

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT* DENGAN MEDIA *TTS* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

**Deka Gustri Kusumaningsih**

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

Email: [dekagustrik@gmail.com](mailto:dekagustrik@gmail.com), Telp: +628979281417

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Tegal pada mata pelajaran Ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media Teka-teki Silang (TTS). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X6 SMA N 3 Tegal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media Teka-teki Silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal. Terdapat peningkatan keaktifan belajar dari 43% menjadi 89% untuk keaktifan belajar, serta peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 58 menjadi 80.

**Kata Kunci:** Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Teka-teki Silang

## THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TGT WITH TTS MEDIA TO INCREASE STUDENTS' LEARNING ACTIVENESS AND LEARNING OUTCOMES

The purpose of this study was to improve the activeness and learning outcomes of students at SMA Negeri 3 Tegal in Economics subjects through the *Teams Games Tournaments* (TGT) type cooperative learning model with Crossword Puzzle (TTS) media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is conducted collaboratively and participatively. The subjects of this research were students of class X6 SMA N 3 Tegal. The results showed that the use of *Teams Games Tournaments* (TGT) type cooperative learning model with Crossword Puzzle (TTS) media can improve learning activeness and learning outcomes of students in class X6 SMA Negeri 3 Tegal. There was an increase in learning activeness from 43% to 89% for learning activeness, as well as an increase in learning outcomes from a class average of 58 to 80.

**Keywords:** Learning Activity, Learning Outcomes, TGT type Cooperative Learning, Crossword Puzzle

### 1. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tugas untuk menilai kemajuan peserta didik melalui ujian dan penilaian yang dilakukan melalui evaluasi, baik formatif maupun sumatif atau yang sering disebut dengan hasil belajar. Penilaian ini membantu guru serta orang tua untuk memantau perkembangan peserta didik dan menyampaikan umpan balik yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja peserta didik.

Namun, adanya pandemi COVID-19 telah menghadirkan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan di seluruh dunia. Pandemi ini telah memaksa banyak sekolah untuk ditutup sementara waktu, membatasi akses ke fasilitas pendidikan, dan membatasi kegiatan belajar-mengajar. Pembatasan ini mempengaruhi pelajar yang tidak memiliki akses internet yang stabil, komputer, atau smartphone yang dapat digunakan untuk mengakses pelajaran daring. Sebagai akibatnya, hasil belajar peserta didik telah menurun di seluruh dunia.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pada Praktik Pengalaman Lapangan 2 PPG Prajabatan dan Pra-Siklus yang dilakukan di SMA Negeri 3 Tegal, peneliti menemukan masalah yang ada di kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal. Peserta didik terlihat kurang aktif saat mengikuti pembelajaran mata pelajaran Ekonom. Asumsi dasar yang menyebabkan peserta didik kurang aktif ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat dalam kegiatan mengajar. Guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu menerangkan materi dengan ceramah. Sementara itu peserta didik diminta untuk mendengarkan dan mencatat hal-hal yang menjadi pokok materi. Penggunaan metode tersebut tentunya terfokus pada guru dan bukan pada peserta didik. Pembelajaran hanya didominasi oleh beberapa peserta didik saja. Peserta didik yang aktif dalam bertanya tentang materi yang tidak dipahami memiliki kemampuan menerima materi dengan baik namun peserta didik yang kurang aktif akan diam jika mengalami kesulitan dan akhirnya tidak memahami materi dengan baik.

Observasi menunjukkan bahwa kondisi keaktifan peserta didik kelas X6 pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah. Selama pembelajaran berlangsung, hanya ada kurang lebih 43% peserta didik yang mau untuk mengungkapkan pendapat, bertanya maupun memberi tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Selain itu, dari hasil pra-siklus yang telah penulis lakukan nilai rata-rata asesmen formatif untuk materi Lembaga Keuangan Perbankan adalah 58 dengan jumlah peserta didik yang lulus KKM 75 sebesar 11%.

Kaitannya dengan peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik, penggunaan dan pemilihan model pembelajaran menjadi sangat penting dan perlu untuk dipertimbangkan. Terkait pemilihan metode pembelajaran, Mulyasa (2011: 107) mengemukakan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien apabila pemilihan penggunaan metode dilakukan dengan tepat. Metode yang digunakan dapat di variasikan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik salah satunya ialah pembelajaran kooperatif. Menurut Saefuddin & Berdiati (2014: 51) menyebutkan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mampu memunculkan kesempatan untuk peserta didik saling berinteraksi dengan kelompok yang memiliki kemampuan berbeda.

Metode pembelajaran kooperatif ini digunakan dengan mencapai tiga tujuan yaitu presentasi akademis, toleransi dan menerima keanekaragaman, pengembangan keterampilan sosial. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif ini diharapkan mampu menjadi simultan keaktifan peserta didik.

Pada penelitian ini penulis akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan berbantu media Teka Teki Silang (TTS) dalam proses pembelajaran. *TGT* adalah salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok dan setiap perwakilan kelompok nantinya akan mengikuti turnamen. Penggunaan *TGT* ini peserta didik akan melakukan permainan sehingga mendongkrak keaktifan peserta didik karena perasaan senang yang dirasakan. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan ini

memberikan kesempatan penuh kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok untuk memenangkan permainan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dipilih judul penelitian sebagai berikut: **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA TTS UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK”**. Tujuan dari peneilian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan media Teka Teki Silang (TTS).

## 2. METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian bertempat di SMA Negeri 3 Tegal kelas X6 dengan lama penelitian 2 (dua) bulan, sejak 13 Maret 2023 sampai dnegan 13 Juni 2023.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 35 peserta didik terdiri dari 12 peserta didik putra dan 23 peserta didik putri.

### Prosedur

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media teka-teki silang (TTS) pada peserta didik kelas X6 di SMAN 3 Tegal. Menurut Kunandar (2013: 70-75) dalam penelitian tindakan kelas terdapat 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan dua siklus, siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus dimulai dari siklus pertama ke siklus kedua. Penulis juga melakukan langkah awal yang disebut dengan pra tindakan atau pra siklus guna sebelum kegiatan siklus 1 dan siklus 2.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Hasil belajar diukur dengan menggunakan instrument tes. Instrument tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, untuk data keaktifan belajar dikumpulkan dengan instrimen non tes yaitu observasi dan dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

#### a. Data Hasil Belajar

Hasil belajar diukur dengan menggunakan instrument tes. Instrument tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Perlu adanya alat bantu dalam menilai tes berupa kriteria penilaian dan pedoman penskoran. Kriteria penilaian dan pedoman penskoran. Kriteria dalam penelitian dapat langsung terlihat dari nilai yang masing-masing peserta didik.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar

No	Nilai	Kriteria Ketuntasan
----	-------	---------------------

1	<75	Belum Tuntas
2	≥75	Tuntas

Sumber: Data KKM SMAN 3 Tegal

Setelah memperoleh data, selanjutnya dirancang suatu perbandingan hasil belajar antar siklus dalam penelitian ini. Selain menggunakan tabel dan grafik, perbandingan juga dilakukan dengan mendeskripsikan secara kualitatif. Teknik analisis data yang dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Sistem nilai rata-rata kelas pada hasil asesmen setiap siklus digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Analisis hasil evaluasi menggunakan sistem nilai rata-rata kelas yaitu:

Siklus I = Nilai Rata-Rata Kelas

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai masing - masing peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Perhitungan nilai rata-rata kelas ini dipergunakan untuk hasil asesmen pada tiap siklus juga serta mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### b. Keaktifan Belajar Peserta Didik

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data dengan cara kualitatif yang didukung data kuantitatif. Analisis data kualitatif dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

##### 1) Reduksi data

Reduksi data adalah menyeleksi data melalui rangkuman atau uraian singkat yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus dan penggolongan data ke dalam pola yang lebih melebar

##### 2) Penyajian data

Penyajian data dilakukan untuk mengorganisasikan data dari hasil reduksi data yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus.

##### 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah pengelompokkan data untuk kemudian disajikan secara sistematis dan penambahan makna.

Tabel 2. Kriteria Keaktifan

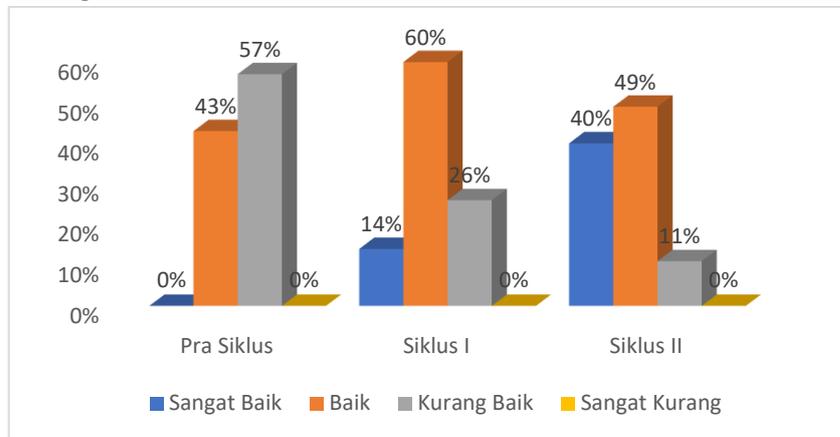
Jumlah Skor Keaktifan	Kategori	Arti
27-32	A	Sangat Baik
21-26	B	Baik
15-20	C	Kurang
8-14	D	Sangat Kurang

Kriteria tersebut digunakan untuk menganalisis tingkat keaktifan masing-masing peserta didik pada saat pembelajaran dengan melihat skor keaktifan peserta didik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Keaktifan Belajar

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II untuk kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang:

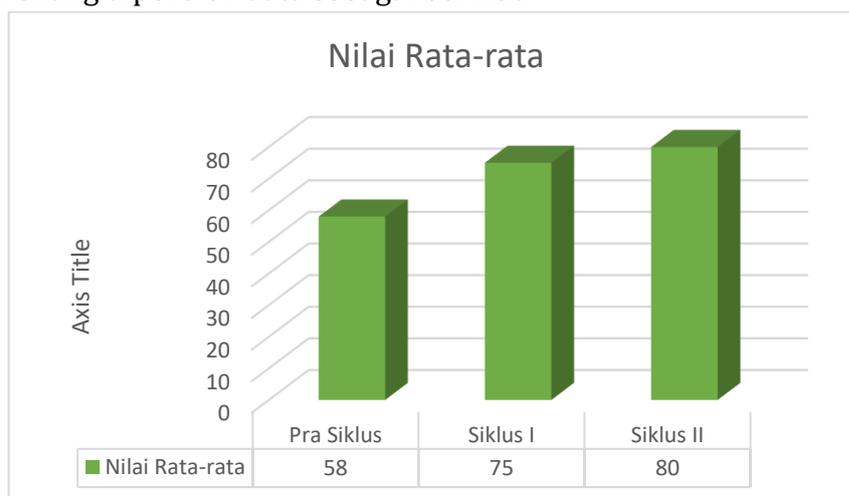


Gambar 1. Keaktifan Belajar Peserta Didik

Terdapat kenaikan keaktifan belajar peserta didik mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II, hal ini dapat dilihat dari diagram di atas dimana jumlah persentase peserta didik yang memperoleh nilai minimal Baik pada pra siklus adalah 43%, siklus I sebesar 14% untuk kategori sangat baik dan 60% untuk kategori baik dan siklus II 40% untuk kategori sangat baik dan 49% untuk kategori baik.

### b. Hasil Belajar

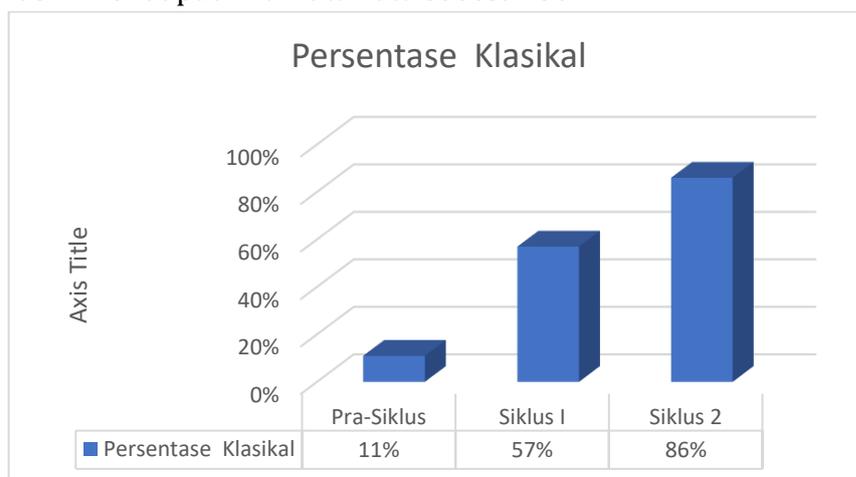
Berikut ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II untuk kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar diagram di atas, nilai rata-rata peserta didik kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal mengalami peningkatan mulai dari 56 pada kegiatan pra-

siklus, peserta didik memperoleh nilai rata-rata 75 untuk kegiatan Siklus I dan pada Siklus II mendapat nilai rata-rata sebesar 80.



Gambar 3. Diagram Persentase Klasikal

Pada persentase klasikal hasil belajar peserta didik kelas X6 juga mengalami peningkatan yaitu 8,6% untuk kegiatan pra-siklus, 57% pada siklus I dan pada siklus II memperoleh persentase klasikal sebesar 86%.

### c. Pembahasan

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* pada mata pelajaran ekonomi memperoleh hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan media Teka-teki Silang dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal dengan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Hasil dari PTK ini pada kegiatan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. Target minimal yang ditetapkan oleh penulis adalah 75% dengan kategori minimal Baik. Pada pra-siklus persentase yang diperoleh adalah 43% dan pada siklus ke II 74%. Meskipun masih berada di bawah target, tetapi ada kenaikan dari pra-siklus ke siklus II. Pada siklus ke II, persentase mengalami peningkatan menjadi 89% dimana pada angka ini sudah melebihi target yang ditetapkan. Berikut data dari peningkatan antar siklus:

Tabel 3. Keaktifan siswa

No	Kriteria	Pras Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	Sangat Baik	0	0%	5	14%	14	40%
2	Baik	15	43%	21	60%	17	49%

3	Kurang	20	57%	9	26%	4	11%
4	Sangat Kurang	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		35	100%	35	100%	35	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas bahwa Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media Teka-teki Silang dapat meningkatkan Keaktifan Belajar kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

- 2) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media Teka-teki Silang dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Dalam penelitian tindak kelas yang dilaksanakan di kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal dengan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil dari PTK ini pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang adalah 75 dengan persentase klasikal 75%. Persentase klasikal hasil belajar peserta didik kelas X6 mengalami peningkatan yaitu 11% untuk kegiatan pra-siklus dengan nilai rata-rata 56, 57% pada siklus I dengan nilai rata-rata 75 dan pada siklus II memperoleh persentase klasikal sebesar 86% dengan nilai rata-rata 80. Berikut data dari peningkatan antar siklus:

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	36	40	55
2	Nilai Tertinggi	88	100	95
3	Nilai Rata-Rata	58	75	80
4	Persentase Klasikal	11%	57%	86%
5	Jumlah Peserta didik tuntas	4	20	30

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas bahwa Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media Teka-teki Silang dapat meningkatkan Hasil Belajar kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media Teka Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan belajar dan

hasil belajar peserta didik kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan belajar mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. Target minimal yang ditetapkan oleh penulis adalah 75% dengan kategori minimal Baik. Pada pra-siklus persentase yang diperoleh adalah 43% dan pada siklus ke II 74%. Meskipun masih berada di bawah target, tetapi ada kenaikan dari pra-siklus ke siklus II. Pada siklus ke II, persentase mengalami peningkatan menjadi 89%.

Begitu pula dengan hasil belajar yang mengalami peningkatan mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang adalah 75 dengan persentase klasikal 75%. Persentase klasikal hasil belajar peserta didik kelas X6 mengalami peningkatan yaitu 11% untuk kegiatan pra-siklus dengan nilai rata-rata 58, 57% pada siklus I dengan nilai rata-rata 75 dan pada siklus II memperoleh persentase klasikal sebesar 86% dengan nilai rata-rata 80.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mulyasa, E. (2011). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saefuddin, H. A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers

### **PROFIL SINGKAT**

Nama saya Deka Gustri Kusumaningsih, lahir di Banyumas, 17 Agustus 1997. Kesibukan saya saat ini adalah menjadi mahasiswa Program Profesi Guru Prajabatan Universitas Pancasakti Tegal. Sebelum menjadi mahasiswa Program Profesi Guru Prajabatan, saya mengenyam bangku kuliah di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2015 dan berhasil lulus tahun 2019 pada jurusan S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.