

PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI

Afrida Sakti Ngarviyanto

Bidang Studi Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.

Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail:saktippg@gmail.com, Telp: +6285726527322

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI 8 di SMA Negeri 2 Tegal dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz*. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus yaitu : prasiklus dan dua kali siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI 8 di SMA Negeri 2 Tegal dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian motivasi belajar siswa pada kegiatan prasiklus menunjukkan siswa kurang termotivasi dengan pembelajaran ceramah, kemudian pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta semua siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Hasil penelitian dari hasil belajar siswa menunjukkan pada tahap prasiklus ketuntasan klasikal sebesar 25%, kemudian di siklus I sebesar 71% dan di siklus II sebesar 81%. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi kelas XI 8 pada SMA Negeri 2 Tegal. Saran dari penelitian ini hendaknya guru dapat menerapkan pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar, motivasi belajar, *quizizz*, *Team Games Tournament*

THE IMPLEMENTATION OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) ASSISTED BY QUIZIZZ APPLICATION IN ENHANCING LEARNING MOTIVATION AND ECONOMICS LEARNING OUTCOMES

Abstract

The aim of this research was to determine the improvement of learning motivation and learning outcomes in economics for the 11th grade students in Senior High School 2 Tegal by implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Quizizz application. This classroom action research consisted of three cycles: a pre-cycle and two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were the 8th grade XI students in Senior High School 2 Tegal, totaling 32 students. Data collection techniques included tests and non-test techniques. Data analysis techniques included qualitative and quantitative data. The results of the research on students' learning motivation during the pre-cycle phase showed that students were less motivated by lecture-based learning. However, in cycles I and II, there was an improvement in students' learning motivation because the learning process became more interesting and interactive, with all students actively participating in the learning activities. The research results on students' learning outcomes showed that in the pre-cycle stage, the classical completeness rate was 25%, then in cycle I it increased to 71%, and in cycle II it reached 81%. The conclusion of this research was that the TGT learning model, assisted by the Quizizz application, could enhance learning motivation and economics learning outcomes for the 8th grade students in Senior High School 2 Tegal. The recommendation from this research was for teachers to implement the TGT learning model as an innovative alternative to improve students' learning motivation and learning outcomes.

Keywords: *learning outcome, leaning motivation, quizizz, team games tournament*

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian kemampuan belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas ketika semua atau setidaknya sebagian besar siswa secara fisik, mental dan sosial terlibat aktif dalam pembelajaran, disertai dengan kegembiraan yang besar dalam belajar, antusiasme yang besar untuk belajar dan rasa percaya diri dalam diri siswa. Berdasarkan hal di atas, metode yang dilakukan guru dalam pengembangan aktivitas belajar siswa sangat penting karena aktivitas belajar siswa menentukan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan (Febriana, 2018 : 2).

Salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa termotivasi untuk belajar, hasil belajar yang diperoleh juga akan meningkat. Namun, permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti rendahnya minat terhadap mata pelajaran, kurangnya interaksi dan kerjasama dalam pembelajaran serta inovasi metode pembelajaran.

Hasil belajar yang baik tentunya diharapkan oleh semua siswa. Namun pada kenyataannya, hasil belajar yang dicapai siswa tidak selalu baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu indikator dalam hasil belajar adalah KKM untuk menentukan ketercapaian pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan penilaian dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan keterampilan dan kualitas siswa sebagai hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Melton mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kegiatan dan pencapaian yang melibatkan dan mencerminkan kompetensi siswa yang berhasil menggunakan isi, informasi, ide, dan alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, setelah melewati tahapan pembelajaran, maka hasil belajar dapat diartikan sebagai keterampilan dan kemampuan siswa (Nurhasanah, 2016 : 43).

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI 8 pada mata pelajaran ekonomi menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran dilakukan pada jam terakhir pelajaran. Sebagian besar siswa tidak fokus saat menerima pembelajaran. Kondisi ini diperkuat dengan hasil tes formatif yang dilakukan pada materi permintaan dan penawaran uang dimana dari 32 siswa di kelas XI 8 terdapat 12 siswa yang memiliki nilai di atas 70 sedangkan 20 siswa lainnya memiliki nilai di bawah 70. Hal

ini mengindikasikan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran, perlu diterapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang diprediksi untuk dijadikan upaya memperbaiki pola pembelajaran ini adalah *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Quizizz* yang dapat menjadi solusi efektif. Peneliti memilih model pembelajaran TGT karena model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan dan mengandung unsur permainan agar siswa dapat belajar dengan lebih santai, mengedepankan tanggung jawab dan kerjasama antar teman (Hamdani, 2011 : 35). Model TGT memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama dan mendorong interaksi sosial yang positif di kelas. Dalam model ini, siswa akan dibagi menjadi beberapa tim dan setiap tim akan bersaing dengan tim lain dalam menjawab kuis menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Penelitian yang mendasari pemilihan model belajar dalam penelitian ini yang dilakukan oleh Indra (2014) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Media Powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan guru siklus I diperoleh skor 24 kriteria baik, siklus II diperoleh skor 29 kriteria sangat baik, siklus III diperoleh skor 32 kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 14,5 kriteria cukup, siklus II rata-rata nilai 17,6 kriteria baik, siklus III rata-rata nilai 22,7 kriteria sangat baik. Hasil belajar ranah kognitif diperoleh ketuntasan klasikal siklus I sebesar 71,4%, siklus II sebesar 78,6%, siklus III sebesar 96,4%. Hasil belajar domain afektif memperoleh skor total 7,2 kriteria baik untuk siklus I, 7,7 kriteria baik untuk siklus II dan 9,7 kriteria baik untuk siklus III. Hasil belajar ranah psikomotor menghasilkan skor total 7 kriteria baik untuk siklus I, 8,6 kriteria baik untuk siklus II, dan 10 kriteria baik untuk siklus III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan media Powerpoint dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam mengajar, kualitas hasil belajar siswa dan IPS siswa kelas VC di SD Islam Hidayatullah Kota Semarang.

Penelitian lain tentang *Quizizz* dilakukan oleh Dwi Agoes (2022) dengan judul Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Game Edukasi *Quizizz* Di Kondisi New Normal Kelas XII IPA SMAN 1 Sungai

Tabuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa baru Kelas XII IPA SMAN 1 Sungai Tabuk di kondisi era baru, meningkat dari Siklus I ke Siklus III yaitu Siklus I (67,7%), Siklus II (75%) dan Siklus III. (87,5%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode kooperatif media game edukasi *Quizizz* dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XII IPA SMAN 1 Sungai Tabuk,

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka dilakukan penelitian Tindakan kelas untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023”.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas yang meliputi motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

Penelitian dilakukan pada SMA Negeri 2 Tegal dengan mengambil kelas XI 8 dengan lama penelitian dari bulan maret sampai juni 2023

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI 8 yang mengikuti pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tegal. Dalam menentukan subjek penelitian dilakukan dengan observasi pembelajaran ekonomi di kelas dan ditemukan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran ekonomi

Prosedur

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tahapan : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Setelah dilakukan tiga tahapan dapat disimpulkan hasil dari penelitian tindakan kelas.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang member gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif. Data kuantitatif (nilai hasil

belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya nilai rerata, presentase keberhasilan belajar, dan lain-lain. Data berjenis kuantitatif merupakan data hasil uji kompetensi siswa yang diwujudkan dengan angka selama mengikuti pembelajaran ekonomi dengan model TGT berbantuan aplikasi *Quizizz*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan tes dan non tes meliputi observasi, teknik dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi teknik analisis data kualitatif dengan cara membuat instrumen penelitian kemudian dikonversikan dalam bentuk angka yang dapat dimaknai untuk mengambil kesimpulan penelitian. Kemudian untuk teknik analisis data kuantitatif dengan cara melakukan tes dengan aplikasi *quizizz* dan hasilnya berupa nilai kognitif siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus yang mana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan pembelajaran. Data kuantitatif yang diperoleh berupa hasil belajar peserta didik di kelas XI 8 pada saat mata pelajaran ekonomi. Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mencakup pemberian materi dan kuis interaktif disetiap sesi materi yang disampaikan guru. Pada akhir pembelajaran peserta didik menerima asesmen berupa soal yang dapat diakses melalui aplikasi *Quizizz*. Setelah peserta didik menyelesaikan asesmen yang diberikan, maka akan ditampilkan rekap hasil asesmen yang dikerjakan meliputi nilai, dan soal yang dijawab benar dan salah oleh peserta didik sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 April 2023, siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2023, dan siklus III dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian tindakan kelas atas motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas XI 8 pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 2 Tegal dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz*.

Pada tanggal 8 Mei 2023, di SMAN 2 Tegal, kelas XI 8 memulai kegiatan awal prasiklus pembelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal. Pembelajaran ekonomi dilaksanakan seminggu empat jam pelajaran dengan pembagian hari senin pada jam ke 9 dan 10 dan selasa pada jam ke 9 dan 10. Kegiatan prasiklus ini bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI 8 dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.

Motivasi belajar siswa kelas XI 8 dalam mengikuti pembelajaran ekonomi cenderung rendah karena beberapa faktor eksternal seperti pembelajaran yang dilakukan pada jam terakhir yaitu jam 9 dan jam 10 pada hari senin dan selasa, kemudian cuaca yang panas pada siang hari menyebabkan siswa menjadi kehilangan motivasi untuk belajar. Selain itu faktor internal dari siswa yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar juga menjadi salah satu pendorong terbesar dari keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa siswa yang belum mengetahui secara spesifik tujuan dari pembelajaran di sekolah sehingga motivasi untuk serius dan fokus di sekolah menjadi rendah.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari prasiklus materi kebijakan moneter dan fiskal di kelas XI 8 pada mata pelajaran ekonomi menunjukkan hasil sebagai berikut : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran ekonomi adalah 80, hasil nilai rata-rata kelas pada prasiklus mata pelajaran ekonomi di XI 8 adalah 69,6 dengan jumlah siswa yang belum tuntas ada 24 siswa atau 75% dari kelas sedangkan yang telah tuntas berjumlah 8 siswa atau 25% dari keseluruhan kelas.

Pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal dilaksanakan pada hari senin, 15 Mei 2023 dengan durasi 2 jam pelajaran atau 90 menit dari pukul 14.00 – 15.30 WIB. Materi yang disampaikan adalah kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan sub materi meliputi : pengertian dari kebijakan moneter dan kebijakan fiskal, faktor yang mempengaruhi kebijakan moneter dan fiskal, serta instrumen kebijakan moneter yang berlaku di Indonesia.

Pemaparan tentang kebijakan moneter dengan diselingi kuis interaktif berlanjut sampai dengan 16 pertanyaan yang harus dijawab oleh semua kelompok. Selanjutnya setelah selesai dengan semua slide pemaparan materi dan kuis interaktif maka akan keluar sebagai juara dengan perolehan poin tertinggi. Berikut ini merupakan perolehan point dari 5 kelompok yang ikut berpartisipasi.

Tabel 1. Rekap Hasil Kuis Interaktif Siklus I

Peringkat	Nama Depan	Nama Belakang	Akurasi	Skor	Benar	Salah	Tidak dijawab
1	Kelompok	1	87%	11270	14	2	0
2	Kelompok	5	87%	11120	14	1	1
3	Kelompok	2	81%	9810	13	1	2
4	Kelompok	3	78%	9130	12	1	3
5	Kelompok	4	75%	9020	11	3	2

Dari hasil presentasi dan kuis interaktif dengan menggunakan model TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal di kelas XI 8 dapat berjalan dengan baik. Kelompok I menjadi juara dengan mengumpulkan skor 11270 atau tingkat akurasi 87% dengan mampu menjawab benar 14 soal, dengan jawaban salah 2 soal. Sampai pada peringkat terakhir yaitu kelompok 4 dengan perolehan skor 9020 dengan tingkat akurasi 75% berhasil menjawab 11 soal benar, 3 soal salah dan 2 soal tidak dijawab karena kehabisan waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dilakukan di siklus I dapat dilihat dari asesmen yang diberikan oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Asesmen pada siklus satu berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yang terdiri dari materi kebijakan moneter dan fiskal. Berikut ini merupakan tabel hasil asesmen siklus I yang dilakukan di kelas XI 8 pada mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal.

Tabel 2. Data hasil asesmen siswa di Siklus I

No	Keterangan	Skor
1	Rata-rata Kelas	77
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Terendah	60
4	Siswa memenuhi KKM	17
5	Siswa belum memenuhi KKM	7
6	Ketuntasan Belajar Klasikal	71%

(sumber : pengolahan data penelitian)

Berdasarkan tabel 4.4 tentang data hasil asesmen siklus I dapat dilihat bahwa siswa kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal di mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal mendapatkan nilai rata-rata 77, dengan perolehan skor tertinggi 90 yang didapat 4 siswa dan terendah

mendapat skor 60 dengan jumlah 4 siswa. Dari hasil asesmen di siklus I siswa yang telah memenuhi KKM atau mempunyai nilai 80 keatas berjumlah 17 siswa (71%) dan siswa yang belum mendapatkan nilai 80 berjumlah 7 siswa (29%). Namun hasil asesmen yang dilakukan di siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu memenuhi ketuntasan klasikal minimal 80% sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal dilaksanakan pada hari senin, 22 Mei 2023 dengan durasi 2 jam pelajaran atau 90 menit dari pukul 14.00 – 15.30 WIB. Materi yang disampaikan adalah kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan sub materi meliputi : pengertian dari kebijakan moneter dan kebijakan fiskal, faktor yang mempengaruhi kebijakan moneter dan fiskal, serta instrumen kebijakan moneter yang berlaku di Indonesia.

Hasil belajar yang dilakukan di siklus II dapat dilihat dari asesmen yang diberikan oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Asesmen pada siklus satu berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yang terdiri dari materi kebijakan moneter dan fiskal. Berikut ini merupakan tabel hasil asesmen siklus II yang dilakukan di kelas XI 8 pada mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal.

Tabel 3. Data hasil asesmen siswa di Siklus II

No	Keterangan	Skor
1	Rata-rata Kelas	81,5
2	Nilai Tertinggi	100
3	Nilai Terendah	70
4	Siswa memenuhi KKM	26
5	Siswa belum memenuhi KKM	6
6	Ketuntasan Belajar Klasikal	81%

(sumber : pengolahan data penelitian)

Berdasarkan tabel 4.4 tentang data hasil asesmen siklus II dapat dilihat bahwa siswa kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal di mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal mendapatkan nilai rata-rata 81,5, dengan perolehan skor tertinggi 100 yang didapat 4 siswa dan terendah mendapat skor 70 dengan jumlah 6 siswa. Dari hasil asesmen di siklus II siswa yang telah memenuhi KKM atau mempunyai nilai 80 keatas berjumlah 26 siswa (81%) dan siswa yang belum mendapatkan nilai 80 berjumlah 6 siswa (19%). Hasil asesmen di siklus II

ini telah mencapai keberhasilan indikator yang ditetapkan oleh peneliti yaitu ketuntasan minimal kelas 80%.

Pembahasan

Pembahasan difokuskan pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI 8 pada SMA Negeri 2 Tegal dengan materi kebijakan moneter dan fiskal dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz*. Berikut ini disajikan hasil pembelajaran interaktif menggunakan presentasi berbantuan aplikasi *Quizizz*, kemudian hasil asesmen yang dilakukan di prasiklus, siklus I dan siklus II. Serta hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk tabel pengamatan yang dilakukan di siklus I dan siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran ekonomi dengan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat direkap dari siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 4. Rekap Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator	Siklus	
		2	3
1	Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	2,5	2,7
2	Memperhatikan penyajian materi tentang kebijakan moneter dan fiskal serta mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan guru	1,6	2,2
3	Berdiskusi dengan teman satu kelompok	2,4	3,3
4	Pemaparan hasil diskusi ke depan kelas	1,0	1,9
5	Ikut dalam permainan antar kelompok	3,8	3,8
6	Mendapatkan penghargaan atas keberhasilan kelompok mengumpulkan skor tertinggi	1,6	2,2
7	Menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran	1,4	1,5
Jumlah Skor		14,5	17,6
Rata-Rata Skor		2,1	2,5
Kategori		Cukup	Baik

(sumber : pengolahan data penelitian)

Berdasarkan tabel 4 aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I sampai siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I sampai siklus II. Hal ini tercermin dari peningkatan kualitas tiap indikator yang peneliti amati ketika melakukan pembelajaran di kelas.

Berikut ini adalah indikator aktivitas siswa pada proses pembelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter di kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* yang terdiri dari : (a) siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, (b) siswa memperhatikan guru yang sedang memaparkan presentasi dengan cara mendengarkan dan mencatat poin yang penting, (c) siswa berdiskusi dalam satu kelompok, (d) siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok, (e) siswa ikut dalam permainan antar kelompok, (f) siswa mendapatkan penghargaan dan apresiasi ketika berhasil memenangkan permainan, (g) siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Secara rinci aktivitas siswa dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran

Deskriptor pada indikator ini adalah : (1) siswa sudah berada dalam kelas, (2) siswa berdoa, (3) siswa menyiapkan alat-alat pembelajaran, (4) siswa duduk dengan rapi dan siap menerima pembelajaran. Dari hasil kegiatan siklus I memperoleh skor rata-rata 2,5 kemudian terjadi peningkatan di siklus II dengan skor rata-rata 2,7. Dalam pelaksanaan siklus sebelum memulai pembelajaran siswa diharapkan mampu untuk menyiapkan diri untuk kembali fokus dalam menerima pembelajaran ekonomi. Karena salah satu faktor eksternal yaitu jam pelajaran ekonomi yang dilakukan di jam terakhir maka guru dan siswa dituntut untuk kembali meningkatkan semangat dan fokus dalam pembelajaran ekonomi. Pada siklus I guru menjumpai beberapa siswa yang tidak masuk kelas dan tanpa izin yang jelas hal ini tentu menjadi temuan yang menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi masih rendah, kemudian saat dilakukan siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran dari yang semula hanya 26 siswa menjadi 32 siswa.

Guru dapat memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa kelas XI 8 dengan cara memberikan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran, atau memutar video motivasi agar dapat mengetuk hati siswa kelas XI 8 agar mau belajar dengan lebih giat. Hal ini direspon secara positif oleh siswa dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar karena siswa merasa diingatkan kembali tentang tujuan dari belajar di sekolah adalah untuk mewujudkan cita-cita dan membanggakan orang tua.

Dari indikator siswa mampu menyiapkan diri dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang positif dari kegiatan siklus I sampai siklus II.

2. Memperhatikan penyajian materi kebijakan moneter dan fiskal yang disampaikan guru

Deskriptor pada indikator ini meliputi : (1) siswa memperhatikan media presentasi interaktif yang ditampilkan guru dengan tenang dan sungguh-sungguh pada materi kebijakan moneter dan fiskal, (2) siswa mencatat hal yang penting yang terdapat di dalam slide presentasi atau penjelasan guru, (3) siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan guru, (4) siswa bertanya kepada guru tentang hal-yang belum dipahami. Peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan siklus I sampai siklus II terjadi secara signifikan.

Dari observasi yang dilakukan pada siklus I sampai siklus II terdapat peningkatan kualitas siswa dalam memperhatikan materi yang sedang di paparkan oleh guru. Bentuk penyajian materi yang dilakukan adalah dengan menggunakan presentasi interaktif melalui aplikasi *Quizizz*. Setiap siswa dibagi menjadi kedalam kelompok yang terdiri dari 4 siswa. Semua anggota mempunyai tanggungjawab masing-masing yang berdampak pada pengumpulan skor tertinggi di akhir presentasi. Setiap guru menjelaskan materi siswa memperhatikan dengan seksama tentang kebijakan moneter dan fiskal yang meliputi pengertian kebijakan moneter, tujuan dan fungsi kebijakan moneter serta instrumen kebijakan moneter dan fiskal. Setiap selesai membahas satu slide maka akan dilanjutkan dengan kuis interaktif yang mengharuskan siswa untuk menjawab secara langsung dan hasilnya akan di tayangkan pada presentasi guru. Hal ini dapat memacu fokus dan semangat siswa berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar sehingga mereka dapat mengumpulkan skor tinggi dan menjadi juara di akhir presentasi.

Perhatian siswa tertuju pada setiap slide yang sedang dipaparkan dan kuis yang sedang mereka kerjakan. Jika setiap anggota kelompok dapat bertanggungjawab atas perannya masing-masing maka akan dengan mudah mengumpulkan skor yang tinggi. Hal ini mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam memperhatikan pembelajaran ekonomi.

3. Berdiskusi dengan teman kelompok

Deskriptor pada indikator ini adalah (1) siswa berpendapat saat diskusi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal, (2) siswa membaca materi saat melakukan pemecahan masalah, (3) siswa mau mendengarkan pendapat dari kelompok lain (4) siswa menanggapi pendapat dari teman

dalam kelompok. Hasil observasi pada indikator ini mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Pengelompokan bertujuan agar suasana belajar menjadi lebih hidup dan siswa tidak canggung dalam melakukan komunikasi dan berdiskusi sesama siswa, selain itu siswa juga dipersilakan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru di saat guru mempersilakan untuk bertanya. Siswa yang lain dapat memberikan pendapat atas pertanyaan yang dikemukakan oleh siswa lain sehingga suasana diskusi di dalam kelas XI 8 pada mata pelajaran ekonomi menjadi hidup dan lebih menyenangkan.

Saat presentasi interaktif berlangsung semua anggota kelompok dapat berdiskusi mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan baik melalui buku, LKS maupun internet, ataupun diskusi dengan sesama anggota kelompok, kelompok yang melakukan diskusi dengan efektif mampu menjawab soal yang diberikan dengan cepat dan benar sehingga skor yang didapatkan menjadi tinggi dan dapat memenangkan permainan yang diberikan oleh guru.

4. Memaparkan hasil diskusi kelompok ke depan kelas

Deskriptor dari indikator diatas meliputi : (1) siswa menyelesaikan tugas kelompok dengan tepat waktu, (2) siswa maju kedepan kedepan menyampaikan hasil diskusi kelompoknya (3) siswa memperhatikan hasil diskusi yang dipaparkan kelompok lain (4) siswa memberikan tanggapan atas hasil diskusi kelompok lain. Hasil pengamatan yang dilakukan terdapat peningkatan aktivitas pada indikator memaparkan hasil diskusi kelompok didepan kelas yang dilakukan di siklus I sampai siklus II.

Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi soal problem solving yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Masing-masing kelompok dituntut untuk memberikan gagasan dan argumen atas soal yang diberikan. Kemudian guru mempersilakan setiap kelompok untuk maju kedepan kelas mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan. Setiap kelompok mendengarkan dengan seksama hasil diskusi kelompok lain dan dipersilakan untuk menanggapi dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang sedang maju di depan kelas.

5. Ikut dalam permainan antar kelompok

Deskriptor pada indikator ini adalah (1) siswa berkelompok sesuai dengan arahan guru (2) siswa memperhatikan aturan yang disampaikan guru (3) siswa melaksanakan permainan sesuai arahan guru (4) siswa melaksanakan permainan tepat waktu. Hasil pengamatan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Siswa telah melakukan permainan secara berkelompok dan setiap anggota kelompok aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok sehingga secara tidak langsung pembelajaran ekonomi berjalan dengan menyenangkan dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Didukung dengan asesmen individu yang dilakukan pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan hubungan yang positif yaitu kegiatan belajar secara kelompok mampu meningkatkan pemahaman siswa secara individu. Hal ini dikarenakan setiap siswa dapat bertanya secara langsung kepada sesama temannya tentang materi yang belum dipahami tanpa rasa canggung.

6. Mendapatkan penghargaan dan apresiasi ketika memenangkan permainan

Deskriptor pada indikator ini adalah (1) siswa memperhatikan pengumuman penghargaan yang diberikan guru (2) siswa senang mendapatkan penghargaan dari guru (3) siswa mengucapkan terimakasih saat menerima penghargaan (4) siswa lain memberikan tepuk tangan dan selamat. Aktivitas siswa yang berada di kelas mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Setelah permainan selesai secara otomatis hasil akhir yang diperoleh semua kelompok akan ditampilkan di presentasi guru. Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan apresiasi dan penghargaan dari guru. Kemudian teman-teman yang lain memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat. Hal ini dapat menumbuhkan jiwa solidaritas dan sportifitas atas kemenangan yang telah diraih dalam permainan tersebut.

7. Menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran

Deskriptor dari indikator diatas adalah (1) memberikan umpan balik (2) menyimpulkan kegiatan pembelajaran kebijakan moneter dan fiskal (3) memberikan soal evaluasi (4) memberi tindak lanjut. Menurut hasil pengamatan yang dilakukan terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I sampai siklus II.

Setelah pembelajaran ekonomi dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT maka selanjutnya guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah didapat dengan bertanya apa yang telah dipelajari hari ini, kemudian masukan dan saran atas pembelajaran yang dilakukan agar kedepan pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih menyenangkan. Sesuai hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II siswa mengalami peningkatan kualitas dalam hal menyimpulkan kegiatan

pembelajaran yang telah dilakukan. Banyak siswa yang mengajukan pertanyaan karena rasa ingin tahu tentang fenomena kebijakan moneter dan fiskal yang terjadi di Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mulai tertarik dengan pembelajaran ekonomi dan berusaha untuk mencari tahu dengan mengajukan pertanyaan yang akan dijawab oleh guru. Selain itu dalam menyimpulkan pembelajaran guru juga memberikan asesmen secara individu untuk mengukur tingkat pemahaman yang diperoleh siswa secara individu terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari asesmen tersebut menunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan pada kelas XI 8 SMA Negeri 2 Tegal saat pembelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari mulai siklus I sampai siklus II. Hal ini berarti motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan lewat penerapan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz*.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas XI 8 SMAN 2 Tegal berupa asesmen yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *Quizizz* dengan bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal untuk mengukur ranah kognitif siswa.

Data hasil asesmen siklus I dapat dilihat bahwa siswa kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal di mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal mendapatkan nilai rata-rata 77, dengan perolehan skor tertinggi 90 yang didapat 4 siswa dan terendah mendapat skor 60 dengan jumlah 4 siswa. Dari hasil asesmen di siklus I siswa yang telah memenuhi KKM atau mempunyai nilai 80 keatas berjumlah 17 siswa (71%) dan siswa yang belum mendapatkan nilai 80 berjumlah 7 siswa (29%). Jumlah ketuntasan klasikal mencapai 71% hal ini belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu ketuntasan klasikal sebesar 80%.

Data hasil asesmen siklus II dapat dilihat bahwa siswa kelas XI 8 pada SMAN 2 Tegal di mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter dan fiskal mendapatkan nilai rata-rata 81,5, dengan perolehan skor tertinggi 100 yang didapat 4 siswa dan terendah mendapat skor 70 dengan jumlah 6 siswa. Dari hasil asesmen di siklus II siswa yang telah memenuhi KKM atau mempunyai nilai 80 keatas berjumlah 26 siswa (81%) dan siswa yang belum mendapatkan nilai 80 berjumlah 6 siswa (19%). Hasil asesmen di siklus II ini telah mencapai keberhasilan indikator yang ditetapkan oleh peneliti yaitu ketuntasan minimal kelas 80%.

Implikasi Teoritis

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Quizizz mendorong siswa untuk lebih aktif menggali materi yang ada dan lebih fokus dalam memahami materi, selain itu siswa dituntut untuk bekerja dalam kelompok dengan pembagian tugas dan tanggungjawab masing-masing sehingga akan terwujud pemahaman yang komprehensif tentang materi kebijakan moneter dan fiskal di kelas XI 8 pada SMA Negeri 2 Tegal. Penyampaian pembelajaran ekonomi yang menarik dan melibatkan siswa akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar.

Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Quizizz pada siklus I memperoleh skor 14,5 dengan kriteria cukup. Kemudian pada siklus II memperoleh skor 17,6 dengan kriteria baik.

Hasil belajar yang dilakukan pada siklus I dan siklus II mengukur ranah kognitif siswa. Hal ini dilakukan dengan menerapkan asesmen secara individu di setiap siklus yang bertujuan untuk mengukur seberapa besar tingkat penguasaan materi siswa tentang kebijakan moneter dan fiskal. Dari hasil asesmen individu yang dilakukan pada siklus I di dapatkan hasil berupa ketuntasan klasikal 71% dengan nilai rata-rata kelas 77 dan meningkat di siklus II ketuntasan klasikal sebesar 81% dengan nilai rata-rata 81,5.

4. SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas XI 8 SMA Negeri 2 Tegal pada pembelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan fiskal
2. Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas XI 8 SMA Negeri 2 Tegal pada pembelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan fiskal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018).
- Agung Setiawan. 2019. IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL KELAS X IPA 7 SMA NEGERI 15 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020. Seminar Nasional Edusaintek UNIMUS. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. Cet Ketiga.
- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 3-4
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Riduwan. 2009. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), hlm. 83
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sumarsih. 2017. The Development Of Learning Media Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Based On Adobe Flash Cs6 Of Spreadsheet Subject For The Tenth Grade Accounting Students Of Smk N 4 Klaten In The Academic Year 2016/2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 1(4): 2
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Taniredja, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.

PROFIL SINGKAT

Afrida Sakti Ngarviyanto lahir di Wonosobo pada 17 Maret 1995, menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Universitas Negeri Semarang Jurusan Pendidikan Ekonomi (Akuntansi) pada 2013 - 2017. Pengalaman mengajar 2018 - 2020 sebagai guru akuntansi di SMK Takhasus Al-Qur'an Wonosobo, kemudian pada 2022 sebagai guru ekonomi di SMA Negeri 2 Slawi. Sekarang sedang menempuh Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan 2022 di Universitas Pancasakti Tegal.