

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) PADA MATERI *GOOD MANUFACTURING PRACTICE* (GMP) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN KEAKTIFAN SISWA
SMK NEGERI 2 CILAKU**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri

Oleh:

Pooja Bunga Pitriana

2207277

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2026

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) PADA MATERI *GOOD MANUFACTURING PRACTICE* (GMP) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN KEAKTIFAN SISWA
SMK NEGERI 2 CILAKU**

Pooja Bunga Pitriana

2207277

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu permasalahan di SMK Negeri 2 Cilaku, khususnya pada materi *Good Manufacturing Practice* (GMP). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan permainan *Clash of Champions* (CoC). Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (1998) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI APHP 2 SMK Negeri 2 Cilaku yang berjumlah 32 siswa pada siklus I dan 31 siswa pada siklus II dikarenakan 1 siswa sedang sakit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kedua siklus termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar kognitif siswa berdasarkan nilai N-Gain berada pada kategori sedang dan menunjukkan peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Selain itu, keaktifan siswa juga menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator yang diamati. Berdasarkan hal itu, penerapan model pembelajaran TGT yang mengintegrasikan CoC dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa pada materi GMP.

Kata Kunci: *Clash of Champions* (CoC), *Good Manufacturing Practice* (GMP), Hasil Belajar Kognitif, Keaktifan Siswa, *Teams Games Tournament* (TGT)

***THE IMPLEMENTATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL IN GOOD MANUFACTURING PRACTICE (GMP) TO
IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES AND
PARTICIPATION AT SMK NEGERI 2 CILAKU***

Pooja Bunga Pitriana

2207277

ABSTRACT

Low cognitive learning outcomes and limited student participation in classroom activities were identified as challenges in the Good Manufacturing Practice (GMP) subject at SMK Negeri 2 Cilaku. This study aimed to improve students' cognitive learning outcomes and participation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model integrated with the Clash of Champions (CoC) game. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The participants consisted of 32 students of Class XI APHP 2 in Cycle I and 31 students in Cycle II due to one student's absence caused by illness. The findings indicated that the implementation of the learning process in both cycles was categorized as very good. The N-Gain analysis showed a moderate improvement in students' cognitive learning outcomes from pre-test to post-test. Furthermore, student participation increased across all observed indicators. Therefore, the integration of the TGT learning model with the CoC game effectively enhanced students' cognitive learning outcomes and participation in the GMP subject.

Keywords: *Clash of Champions (CoC), Cognitive Learning Outcomes, Good Manufacturing Practice (GMP), Participation, Teams Games Tournament (TGT)*