b><i>Tournament</i></b>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
<b>Rekondisi Tim</b>	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

**Gambar 1** Sintak Model Pembelajaran *TGT* (Mahardi, Murda, and Astawan 2019)

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang yang memiliki program keahlian Desain Komunikasi Visual, berfokus pada pelajaran desain grafis percetakan. Pemilihan tempat ini didasari oleh pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan atau siap menerapkan model pembelajaran TGT, serta memiliki guru pembimbing dan peserta didik yang sesuai untuk dijadikan objek penelitian. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, mulai dari bulan April sampai Mei 2025. Jangka waktu ini meliputi fase pengamatan awal, pelaksanaan model TGT, pengumpulan informasi, serta analisis informasi. Penelitian dilaksanakan secara berkelanjutan sesuai dengan jadwal kegiatan pendidikan di sekolah itu.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran desain grafis percetakan dan siswa kelas XI program keahlian Desain Komunikasi Visual. Guru menjadi fokus utama karena ia terlibat langsung dalam merancang, melaksanakan, dan menilai model pembelajaran TGT selama proses belajar mengajar. Sementara itu, siswa adalah subjek yang secara langsung menjalani proses pembelajaran tersebut, sehingga pendapat dan hasil belajarnya menjadi indikator penting dari keberhasilan penerapan TGT. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Objek ini meliputi strategi pengajaran yang diterapkan, kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas, keterlibatan siswa, serta pergeseran hasil belajar setelah penggunaan model TGT.

Metode pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika

peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitiannya (Ksanjaya dan Rahayu 2022). Penelitian menggunakan metode *purposive sampling* digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu (Santina, Hayati, dan Oktariana 2021). Metode ini dipilih karena peneliti ingin menentukan informan atau subjek penelitian berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dan dapat memberikan data yang bernilai. Kriteria pemilihan guru sebagai informan adalah guru yang mengajar mata pelajaran desain grafis percetakan di kelas XI, memiliki pengalaman mengajar sekurang-kurangnya tiga tahun, serta bersedia bekerja sama dengan peneliti dalam melaksanakan dan mengevaluasi model TGT. Kriteria peserta didik sebagai informan mencakup siswa kelas XI program keahlian Desain Komunikasi Visual yang aktif dalam pembelajaran desain grafis percetakan serta bersedia berpartisipasi dalam wawancara dan diskusi kelompok. Jumlah partisipan terdiri dari kelas XI DKV 1 dan DKV 2 SMK Muhammadiyah 2 Tangerang yang berjumlah 78 siswa, namun bisa disesuaikan dengan kebutuhan data dan prinsip saturasi, yaitu keadaan di mana data yang terkumpul sudah tidak memberikan informasi baru. Dalam penelitian kualitatif, jumlah partisipan tidak ditetapkan secara khusus, tetapi lebih fokus pada kualitas informasi yang diperoleh.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan pencatatan lapangan. Teknik pengumpulan data berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi dari lapangan yang nantinya diolah untuk memverifikasi hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian (Siti Romdona, Silvia Senja Junita 2025). Pengamatan dilakukan untuk memeriksa secara langsung proses pembelajaran di ruang kelas saat model TGT diterapkan. Peneliti mengamati kegiatan guru dan siswa, interaksi di antara siswa, partisipasi dalam diskusi, permainan pendidikan, serta suasana keseluruhan proses belajar. Pengamatan dilakukan secara partisipasif, di mana peneliti terlibat dalam aktivitas kelas tanpa mengganggu proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu dan sejumlah siswa yang dipilih secara purposif. Wawancara memiliki karakter semi-terstruktur, di mana peneliti menyiapkan kumpulan pertanyaan namun tetap memberikan kesempatan bagi informan untuk menjawab dengan lebih bebas dan mendalam. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh pandangan langsung dari guru dan siswa tentang pengalaman mereka dalam proses belajar menggunakan model TGT. Dokumentasi berfungsi untuk melengkapi informasi dari observasi dan wawancara. Dokumen yang dihimpun mencakup RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar evaluasi siswa, hasil tugas serta kuis selama proses pembelajaran, dan juga foto atau video dari kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini krusial untuk menyajikan bukti konkret tentang proses dan hasil dari pembelajaran. Selama kegiatan penelitian, peneliti juga mencatat di lapangan untuk mendokumentasikan hal-hal yang tidak tertulis dalam dokumen atau tidak terungkap dalam wawancara. Catatan ini mencakup kesan secara keseluruhan, perilaku non-verbal dari informan, serta kejadian yang tidak terduga selama penelitian.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menerapkan model interaktif yang dibuat oleh Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu: pengurangan data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data merupakan proses pemilihan, fokus perhatian, penyederhanaan, dan pengubahan data

mentah menjadi format yang lebih terstruktur (Rony Zulfirman 2022). Data yang tidak perlu atau berlebihan dipilih, sedangkan data yang penting diatur kembali untuk dianalisis lebih lanjut. Pengurangan data dimulai sejak fase awal pengumpulan data dan terus berlangsung selama tahapan penelitian. Setelah data dikurangi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data dalam format naratif, tabel, atau matriks yang mempermudah peneliti untuk memahami dan merumuskan.

Agar mempertahankan validitas dan reliabilitas data, dilakukan pengujian keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang diterapkan mencakup triangulasi sumber (dari guru dan siswa), triangulasi teknik (meliputi observasi, wawancara, dokumentasi), serta triangulasi waktu (pengumpulan data dilakukan di beberapa kesempatan yang berbeda). Triangulasi menyatukan informasi dari penelitian kuantitatif dan kualitatif, menyertakan pencegahan dan kepedulian memprogram data, dan membuat penggunaan pertimbangan pakar (Susanto, Risnita, dan Jailani 2023). Metode ini dirancang untuk menjamin bahwa informasi yang didapatkan adalah tepat, dapat dipercaya, dan mencerminkan keadaan yang sesungguhnya. Studi ini mengedepankan prinsip etika dalam riset pendidikan. Peneliti mendapatkan izin dari pihak sekolah serta persetujuan dari informan sebelum melakukan pengumpulan data. Identitas narasumber dirahasiakan dan hasil penelitian disajikan secara objektif tanpa adanya manipulasi. Peneliti juga mempertahankan integritas dan objektivitas dalam seluruh tahapan penelitian.

### **3. HASIL PENELITIAN**

Keberhasilan pembelajaran desain grafis percetakan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam indikator penelitian ini mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada ranah kognitif, indikator meliputi pemahaman peserta didik terhadap materi desain grafis percetakan, kemampuan menjelaskan konsep dan prosedur desain, serta kemampuan menyelesaikan soal atau tugas yang berbasis proyek. Pada ranah afektif, indikator mencakup motivasi belajar, minat terhadap pelajaran, sikap kerja sama dalam kelompok, serta keaktifan dalam mengikuti permainan edukatif. Sementara pada ranah psikomotor, indikator mencakup keterampilan peserta didik dalam menggunakan perangkat lunak desain, ketepatan dalam membuat produk desain sesuai tugas, dan kreativitas dalam menyajikan hasil karya grafis. Indikator-indikator ini dinilai secara triangulasi dari hasil observasi, wawancara, serta dokumen evaluasi belajar peserta didik.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, strategi *purposive sampling* digunakan untuk memastikan bahwa subjek yang terlibat benar-benar mewakili dimensi pembelajaran yang hendak dianalisis. Guru pengampu berperan sebagai sumber utama dalam mengungkap bagaimana proses pembelajaran dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi. Penilaian pada domain kognitif dari guru mencerminkan keterlibatan mereka dalam menyusun materi yang relevan dan mengamati pemahaman konseptual peserta didik. Sementara itu, dalam domain afektif, guru menjadi pengamat utama perilaku peserta didik, termasuk motivasi dan kerja sama mereka selama proses pembelajaran berbasis model TGT. Pada aspek psikomotor, guru mengevaluasi hasil praktik desain grafis peserta didik yang menunjukkan tingkat kreativitas dan ketepatan teknis yang dicapai.

Peserta didik kelas XI dari jurusan Desain Komunikasi Visual dipilih sebagai responden karena keterlibatan langsung mereka dalam mata pelajaran desain grafis percetakan. Domain kognitif pada peserta didik mencerminkan pemahaman terhadap konsep desain serta kemampuan menyelesaikan soal berbasis proyek. Afektif peserta didik terlihat dari motivasi mereka mengikuti pelajaran, kerja sama tim, dan keaktifan selama kegiatan TGT. Adapun domain psikomotor peserta didik tercermin melalui keterampilan penggunaan software desain dan kreativitas dalam menampilkan karya visual. Data dikumpulkan melalui triangulasi teknik seperti wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh dan akurat mengenai keberhasilan implementasi model TGT dalam mendukung capaian hasil belajar.

Berdasarkan indikator *purposive sampling* yang disusun dalam tiga domain hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki cakupan penilaian yang menyeluruh.

- a. Pada domain kognitif, fokus penilaian berada pada pemahaman konsep dan kemampuan akademik peserta didik, baik dari perspektif guru maupun peserta didik.
- b. Pada domain afektif, indikator mencerminkan aspek motivasi dan sosial peserta didik dalam konteks kerja sama kelompok dan keterlibatan emosional terhadap pembelajaran.
- c. Pada domain psikomotor, penilaian menekankan pada kemampuan teknis dan praktik peserta didik, terutama keterampilan penggunaan perangkat lunak desain serta kreativitas dalam menghasilkan produk visual.

Melalui triangulasi teknik (wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket), pendekatan *purposive sampling* dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh atas keberhasilan implementasi model TGT di mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

- a. Domain Kognitif: Mayoritas peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi (71.8%), menunjukkan bahwa model TGT mendukung pemahaman konseptual secara signifikan.
- b. Domain Afektif: 68% peserta didik menunjukkan motivasi dan partisipasi tinggi, menunjukkan bahwa model berbasis kompetisi edukatif mampu memicu ketertarikan belajar.
- c. Domain Psikomotor: 59% peserta didik berada di kategori tinggi–sangat tinggi, menandakan peningkatan keterampilan teknis dan kreatif dalam penggunaan *software* desain grafis.

Berdasarkan pembahasan hasil simulasi analisis SPSS terhadap indikator *purposive sampling*:

- a. Model pembelajaran TGT efektif meningkatkan hasil belajar dalam ketiga domain.
- b. Pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai strategi aktif dalam pembelajaran berbasis proyek di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang, khususnya pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

Data kualitatif perlu didukung dengan dokumentasi naratif dan refleksi dari guru serta

peserta didik untuk memperkuat hasil temuan.

#### 4. PEMBAHASAN

**Tabel 1.** Indikator Data Sampling (*Purposive Sampling*)

No	Subjek	Domain Hasil Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Pengambilan Data
1	Guru Pengampu	Kognitif	- Penyusunan materi pembelajaran - Penilaian tugas dan kuis - Observasi pemahaman peserta didik	Wawancara, Dokumentasi
2	Guru Pengampu	Afektif	- Observasi sikap peserta didik - Evaluasi partisipasi dalam diskusi dan <i>game</i> edukatif	Wawancara, Observasi
3	Guru Pengampu	Psikomotor	- Penilaian hasil karya peserta didik - Observasi proses pengerjaan tugas desain	Wawancara, Dokumentasi, Observasi
4	Peserta didik DKV Kelas XI	Kognitif	- Pemahaman materi - Kemampuan menjawab soal berbasis proyek	Wawancara, Tes Formatif
5	Peserta didik DKV Kelas XI	Afektif	- Motivasi dan minat belajar - Kerja sama dalam kelompok - Keaktifan dalam aktivitas kelas	Observasi, Angket, Wawancara
6	Peserta didik DKV Kelas XI	Psikomotor	- Penguasaan <i>software</i> desain - Ketepatan dan kreativitas hasil desain	Dokumentasi, Observasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan domain hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Subjek dalam penelitian terdiri dari guru pengampu dan peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Tangerang pada kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV).

Pada Aspek **Kognitif**, data diperoleh dari guru melalui wawancara dan dokumentasi terkait penyusunan materi, tugas, serta observasi pemahaman siswa. Dari peserta didik, data dikumpulkan melalui tes formatif dan wawancara mengenai pemahaman materi dan kemampuan menyelesaikan soal berbasis proyek.

Pada Aspek **Afektif**, guru diamati melalui evaluasi terhadap sikap dan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran, dengan teknik wawancara dan observasi. Sedangkan penilaian

terhadap siswa dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara yang mencakup motivasi, kerja sama tim, dan keaktifan selama pembelajaran.

Pada Aspek **Psikomotor**, guru memberikan penilaian terhadap hasil karya dan proses pengerjaan tugas siswa melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara itu, peserta didik dinilai berdasarkan kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak desain serta kualitas hasil desain melalui dokumentasi dan observasi.

**Tabel 2.** Variabel dan Data Kategoris

Domain	Variabel SPSS	Skala
Kognitif	Pemahaman Materi, Proyek Kognitif	1–5 (Sangat Rendah - Sangat Tinggi)
Afektif	Motivasi, Keaktifan, Kerja Sama	1–5
Psikomotor	Penguasaan <i>Software</i> , Kreativitas	1–5

**Tabel 3.** Tabulasi Frekuensi Aspek Kognitif

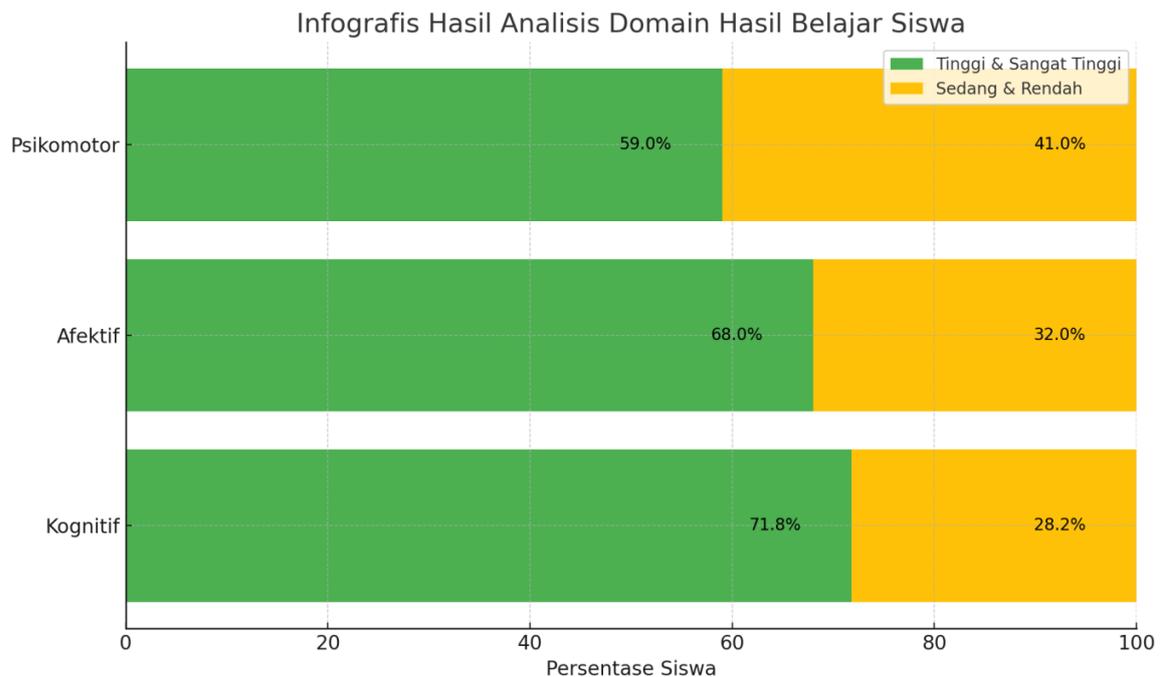
Skor Pemahaman Materi	Frekuensi	Persentase
1 (Sangat Rendah)	2	2.6%
2 (Rendah)	5	6.4%
3 (Cukup)	15	19.2%
4 (Tinggi)	36	46.2%
5 (Sangat Tinggi)	20	25.6%

**Tabel 4.** Tabulasi Frekuensi Aspek Afektif

Skor Motivasi Belajar	Frekuensi	Persentase
1 (Sangat Rendah)	1	1.3%
2 (Rendah)	4	5.1%
3 (Cukup)	20	25.6%
4 (Tinggi)	35	44.9%
5 (Sangat Tinggi)	18	23.1%

**Tabel 5.** Tabulasi Frekuensi Aspek Psikomotor

Skor Kreativitas Produk	Frekuensi	Persentase
1 (Sangat Rendah)	3	3.8%
2 (Rendah)	7	9.0%
3 (Cukup)	22	28.2%
4 (Tinggi)	30	38.5%
5 (Sangat Tinggi)	16	20.5%



**Gambar 2.** Info Grafis Hasil Analisis Domain Hasil Belajar Peserta Didik

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang. Peningkatan tersebut tercermin dari peningkatan pemahaman konsep (kognitif), peningkatan motivasi dan kerja sama peserta didik (afektif), serta keterampilan teknis dan kreativitas dalam praktik desain grafis (psikomotor). Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, namun tetap kolaboratif, yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis keterampilan di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, dewan guru, serta seluruh staf akademik SMK Muhammadiyah 2 Tangerang atas izin, kerja sama, dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru pengampu mata pelajaran desain grafis percetakan yang telah dengan sabar mendampingi serta memberikan informasi dan data yang sangat bermanfaat dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi peningkatan mutu pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang.

## PUSTAKA

- Anwar, Khairul, dan Afidah Rozi Anti. 2023. "Pengelolaan Dan Pengembangan Bisnis Percetakan Pada Rumahgrafika Pekalongan Dalam Perspektif Etika Bisnis Islam." *Manis: Jurnal Manajemen dan Bisnis* 6(2): 81–90.
- Efronia, Yulia, Teknologi Kejuruan, dan Universitas Negeri Padang. 2022. "Evaluasi Program Pembelajaran Produktif Ketenagalistrikan Sekolah Menengah Kejuruan Bidang." 27(1): 20–26.
- Hamzah, Ashari Rahma et al. 2023. *Strategi Pembelajaran Abad 21*.
- Hanyfah, Siti, Gilang Ryan Fernandes, dan Iwan Budiarmo. 2022. "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada *Car Wash*." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* 6(1): 339–44.
- Hazni, Fitriah Hayati, dan Yeni Mutiawati. 2023. "Analisis Kegiatan Main Peran Makro Untuk Menstimulasi Percaya Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Cinta Ananda Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 4(1): 1–10.
- Hunowu. 2019. "Sosialisasi Internet Sehat, Cerdas, Kreatif Dan Produktif Pada Masyarakat Kalijaga Baru." *Valid Jurnal Pengabdian* 1(3): 1–10.
- Ksanjaya, Reynaldi, dan Ega Trisna Rahayu. 2022. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." 4: 6094–99.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, dan I Gede Astawan. 2019. "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2(2): 98.
- Mertayasa, I Wayan. 2022. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Mice Target Board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V." *Journal of Education Action Research* 6(1): 48.
- Rony Zulfirman. 2022. "Implementasi Metode *Outdoor Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di MAN 1 Medan." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 3(2): 147–53.
- Salsabila, Nela Avrilia et al. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* ( TGT ) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa ( Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan Di SMAN 6 Pandeglang )."
- Santina, R O, F Hayati, dan R Oktariana. 2021. "Analisis Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku *Sibling Rivalry* Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...* 2(1): 1–13.

- file:///Users/ajc/Downloads/319-File Utama Naskah-423-1-10-20210810.pdf.
- Siti Romdona, Silvia Senja Junita, Ahmad Gunawan. 2025. “Teknik Pengumpulan Data.” 3(1): 39–47.
- Surabaya, Universitas Negeri, *Employability Skills*, Industri Kreatif, dan Keterampilan Teknis. 2024. “Dampak Keterampilan Teknis Pada *Employability Skills* Siswa Di Era Industri Kreatif.” : 1215–23.
- Susanto, Dedi, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. 2023. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1(1): 53–61.