

PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nur Fitri Yani¹⁾ *, Neni Hendaryati²⁾, Muhamad Arifin³⁾

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

²⁾Dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³⁾Guru Ekonomi, Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tegal. Jalan Dr. Setiabudi No. 32, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52122 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: senandikajani@gmail.com, Telp: +6288226316100

Abstrak

Hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal pada mata pelajaran ekonomi rendah di mana menghasilkan hasil belajar dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 77,5, dan nilai rata-rata 57,5 dan keaktifan menunjukkan nilai 1,67 dengan kategori sangat tidak aktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X-3 SMA Negeri4 Tegal dengan menggunakan *Team Games Tournamnet* (TGT). Tindakan dilakukan melalui Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan nilai pada kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II maka diperoleh hasil penilaian terhadap asesmen peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebesar 21%, 61%, dan 88% sedangkan rata-rata hasil keaktifan peserta didik pada kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebesar 1,67, 2,47, dan 3,67. Hasil belajar dan keaktifan tersebut dapat menjelaskan bahwa dalam mata pelajaran ekonomi melalui penerapan *team games tournament* mengalami peningkatan yang baik.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Keaktifan, dan Hasil Belajar.

Abstract

The learning outcomes and activeness of class X-3 students of SMA Negeri 4 Tegal in low economics subjects resulted in learning outcomes with the lowest score of 40, the highest score of 77.5, and the average score of 57.5 and activeness showed a value of 1.67 with very inactive category. The purpose of this study was to increase the activity and learning outcomes of students in Economics Subjects in class X-3 SMA Negeri4 Tegal by using the Team Games Tournamnet (TGT). Actions are carried out through Cycle I and Cycle II. Based on the scores in the Pre-cycle, Cycle I, and Cycle II activities, the results of the assessment of students' assessments in economics subjects were obtained. Classical completeness learning outcomes in Pre-cycle, Cycle I, and Cycle II activities were 21%, 61%, and 88% while the average results of student activity in Pre-cycle, Cycle I, and Cycle II activities were 1.67, 2.47, and 3.67. The results of this study and activity can explain that in economics subjects through the implementation of team games tournaments there has been a good increase.

Keywords: *Team Games Tournament, Activeness, Learning Outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum ialah segala susunan rancangan juga sebuah pedoman yang di dalamnya terdapat hal yang ingin dicapai, isi, bahan-bahan ajar, dan teknik yang dipandang dapat menjadi panduan pelaksanaan proses pembelajaran yang dimaksudkan agar pendidikan nasional dapat mencapai tujuannya sesuai dengan amanat undang-undang. Kurikulum Merdeka mulai diberlakukan di Indonesia pada tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum Merdeka sendiri didasari pada tiga hal yakni berbasis kompetensi, karakter Pancasila, dan pembelajaran yang fleksibel. Adanya penerapan Kurikulum Merdeka ini, seorang guru juga perlu membantu peserta didik dalam pelaksanaan pembelajarannya agar pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan bekal yang maksimal termasuk memberikan kemampuan keterampilan dan keterampilan hidup (*life skill*) kepada peserta didik. Oleh sebab itu, semua peserta didik diharapkan untuk tidak pasif di dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik. Selain itu, ditekankan juga bahwa dalam Kurikulum Merdeka seorang guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran dengan pendekatan *student centered learning* (pembelajaran berpusat kepada peserta didik) dan menerapkan *student well-being* sesuai dengan yang telah disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.

Yuberti (2014:90) menyebutkan bahwa pembelajaran berpusat kepada peserta didik adalah pembelajaran yang inovatif dalam rangka memberikan stimulus terhadap peserta didik agar tidak pasif, dapat mandiri dalam proses pembelajaran baik dalam sebuah kegiatan *searching* dan *finding*. *Student well-being* sendiri ialah satau dari banyaknya hal yang ingin diwujudkan oleh Kurikulum Merdeka. *Student Well-Being* (Kesejahteraan Peserta Didik) diuraikan sebagai fakta yang terus berkelanjutan dari suasana hati yang bahagia dan perilaku, daya tahan (resiliensi) dan pemenuhan diri secara maksimal, serta *relation dan experience* di sekolah (Noble, McGrath, Roffey & Rowling, 2008). Tugas pendidikan atau pengajar ialah memberi bimbingan dan memfasilitasi peserta didik supaya mampu memaksimalkan segala kemampuan yang ada padanya. Guru dapat mengerjakan satu hal yang dapat memberikan dukungan untuk itu, yakni memilih cara belajar yang memiliki model sehingga peserta didik saling melakukan komunikasi secara aktif dalam kegiatan belajarnya.

Johnson, dkk (dalam Huda, 2012: 13) memberitahukan bahwa selama melakukan belajar secara kooperatif nyatanya lebih disenangi oleh peserta didik yang memiliki bermacam-macam latar belakang, baik peserta didik inklusi ataupun tidak. Huda (2012:17) menyebutkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi untuk memaksimalkan prestasi dan komunikasi para pelajar serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan cara pandang dan perilaku peserta didik mengenai bagaimana bekerjasama dan melakukan belajar. Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe yang mana

satunya yakni *Team Games Tournament* (TGT), dalam model ini peserta didik didorong untuk melakukan kerja tim dengan kawan-kawan yang memiliki latar belakang berbeda. Setiap tim/kelompok dalam tipe TGT ini akan berkompetisi dalam sebuah turnamen untuk mendapatkan poin, tim dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang. Hal ini memberikan peluang peserta didik untuk tidak pasif dan menggali pengetahuan berdasarkan usaha sendiri sehingga diharapkan pengetahuan yang dimilikinya dapat bertahan lebih lama dan memperoleh nilai yang baik.

Penelitian Qurrota Ayun yang memiliki judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa” yang dilakukan di SMP 3 Banguntapan juga memantapkan penjelasan mengenai uraian yang telah disampaikan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan yakni keaktifan peserta didik meningkat dari yang tadinya 36,73% pada kegiatan pra-siklus, meningkat menjadi 58,41% (Siklus I), dan 81,72% (Siklus II). Hasil belajar peserta didikpun mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 51,69 (pra-siklus), kemudian 69,23 (Siklus I), dan terakhir 80,15 (Siklus II) dengan tingkat ketuntasan (peserta didik mencapai atau lebih dari nilai KKM) mencapai 76,92% dan *research* yang mana dilakukan oleh Endang Kristiyani dimana memiliki judul “*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT (Team Games Tournament) Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Magelang*”. Hasil penelitian yang dilakukan yakni keaktifan peserta didik meningkat dari yang tadinya memiliki *average point* 15,50 (pra-siklus), kemudian 25,50 (Siklus I), dan terakhir jadi 33,93 (Siklus II). Hasil belajar peserta didikpun meningkat dari yang awal rata-rata nilai peserta didik 58,45 pada kegiatan pra-siklus, menjadi 74,66 pada Siklus I, dan meningkat menjadi 78,90 pada Siklus II dengan tingkat ketuntasan (peserta didik mencapai atau lebih dari nilai KKM) mencapai 86,67%.

SMA Negeri 4 Tegal juga telah memberlakukan pelaksanaan KurMer (Kurikulum Merdeka) untuk kelas X. Sebagai satuan pendidikan yang telah menjalankan KurMer tentunya sudah menjadi keharusan bahwa dalam proses pembelajarannya menerapkan proses belajar dimana peserta didik tidak pasif dan juga menerapkan adanya *student well-being* tidak terkecualikan proses belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi. Berdasarkan *output* terakhir dari pengolahan data observasi yang terjadi di SMA Negeri 4 Tegal ditemukan di kelas X-3, proses belajar dilakukan dengan masih cenderung berporos kepada pendidik. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar dan hanya menggunakan metode ceramah. Peserta didikpun menjadi pasif, dimana dari 34 peserta didik ditemukan 3 peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didikpun dapat disaksikan bahwa *average point* yang diperoleh oleh kelas X-3 ialah nilai paling bawah 40 dan nilai paling tinggi 77,5 (tuntas sebanyak 21% dan yang belum tuntas sebanyak 79%).

Permasalahan-permasalahan tersebut telah disebutkan sebelumnya, menjelaskan bahwa seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran agar

peserta didik mendapat arti dari proses belajar yang dijalankan. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat adalah bisa dilakukan oleh guru sehingga hasil belajar meningkat sekaligus mendorong keaktifan untuk mengemukakan pendapat serta ide-ide yang dimilikinya dalam proses pembelajaran. Latar belakang tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT) yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh Kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal yang ditujukan untuk mengentaskan masalah yang terjadi.

Uraian mengenai situasi yang terjadi seperti dipaparkan di atas menjadikan permasalahan yang ada yakni Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023? dan tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X-3 SMA Negeri4 Tegal dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT).

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena menggunakan keseluruhan peserta didik di dalam satu kelas untuk menjadi subjek penelitian dan bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam satu kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian (*setting* penelitian)

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Tegal yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudi No. 32, RT 09/RW 04, Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah Kode Pos 52122 dengan lama penelitian 2 bulan dari mulai tanggal 13 Maret 2023 sampai dengan 13 Juni 2023.

Target/Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 33 peserta didik terdiri dari 13 peserta didik putra dan 20 peserta didik putri.

Prosedur

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan empat tahapan penelitian sebagaimana daur ulang atau spiral penelitian yang disampaikan Hopkins (1993), di mana tahapan yang dimaksud ialah perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) yang dilakukan pada 2 kali siklus yakni Siklus I dan Siklus II. Uraian mengenai tahap-tahapan yang dimasukkan yakni sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Berbagai hal yang dijalankan oleh peneliti terkait tahap ini ialah:

- a) Melakukan proses pembuatan Modul Ajar atau susunan apa saja yang ada dalam pembelajaran agar sesuai dengan SK dan KD yang dijalankan.

- b) Membuat susunan Jadwal kegiatan.
- c) Membuat susunan pertanyaan-pertanyaan tes praktik.
- d) Membuat susunan pertanyaan-pertanyaan pengamatan keaktifan peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilaksanakan peneliti berfokus pada upaya pemecahan masalah yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan kemampuan pengukuran pada peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus dilakukan dengan 1 kali pertemuan tatap muka di kelas. Secara garis besar, kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi:

- a) Guru melakukan penyajian kelas, seperti menyampaikan materi pembelajaran dan diskusi bersama peserta didik agar nantinya peserta didik benar-benar memahami materi yang sedang dibahas dan membantu peserta didik dalam kerja kelompok berbentuk *game* yang nantinya akan dilakukan.
- b) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.
- c) Pelaksanaan *game* di mana pertanyaan-pertanyaan atau soal-soalnya dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas diskusi bersama guru.
- d) Pelaksanaan *turnament*, pelaksanaan turnamen ini dilakukan diakhir minggu atau pada saat guru telah menyelesaikan penjelasan materi yang diharapkan. Peserta didik mulai melaksanakan *game* yang ada untuk mendapatkan skor tertinggi agar dapat menjadi pemenang dalam *turnament* yang dilakukan.
- e) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tertinggi berupa hadiah ataupun penghargaan lain.
- f) Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- g) Guru memberikan motivasi dan gambaran singkat materi yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya.

3. Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap observasi dalam penelitian ini adalah melakukan kegiatan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada setiap siklus penelitian. Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Fokus observasi adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pengukuran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Perilaku peserta didik dalam belajar dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan visual, kegiatan bertanya, kegiatan mendengarkan serta kegiatan menulis. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan rekan Mahasiswa PPL yang lain.

4. Refleksi (*Reflection*)

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengaplikasikan sumber data yakni sumber data utama (primer) berupa hasil yang peneliti sendiri dalam kegiatan pembelajaran atau diperoleh oleh kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung, seperti hasil pengamatan keaktifan peserta didik, hasil tes, daftar nilai, foto kegiatan, dan hasil refleksi kegiatan pada Siklus I dan Siklus II yang dilakukan peneliti bersama kolaborator serta sumber data sekunder berupa data-data yang diperoleh peneliti dari sumber lain dalam hal ini seperti data daftar nama peserta didik.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni menggunakan dua metode pengumpulan data yakni menggunakan teknik tes dan teknik non-tes. Teknik tes digunakan dengan mengadakan tes, yaitu tes tertulis untuk kemudian dianalisis. Soal-soal yang digunakan dalam tes ini berasal dari Buku LKS Ekonomi yang disusun oleh Amira Rahayu dkk, diedit dan dilakukan *setting* oleh tim KREATIF (Kreasi Belajar Siswa Aktif) serta diterbitkan oleh CV. VIVA PAKARINDO yang telah terdaftar sebagai anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) sehingga soal-soal yang nantinya akan digunakan sudah valid dan juga reliabel untuk langsung digunakan. Teknik non-tes digunakan dengan kegiatan observasi dan dokumentasi terlebih untuk mengetahui data keaktifan peserta didik.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui tiga tahap yakni reduksi data untuk menyeleksi dan merangkum yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus dan penggolongan data ke dalam pola yang lebih melebar; penyajian data yang dilakukan untuk mengorganisasikan data dari hasil reduksi data yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus; penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan untuk mengelompokkan data untuk kemudian disajikan secara sistematis dan penambahan makna. Identifikasi pada setiap siklus dilakukan untuk menjawab permasalahan yang ditemui dalam penelitian. Indikator keberhasilan ini diputuskan dengan memberi penentuan: Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini mencakup ketuntasan belajar perorangan dan klasikal. Indikator keberhasilan pada ketuntasan belajar perorangan ditetapkan jika peserta didik memperoleh nilai hasil belajar sama atau di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran Ekonomi sebesar 70 (KKM = 70), sedangkan ketuntasan belajar klasikal ditetapkan jika jumlah peserta didik yang telah tuntas belajar perorangan dalam satu kelas telah mencapai sama atau di atas 80%. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ditetapkan indikator keberhasilannya adalah dengan ketuntasan klasikal dimana peserta didik dalam pembelajaran telah mencapai sama atau di atas nilai 3 dengan kriteria baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II yang hasilnya dapat dilihat melalui penjelasan berikut ini:

1) Prasiklus

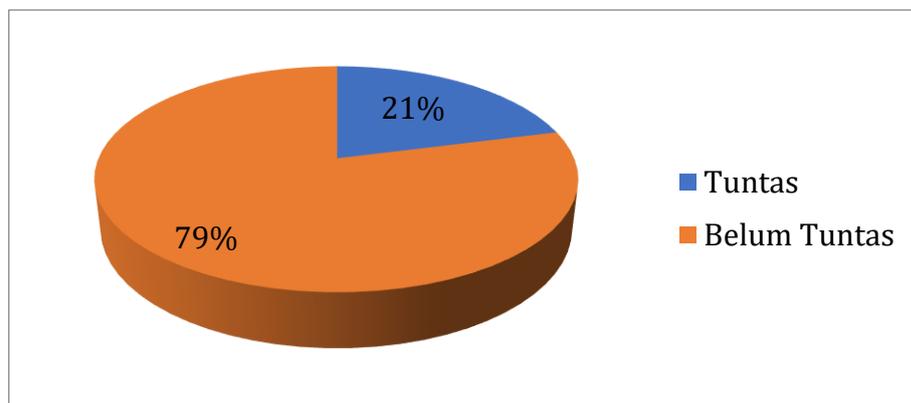
a) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil yang diperoleh oleh peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal pada kegiatan prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas X-3

No	Keterangan	Hasil
1	Tuntas	21%
2	Belum Tuntas	79%
3	Nilai Tertinggi	77.5
4	Nilai Terendah	40
5	Rata-Rata Nilai	57.5

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Kegiatan Prasiklus

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 di atas diketahui bahwa peserta didik yang belum tuntas sebanyak 79% (26 peserta didik) dan yang tuntas hanya 21% (7 peserta didik). Nilai rata-rata peserta didik kelas X-3 pada kegiatan prasiklus adalah 57.5 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 77.5. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik kelas X-3 dalam pelajaran ekonomi masih rendah dan belum maksimal. Data yang diperoleh dari kegiatan prasiklus ini menyatakan bahwa kemampuan peserta didik kelas X-3 dalam pelajaran ekonomi masih perlu ditingkatkan. Hasil belajar peserta didik pada kegiatan prasiklus ini belum menunjukkan hasil yang baik di mana masih sangat banyak peserta didik yang mendapatkan nilai rendah di bawah nilai KKM sebesar 70.

b) Keaktifan Peserta Didik

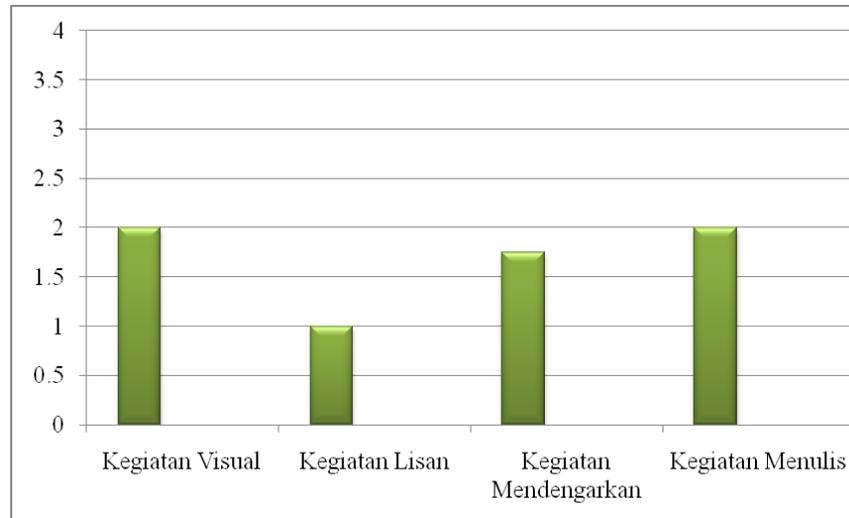
Keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal pada kegiatan prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Keaktifan Peserta Didik Kegiatan Prasiklus

No	Indikator	Nilai
1	Kegiatan Visual	2
2	Kegiatan Lisan	1

3	Kegiatan Mendengarkan	1.75
4	Kegiatan Menulis	2
Rata-Rata Nilai Keaktifan		1.67

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 2. Diagram Hasil Keaktifan Peserta Didik Kegiatan Prasiklus

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa kegiatan visual peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal dalam pelajaran ekonomi berada pada nilai 2 dengan kriteria cukup baik. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik cukup antusias di dalam memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, memperhatikan/mengamati *slide* pelajaran, dan memperhatikan atau mengamati demonstrasi yang dilakukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada kegiatan lisan, peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapatkan nilai 1 dengan kriteria kurang baik. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik belum menunjukkan adanya keseriusan untuk melakukan tanya jawab saat proses pembelajaran berlangsung seperti kesediaan untuk bertanya dan menjawab tanpa ditunjuk oleh guru, dalam hal mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan rekan yang lainpun pada kegiatan prasiklus ini peserta didik cenderung atau bahkan dapat dikatakan sangat pasif. Peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pada proses pembelajaran Prasiklus ini hanya 3 peserta didik. Pada kegiatan prasiklus ini keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapat nilai rata-rata 1,67 dengan kriteria kurang baik.

2) Siklus I

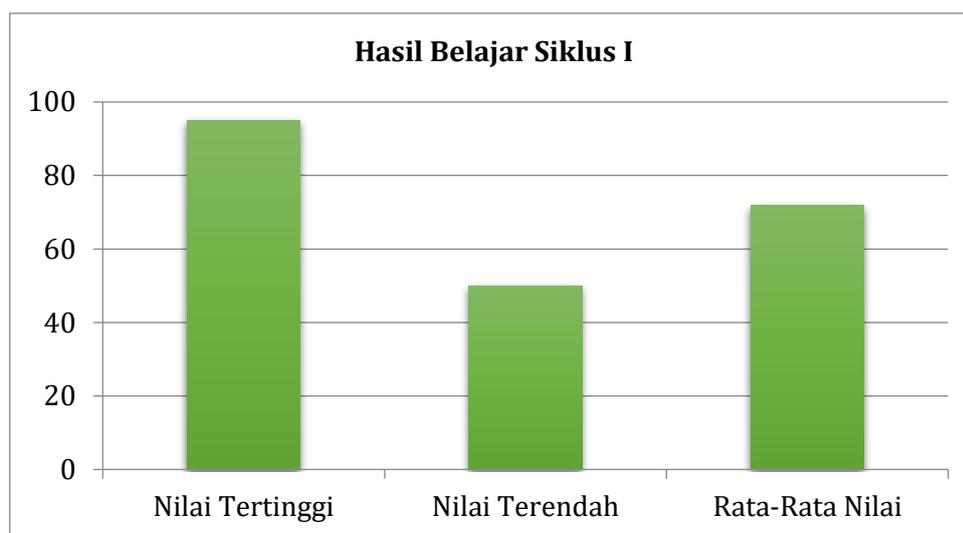
a) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik Siklus I didapat dari tindakan kelas pada pertemuan di Siklus I. Hasil data nilai hasil belajar peserta didik pada Siklus I adalah sebagai berikut:

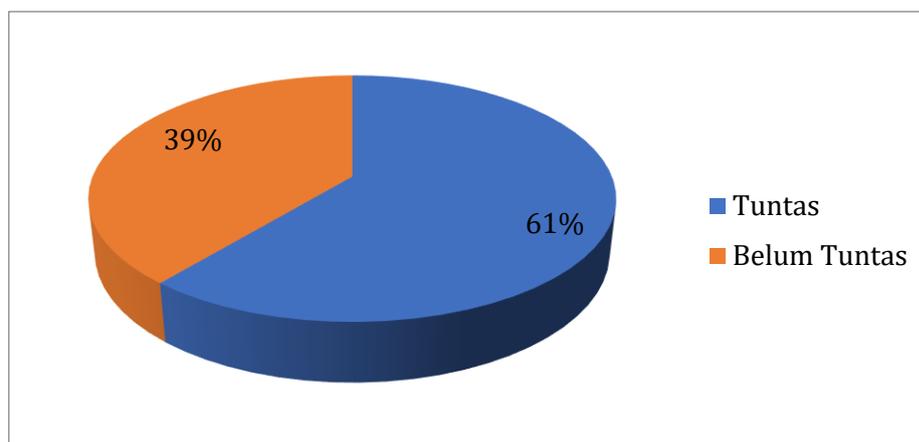
Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas X-3

No	Keterangan	Hasil
1	Tuntas	61%
2	Belum Tuntas	39%
3	Nilai Tertinggi	95
4	Nilai Terendah	50
5	Rata-Rata Nilai	71.82

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3 serta gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kegiatan Siklus I yang diperoleh yaitu peserta didik memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 71,82 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai

rata-rata pada saat kegiatan Prasiklus dan Siklus I namun belum mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

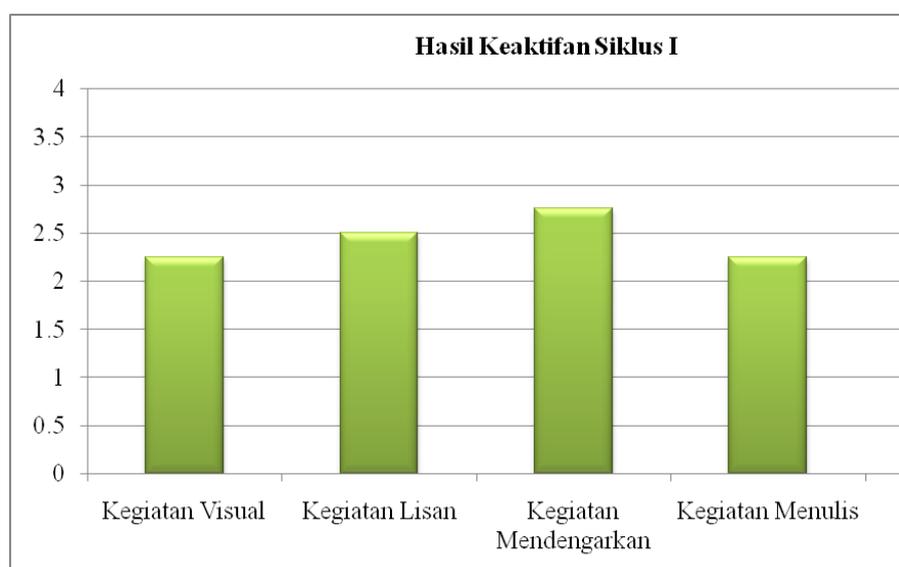
b) Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta didik kelas x-3 SMA Negeri 4 Tegal teramati oleh peneliti dan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Keaktifan Peserta Didik Kegiatan Siklus I

No	Indikator	Nilai
1	Kegiatan Visual	2.25
2	Kegiatan Lisan	2.5
3	Kegiatan Mendengarkan	2.75
4	Kegiatan Menulis	2.25
Rata-Rata Nilai Keaktifan		2.47

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Keaktifan Siklus I

Berdasarkan tabel 4. dan gambar 5. di atas dapat dilihat bahwa kegiatan visual peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal dalam pelajaran ekonomi berada pada nilai 2,25 dengan kriteria cukup baik di mana hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik terlihat antusias di dalam memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, memperhatikan/mengamati *slide* pelajaran, dan memperhatikan atau mengamati demonstrasi yang dilakukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada kegiatan lisan, peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapatkan nilai 2,5 dengan kriteria cukup baik di mana hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik sudah cukup menunjukkan adanya keseriusan untuk melakukan tanya jawab saat proses pembelajaran berlangsung seperti kesediaan untuk bertanya dan menjawab tanpa ditunjuk oleh guru, namun dalam hal mengemukakan

pendapat dan berdiskusi dengan rekan yang lain peserta didik belum terlalu aktif. Peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pada proses pembelajaran Siklus I ini ada 9 peserta didik. Pada kegiatan Siklus I ini keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapat nilai rata-rata 2,47 dengan kriteria cukup baik. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan dari kegiatan pembelajaran Prasiklus.

Hal yang telah dijelaskan di atas dapat mendeskripsikan hasil keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi pada Siklus I bahwa peserta didik kelas X-3 selama mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa peserta didik belum dapat melakukan kegiatan keaktifan dengan baik tetapi sudah lebih baik jika dibandingkan dengan kegiatan Prasiklus. Hasil observasi yang dapat dijelaskan mengenai apa yang dialami oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran Siklus I berlangsung, yaitu: a) peserta didik masih ada yang berbicara sendiri terutama yang ada di barisan bagian belakang, b) peserta didik masih ada yang tidak memperhatikan guru saat guru sedang melakukan penyajian kelas atau penyampaian materi, c) peserta didik masih ragu-ragu jika akan menjawab pertanyaan dari guru dan masih ragu-ragu jika akan berpendapat. Hal yang terjadi kepada peserta didik pada saat Siklus I ini perlu dilakukan adanya pembenahan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi serta agar hasil yang diperoleh peserta didik lebih baik lagi pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

3) Siklus II

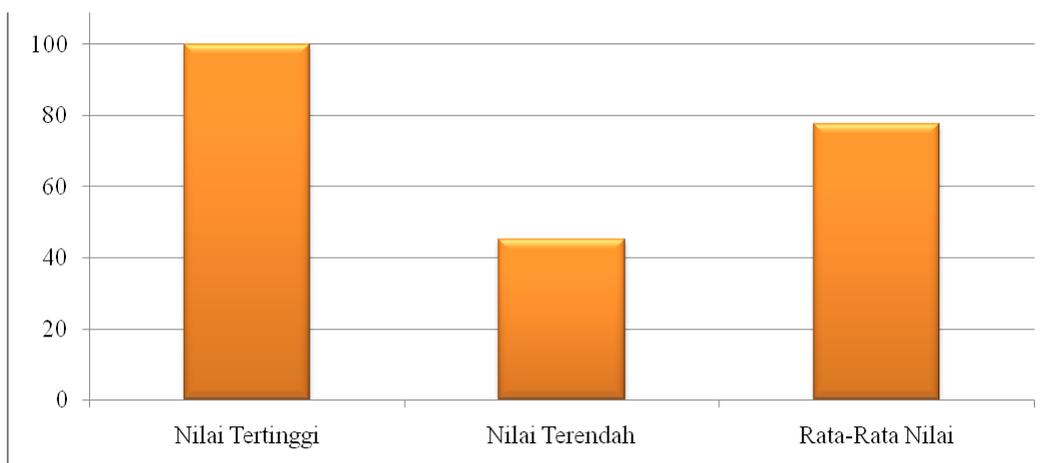
a) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik Siklus II didapat dari tindakan kelas pada pertemuan di Siklus II. Hasil data nilai hasil belajar peserta didik pada Siklus II adalah sebagai berikut:

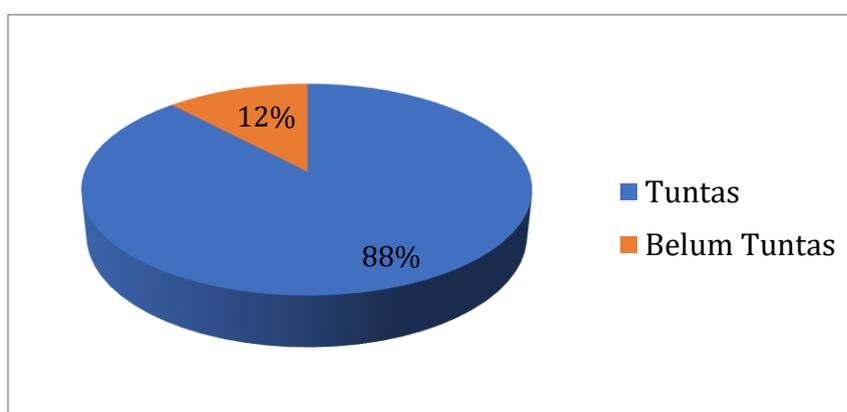
Tabel 5. Hasil Belajar Siklus II Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas X-3

No	Keterangan	Hasil
1	Tuntas	88%
2	Belum Tuntas	12%
3	Nilai Tertinggi	100
4	Nilai Terendah	45
5	Rata-Rata Nilai	77.42

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 6. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II



Gambar 7. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan tabel 5. dan gambar 6. serta gambar 7. di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kegiatan Siklus II yang diperoleh yaitu peserta didik memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 77,42 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 100. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata pada saat kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dan sudah mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

b) Keaktifan Peserta Didik

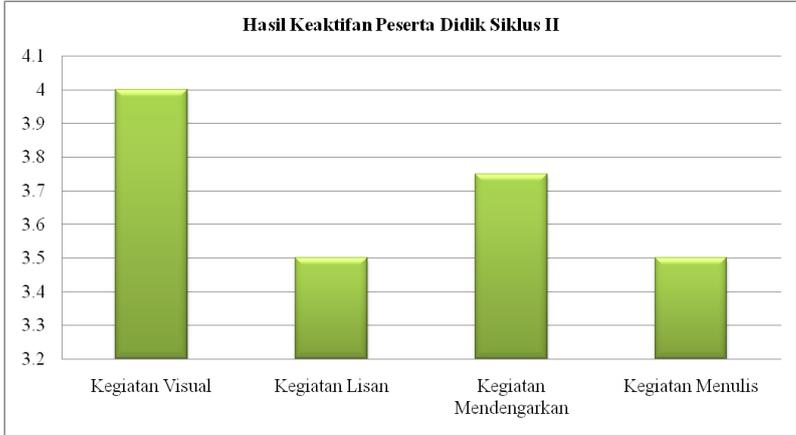
Keaktifan belajar peserta didik kelas x-3 SMA Negeri 4 Tegal teramati oleh peneliti dan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Keaktifan Peserta Didik Kegiatan Siklus II

No	Indikator	Nilai
1	Kegiatan Visual	4
2	Kegiatan Lisan	3.5
3	Kegiatan Mendengarkan	3.75
4	Kegiatan Menulis	3.5

Rata-Rata Nilai Keaktifan	3.67
----------------------------------	-------------

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 8. Diagram Hasil Observasi Keaktifan Siklus II

Berdasarkan tabel 6. dan gambar 8. di atas dapat dilihat bahwa kegiatan visual peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal dalam pelajaran ekonomi berada pada nilai 4 dengan kriteria sangat baik di mana hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik bersungguh-sungguh, antusias, dan cermat dalam memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, memperhatikan/mengamati *slide* pelajaran, dan memperhatikan atau mengamati demonstrasi yang dilakukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung dibandingkan pada kegiatan atau pembelajaran Prasiklus dan Siklus I. Pada kegiatan lisan, peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapatkan nilai 3,5 dengan kriteria baik, di mana hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik sudah cukup menunjukkan adanya keseriusan untuk melakukan tanya jawab saat proses pembelajaran berlangsung seperti kesediaan untuk bertanya dan menjawab tanpa ditunjuk oleh guru, namun dalam hal mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan rekan yang lain peserta didik belum terlalu aktif dan peserta didik mampu serta lebih aktif dalam bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari. Peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pada proses pembelajaran Siklus II ini ada 13 peserta didik. Pada kegiatan Siklus II ini keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapat nilai rata-rata 3.67 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan dari kegiatan pembelajaran Prasiklus dan Siklus I.

Hal yang telah dijelaskan di atas dapat mendeskripsikan hasil keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi pada Siklus II bahwa peserta didik kelas X-3 selama mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa peserta didik belum dapat melakukan kegiatan keaktifan dengan sangat baik dan sudah lebih baik jika dibandingkan dengan kegiatan Prasiklus dan Siklus I. Hasil observasi yang dapat dijelaskan mengenai apa yang dialami oleh peserta

didik pada saat proses pembelajaran Siklus II berlangsung, yaitu: a) peserta didik fokus mendengarkan penjelasan dari guru, b) peserta didik masih ada yang tidak berani bertanya saat proses pembelajaran, c) peserta didik masih ada yang ragu-ragu jika akan menjawab pertanyaan dari guru dan masih ragu-ragu jika akan berpendapat. Hal yang terjadi kepada peserta didik pada saat Siklus II ini perlu dipertahankan dan apabila memungkinkan dilakukan adanya pembenahan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi serta agar hasil yang diperoleh peserta didik lebih baik lagi pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

4) Deskripsi Antar Siklus

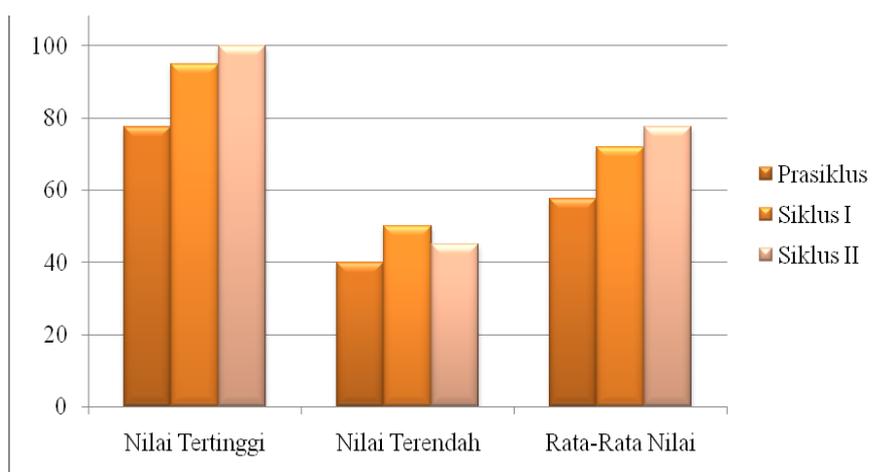
a) Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan hasil belajar peserta didik pada kegiatan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II di bawah ini:

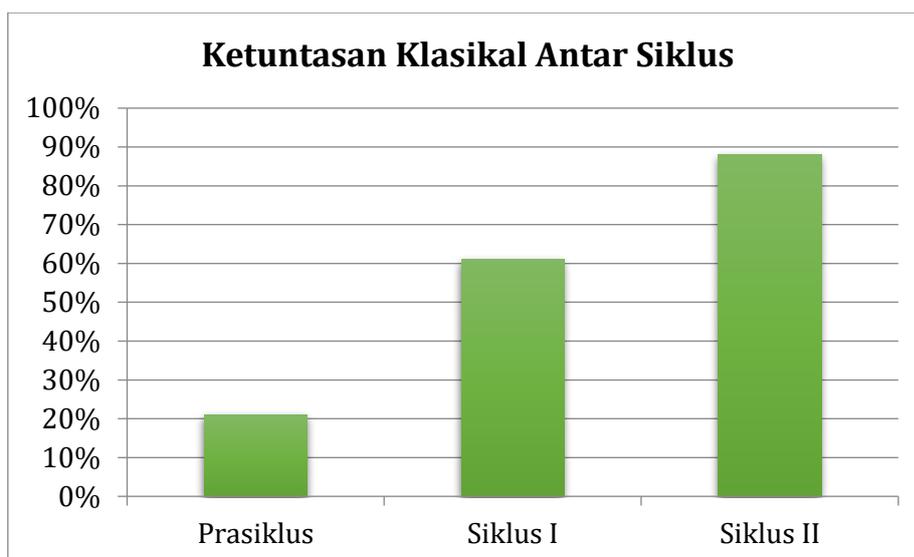
Tabel 7. Hasil Belajar Peserta Didik Antar Siklus

No	Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	21%	61%	88%
2	Belum Tuntas	79%	39%	12%
3	Nilai Tertinggi	77.5	95	100
4	Nilai Terendah	40	50	45
5	Rata-Rata Nilai	57.5	71.82	77.42

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 9. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Antar Siklus



Gambar 10. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Antar Siklus

Berdasarkan tabel 7. dan gambar 9. serta gambar 10. di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kegiatan Prasiklus diperoleh hasil rata-rata nilai 57,5 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 77,5 sedangkan data Siklus I yang diperoleh yaitu peserta didik memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 71,82 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95 dan data pada Siklus II yang diperoleh yaitu peserta didik memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 77,42 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 100. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata pada saat kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dan sudah mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

b) Keaktifan Peserta Didik

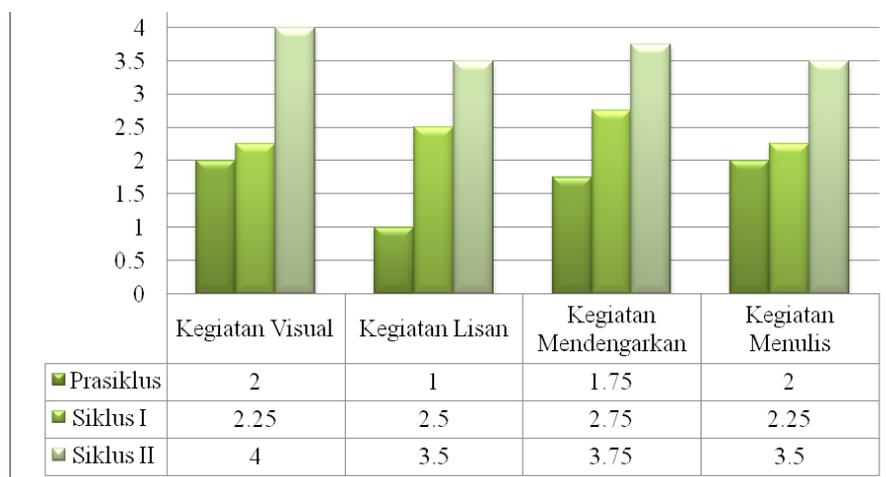
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi terjadi peningkatan keaktifan peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan hasil keaktifan peserta didik pada kegiatan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Keaktifan Peserta Didik Antar Siklus

No	Indikator	Rata-Rata Nilai Prasiklus	Rata-Rata Nilai Siklus I	Rata-Rata Nilai Siklus II
1	Kegiatan Visual	2	2.25	4
2	Kegiatan Lisan	1	2.5	3.5
3	Kegiatan Mendengarkan	1.75	2.75	3.75
4	Kegiatan Menulis	2	2.25	3.5

Rata-Rata Nilai Keaktifan	1.67	2.47	3.67
----------------------------------	-------------	-------------	-------------

Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 11. Diagram Hasil Observasi Keaktifan Antar Siklus

Berdasarkan tabel 8. dan gambar 11. di atas dapat dilihat bahwa kegiatan visual peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal dalam pelajaran ekonomi berada pada nilai 4 dengan kriteria sangat baik naik dari hasil nilai pada kegiatan Prasiklus dan Siklus I. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik bersungguh-sungguh, antusias, dan cermat dalam memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, memperhatikan/mengamati *slide* pelajaran, dan memperhatikan atau mengamati demonstrasi yang dilakukan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung dibandingkan pada kegiatan atau pembelajaran Prasiklus dan Siklus I. Pada kegiatan lisan, peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapatkan nilai 3,5 dengan kriteria baik, hasil ini menunjukkan kenaikan dari kegiatan Prasiklus dan Siklus I. Hal ini dapat menjelaskan bahwa peserta didik sudah cukup menunjukkan adanya keseriusan untuk melakukan tanya jawab saat proses pembelajaran berlangsung seperti kesediaan untuk bertanya dan menjawab tanpa ditunjuk oleh guru, namun dalam hal mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan rekan yang lain peserta didik belum terlalu aktif dan peserta didik mampu serta lebih aktif dalam bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari. Peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pada proses pembelajaran Siklus II ini ada 13 peserta didik. Pada kegiatan Siklus II ini keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal mendapat nilai rata-rata 3.67 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan dari kegiatan pembelajaran Prasiklus dan Siklus I.

5) Pembahasan

Pembahasan dan penelitian yang dibahas dalam penelitian tindakan kelas ini adalah hasil dari kegiatan observasi dan refleksi dari kegiatan tiap siklus yang dilakukan. Kegiatan belajar dapat diamati apabila ada perilaku yang berubah dari peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus dan

pada tiap-tiap siklus dilakukan refleksi secara menyeluruh. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan secara optimal apabila ada interaksi antara guru dengan peserta didik dan antar peserta didik terlebih dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Kegiatan belajar mengajar juga dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila peserta didik dalam proses pembelajaran aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru saja.

Pembelajaran dengan menggunakan *team games tournament* menjadi salah satu cara untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada mata pelajaran ekonomi di kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal.

Hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan awal atau kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum maksimal dan tidak terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dan antar peserta didik. Interaksi yang tidak terbangun antara guru dengan peserta didik dan antar peserta didik tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan awal juga menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih rendah, hal ini dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni <70. Selain itu, dari hasil observasi awal juga diketahui bahwa keaktifan peserta didik masih rendah yakni hanya mendapat nilai 2 untuk kegiatan visual di mana peserta didik masih kurang antusias dan kurang bersungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan dari guru, nilai 1 untuk kegiatan lisan di mana peserta didik masih sangat kurang untuk bertanya dan berpendapat di dalam proses pembelajaran, nilai 1,75 untuk kegiatan mendengarkan di mana masih banyak peserta didik yang berbicara sendiri atau bermain sendiri ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran, dan nilai 2 untuk kegiatan menulis di mana peserta didik masih kurang atau masih banyak yang tidak menulis apa yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut dapat dipecahkan melalui Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran ekonomi yang dilakukan dari Siklus I dan Siklus berikutnya menunjukkan bahwa terjadi perubahan proses pembelajaran sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil ketuntasan nilai peserta didik setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan sebelum diterapkan model pembelajaran tersebut. Hasil belajar peserta didik pada kegiatan awal/prasiklus sebelum diterapkannya Model Pembelajaran *Team*

Games Tournament (TGT) yang mencapai ketuntasan sebanyak 7 peserta didik atau 21%, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 20 peserta didik atau 61%. Hasil belajar pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai yakni sebanyak 80% sehingga dilakukan pembelajaran siklus berikutnya yakni Siklus II dan hasil belajar pada kegiatan Siklus II diperoleh hasil sebanyak 29 peserta didik atau 88%. Hasil keaktifan peserta didik juga menunjukkan peningkatan di mana hasil keaktifan peserta didik pada kegiatan awal hanya menunjukkan nilai rata-rata 1,67 dengan kriteria sangat kurang aktif, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi nilai rata-rata 2,47 dengan kriteria kurang aktif, dan mendapat nilai rata-rata 3,67 (Siklus II).

Penjelasan mengenai *output* belajar berupa angka juga keaktifan tersebut memberi arti yang mana penelitian ini telah dapat dicapai. Hasil yang diperoleh juga dapat menjelaskan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian tindakan kelas ini juga mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Qurrota Ayun bahwa Model Pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar serta mendukung pernyataan akhir dari Endang Kristiyani di mana hasil penelitiannya yaitu bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Mengacu pada hasil deskripsi dan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam mata pelajaran ekonomi menerangkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media *quizziz* dan juga *cross word* berbentuk LKPD dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Simpulan penelitian tindakan kelas ini yaitu bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi kelas X-3 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan nilai rata-rata keaktifan peserta didik dari kegiatan Prasiklus yaitu 1,67 dan pada Siklus II menjadi 3,67 di mana terjadi peningkatan sebesar 2. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di mana ketuntasan hasil belajar peserta didik dari kegiatan Prasiklus hanya mendapat 21% dan pada Siklus II memperoleh hasil 88% di mana terjadi peningkatan sebesar 67%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayun, Qurrota. 2018. *Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia. ISBN: 978-602-6258-07-6.
- Hopkins. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristiyani, Endang. 2021. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT (Team Games Tournament) Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Magelang*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, Vol. 2 (1). <https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v2i1.927>
- Noble, T., McGrath, H., Roffey, S., & Rowling, L. 2008. *A Scoping Study On Student Wellbeing*. Canberra, ACT, Australia: Department of Education, Employment & Workplace Relations.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja.

PROFIL SINGKAT

Peneliti dilahirkan di Banyumas, Jawa Tengah pada tanggal 16 Januari 1998, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Socheh dan Amini. Saat ini peneliti tinggal di Desa Karang Sari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Alamat email peneliti senandikajani@gmail.com. Tahun 2022 peneliti lulus dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman Jurusan Pendidikan Ekonomi. Selama menempuh perkuliahan peneliti aktif di organisasi Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi tahun 2018 dan tahun 2019 dan Unit Kerohanian Islam tahun 2018 dan tahun 2020. Peneliti juga pernah menjadi juara II Lomba Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia tingkat Fakultas pada tahun 2019, menjadi peserta Lomba Debat Ekonomi di Universitas Jember pada tahun 2018, menjadi juara III Lomba Debat Mahasiswa di Universitas Negeri Malang pada tahun 2019 dan saat ini peneliti sedang berusaha menyelesaikan pendidikan Program Profesi Guru di Universitas Pancasakti Tegal.