

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI INDUSTRI KEUANGAN NON BANK MELALUI MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* DENGAN METODE *TALKING STICK MEDIA CROSSWORD PUZZLE* DI KELAS X.8 SMA N 3 TEGAL SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Risti Nur Fitriyanti¹⁾, Dewi Apriani²⁾, Hesti Mujiatun³⁾

¹Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.
Jalan Halmahera Km.1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121, Indonesia.

²Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.
Jalan Halmahera Km.1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121, Indonesia.

³Bidang Studi Ekonomi, SMA Negeri 3 Tegal. Jalan Sumbodro 81 Kota Tegal. Jawa Tengah 52125.
Indonesia

Korespondensi Penulis, e-mail: ristinurfritri22@gmail.com. Hp: +6285728485040

Abstrak

Penelitian tindakan kelas di kelas X.8 SMA N 3 Tegal dilatarbelakangi observasi pra siklus yang menunjukkan kurangnya aktivitas belajar yaitu 60% peserta didik memperoleh kategori minimal baik dan data persentase hasil belajar klasikal sebesar 54% sehingga hal ini belum memenuhi indikator ketercapaian keberhasilan. Sehingga guru dapat memilih model, metode dan media yang dapat dipilih sesuai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti memilih model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick media Crossword Puzzle*. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar melalui model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick media Crossword Puzzle*. Metode dalam penelitian dilaksanakan dengan teknik tes dan non tes. Hasil Model pembelajaran model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick media Crossword Puzzle*. terjadi Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar. Aktivitas belajar peserta didik pada saat pra siklus sebesar 60% kategori minimal baik, mengalami kenaikan pada saat siklus I dengan persentase sebesar 71% dan pada saat siklus II mengalami kenaikan sebesar 91% kategori minimal baik. Hasil belajar saat pra siklus dengan nilai rata-rata 72 dan persentase klasikal belajar 54%. Pada saat siklus I mengalami kenaikan yaitu nilai rata-rata 76 dan persentase klasikal belajar 66. Siklus II mengalami kenaikan yaitu nilai rata-rata 84 dan persentase klasikal belajar 86%.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, model *Teams Game Tournament (TGT)* metode *Talking Stick media Crossword Puzzle*

EFFORTS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING ACTIVITIES AND OUTCOMES IN NON-BANK FINANCIAL INDUSTRY MATERIALS THROUGH THE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) MODEL WITH THE TALKING STICK MEDIA CROSSWORD PUZZLE METHOD IN CLASS X.8 SMA N 3 TEGAL EVEN SEMESTER IN ACADEMIC YEAR 2022/2023

Abstract

Classroom action research in class So that teachers can choose models, methods and media that can be selected according to students' needs in learning. Researchers chose the Teams Game Tournament (TGT) model with the Talking Stick media Crossword Puzzle method. The aim of this research is to improve learning activities and learning outcomes through the Teams Game Tournament (TGT) model using the Talking Stick media Crossword Puzzle method. The research method was carried out using test and non-test techniques. Results of the Teams Game Tournament (TGT) learning model using the Talking Stick media Crossword Puzzle method. there is an increase in learning activities and learning outcomes. Students' learning activities during the pre-cycle were 60% in the minimum good category, increased during the first cycle with a percentage of 71% and during the second cycle

there was an increase of 91% in the minimum good category. Learning outcomes during the pre-cycle were with an average score of 72 and a classical learning percentage of 54%. During cycle I there was an increase, namely the average score was 76 and the classical learning percentage was 66. In cycle II there was an increase, namely the average score was 84 and the classical learning percentage was 86%.

1. PENDAHULUAN

Hasil kegiatan observasi pra siklus yang dilaksanakan peserta didik di kelas X.8 SMA N 3 Tegal, bahwa aktivitas belajar peserta didik masih kurang hal ini karena peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran, mengantuk, bermain handphone, dan mengobrol. Proses interaksi antara peserta didik dan guru masih kurang karena hanya mengandalkan presentasi atau materi tertulis tanpa interaksi langsung sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi. Aktivitas belajar yang kurang membuat dampak bagi hasil belajar yang kurang memenuhi KKM. Hasil kegiatan observasi pra siklus yang dilaksanakan peserta didik kelas X.8 SMA N 3 Tegal Mata Pelajaran Ekonomi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus Kelas X.8 SMA N 3 Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM	Jumlah Peserta Didik	Belum Tuntas	Tuntas
1	X-8	72	75	35	17	18

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Table di atas menjelaskan nilai pra siklus peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 72. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Mata Pelajaran Ekonomi 75. Berdasarkan data di atas peserta didik yang belum tuntas sebesar 17 siswa. Peserta didik yang memperoleh nilai tuntas adalah 18 siswa.

Sehingga guru dapat memilih model, metode, dan media menarik. Sehingga saya memilih model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle*. Model *Teams Game Tournament (TGT)* menurut Slavin (2005:163) TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tournament akademik alam menggunakan kuis kuis. Metode *Talking Stick* adalah metode dengan bantuan tongkat yang bergantian dimana membantu peserta didik mengemukakan pendapat. *Crossword Puzzle* merupakan media yang dapat meningkatkan siswa untuk berfikir lebih kreatif dengan memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai yang telah tersedia pada jalur mendatar maupun menurun.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul "Upaya meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik materi industri keuangan non bank melalui mode *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* di kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

Tujuan penelitian ini Mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* materi industri Keuangan Non Bank dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar di kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Metode

Jenis Penelitian.

Penelitian ini *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian ini memperbaiki proses belajar mengajar dan bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki praktek pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian (Setting Penelitian)

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 13 Maret 2023 s.d 13 Juni 2023 dan tempat penelitian tindakan kelas adalah kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 35 peserta didik

Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dilaksanakan dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data adalah tes dan non tes. Hasil belajar dalam penelitian menggunakan tes kemudian dianalisis. Teknik pengumpulan data secara non tes menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan data deskriptif dan kuantitatif.

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Teknik analisis data Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tolak ukur aktivitas belajar adalah minimal 75% peserta didik memperoleh kategori baik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur dengan menggunakan instrument tes. Instrumen tes yang dilakukan adalah tes tertulis. Indikator keberhasilan data hasil belajar adalah persentase klasik minimal 75% peserta didik tuntas (KKM 75)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

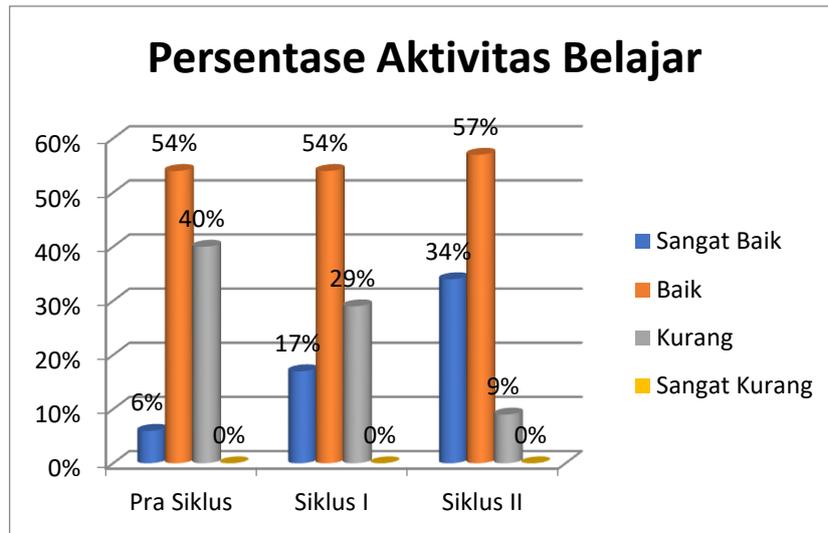
1. Model pembelajaran Model *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Metode *Talking Stick Media Crossword Puzzle* materi **Industri Keuangan Non Bank** dapat meningkatkan **Aktivitas Belajar**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik saat pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami kenaikan aktivitas. Berikut adalah tabel 2 dan Grafik 1 hasil aktivitas belajar peserta didik pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Aktivitas Belajar

No	Kriteria	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE	JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE	JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE
1	Sangat Baik	2	6%	6	17%	12	34%
2	Baik	19	54%	19	54%	20	57%
3	Kurang	14	40%	10	29%	3	9%
4	Sangat kurang	0	0%	0	0%	0	0%
JUMLAH		35	100%	35	100%	35	100%

Sumber : Data primer yang diolah, 2023



Gambar Diagram Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan gambar di atas yaitu pada pelaksanaan prasiklus aktivitas belajar peserta didik masih kurang dari indikator keberhasilan peserta didik 75% mendapatkan kategori baik. Hal ini berdasarkan data di atas bahwa pra siklus 60% peserta didik memperoleh minimal kategori baik. Oleh karena itu peneliti menggunakan model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* materi industri Keuangan Non Bank dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar di kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

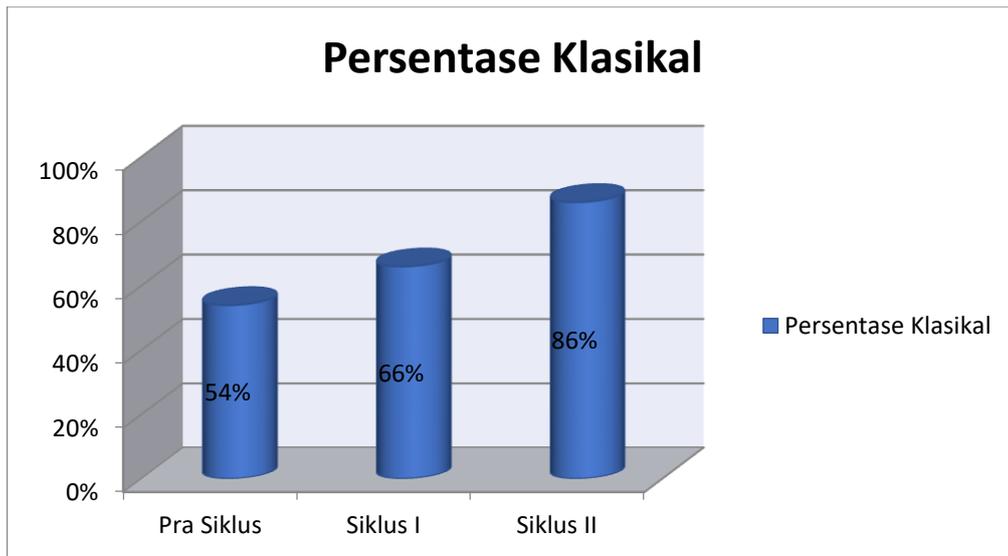
Pelaksanaan siklus I bahwa aktivitas belajar peserta didik mencapai 71% yang mendapatkan kategori minimal baik. Hal ini dapat dianalisis 6 peserta didik masuk katagori sangat baik dengan presentase 17%. 19 peserta didik masuk katagori baik dengan presentase 54%. 10 peserta didik katagori kurang baik. Kemudian ketercapaian keberhasilan aktivitas belajar masih kurang dari 75% peserta didik masuk minimal kategori Baik. Sehingga ada perbaikan dalam pembelajaran siklus I ke siklus II

Pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan aktivitas belajar peserta didik karena 91% yang mendapatkan kategori minimal baik. Hal ini dapat dianalisis berdasarkan tabel dan grafik di atas bahwa 12 peserta didik kategori sangat baik dengan persentase 34%. 20 peserta didik kategori baik dengan persentase 57%. 3 peserta didik memperoleh kategori kurang dengan persentase 9%.. Berdasarkan data siklus II bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam satu kelas sudah mencapai 91% peserta didik yang memperoleh kategori minimal B hal ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan aktivitas belajar minimal 75% peserta didik kriteria minimal Baik

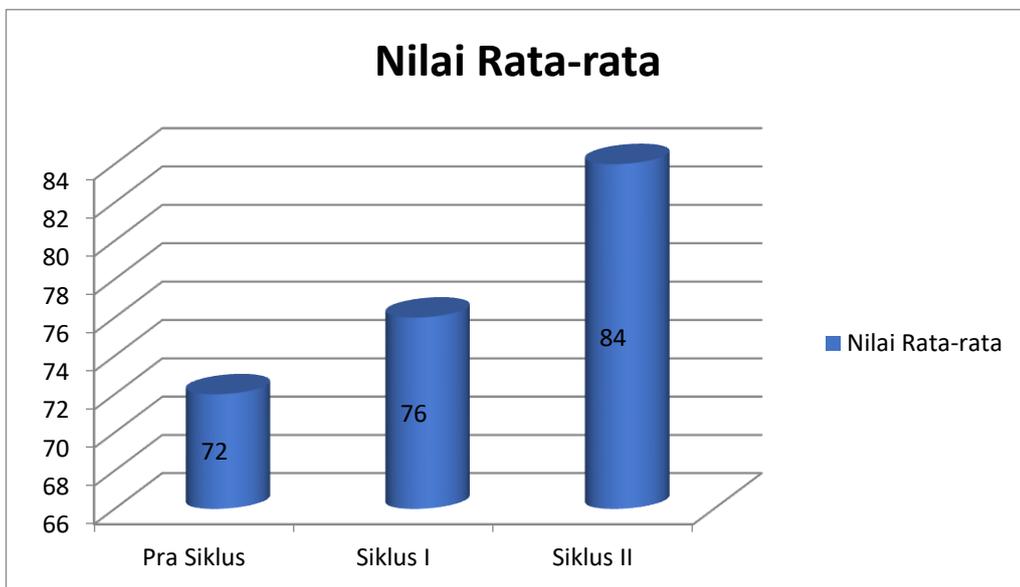
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas bahwa model *Teams Game Tournament (TGT)* dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* materi industri keuangan non bank dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Model pembelajaran Model *Teams Game Tournament (TGT)* Dengan Metode *Talking Stick* Media Media *Crossword Puzzle* materi Industri Keuangan Non Bank dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi hasil belajar peserta didik prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami kenaikan aktivitas. Berikut adalah gambar diagram 2 dan gambar diagram 3 peningkatan hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 2 Diagram Persentase Klasikal



Gambar 3 Diagram Nilai Rata-rata

Berdasarkan gambar 2 dan gambar 3 dapat dijelaskan bahwa pada pelaksanaan prasiklus hasil belajar kurang, karena ketuntasan belajar klasikal adalah 75% peserta didik di kelas memperoleh nilai tuntas. Berdasarkan data di atas pada pra siklus jumlah persentase belajar klasikal sebesar 54% dan nilai rata rata kelas 72.

Pelaksanaan siklus I bahwa hasil belajar klasikal peserta didik baru mencapai 66% dan nilai rata-rata kelas 76. Sehingga dilaksanakan perbaikan dalam pembelajaran siklus I ke pembelajaran siklus II.

Pelaksanaan siklus II mengalami kenaikan hasil belajar. Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa persentase belajar klasikal peserta didik dalam satu kelas sudah mencapai 86% dan nilai rata rata 84. Berdasarkan data siklus II bahwa persentase hasil belajar klasikal di kelas sudah sesuai dengan indikator keberhasilan hasil belajar klasikal dengan minimal 75%.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran model *Teams Game Tournament* (TGT) dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* materi industri keuangan non bank dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.8 SMA N 3 Tegal semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

4. SIMPULAN dan SARAN

SIMPULAN

1. Model pembelajaran Model *Teams Game Tournament* (TGT)) dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* materi Industri Keuangan Non Bank dapat meningkatkan Aktivitas Belajar materi industri keuangan non bank di kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Model pembelajaran Model *Teams Game Tournament* (TGT)) dengan metode *Talking Stick* media *Crossword Puzzle* materi Industri Keuangan Non Bank dapat meningkatkan Hasil Belajar materi industri keuangan non bank di kelas X.8 SMA N 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

SARAN

1. Bagi Siswa
Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui Model pembelajaran Model *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Metode *Talking Stick* Media *Crossword Puzzle*, diharapkan siswa termotivasi untuk tetap aktif dan percaya diri sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sesuai yang diinginkan
2. Bagi Guru
Bagi guru penerapan Model pembelajaran Model *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Metode *Talking Stick* Media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kondusif, serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Pengembangan Media Pembelajaran(Retno Kurniasih) 13 Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniasih, Imas, Berlin Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena. Jakarta.
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149.
- Lestari Ninda & Sukanti (2016), Implementasi model TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa a implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Slavin E. Robert. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Tirtarahardja, Umar dan La Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Adi Maha Satya.

Trianto (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wina Sanjaya, (2010). *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

PROFIL SINGKAT

Nama

:Risti Nur Fitriyanti, S.Pd

Tempat, Tanggal Lahir

:Palembang, 22 Juni 1997

Pendidikan

: 1. S1 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang (2016-2020)

2. Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Ekonomi Universitas Pancasakti Tegal Gelombang 1 Tahun 2022