

## MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*

Kiranti Febrianti<sup>1</sup>, Muhammad Arifin<sup>2</sup>, Neni Hendaryati<sup>3</sup>

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

<sup>2</sup> SMA N 4 Tegal, Jl. Dr. Setiabudi No 32, RT 09/ RW 04, Panggung. Kecamatan  
Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah Kode Pos 52122

<sup>3</sup>Dosen Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti  
Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

\* Korespondensi Penulis. E-mail : kirantifeb@gmail.com, Telp:  
+62859159993762

### ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) di kelas X-1 SMAN 04 Tegal. Subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah Peserta didik Kelas X-1 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 36 peserta didik. Pada siklus I ke Siklus II memperoleh kenaikan nilai rata-rata sebesar 1,3 dari 2,38 dengan kriteria cukup baik menjadi 3,68 dengan kriteria baik. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan tiap siklus. Pada siklus I ke siklus II memperoleh kenaikan sebesar 68% menjadi 29 peserta didik atau 85%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar sudah mencapai target 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pembelajaran Ekonomi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di kelas X-1 SMAN 04 Tegal.

**Kata Kunci** : Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, Materi Ekonomi, TGT (*Teams Games Tournaments*).

### *Abstract*

*The purpose of this research is to increase the activity and learning outcomes by applying the TGT (Teams Games Tournaments) learning model in class X-1 SMAN 04 Tegal. The subjects of the Classroom Action Research were Class X-1 Students of SMA Negeri 4 Tegal Even Semester for the Academic Year 2022/2023 totaling 36 students. From cycle I to cycle II, the average score increased by 1.3 from 2.38 with good enough criteria to 3.68 with good criteria. The learning outcomes of students also experienced an increase in each cycle. From cycle I to cycle II, there was an increase of 68% to 29 students or 85%. This shows that the indicator of success in learning outcomes has reached the target of 80%. It can be concluded that the application of the TGT (Teams Games Tournaments) learning model in Economics learning can increase the activity and learning outcomes of students in class X-1 SMAN 04 Tegal.*

**Keywords:** *Learning Activeness, Learning Outcomes, Economic Materials, TGT (Teams Games Tournaments).*

## 1. PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka diterapkan bertujuan agar pendidikan di Indonesia bisa seperti Negara maju, dimana peserta didik dapat memilih atau diberi kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran. Dengan adanya kebebasan tersebut, maka peserta didik bisa melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan baik karena sesuai dengan kebutuhannya. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan melakukan variasi pembelajaran, dimana dengan adanya variasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik baik secara kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran bervariasi yang menuntut peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran berpusat terhadap peserta didik (*student center learning*) bukan berpusat terhadap guru (*teacher center learning*).

Pada *teacher center learning*, guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah, sedangkan peserta didik hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan membuat peserta didik tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru. Kurang bervariasinya guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran membuat peserta didik tidak memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang berdampak terhadap hasil belajar peserta yang rendah. Kegiatan guru mempengaruhi keberhasilan kegiatan pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik, agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman, 2010).

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan perubahan-perubahan yang ada pada diri seseorang. Perubahan meliputi beberapa aspek seperti, pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, sikap, dan lain sebagainya pada diri individu yang belajar. Sedangkan mengajar adalah proses membimbing peserta didik atau seseorang dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga dengan mengajar akan mendorong peserta didik atau seseorang untuk belajar (Sudjana, 2010). Menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberi tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran.

Keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam mengajar disekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik. keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik yang lain. Keaktifan belajar tidak hanya penting bagi peserta didik, tetapi juga penting bagi guru. Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan mampu memilih teknik pembelajaran seperti model, strategi, metode dan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas X-1 di SMAN 04 Tegal cenderung menyukai pembelajaran yang kinestetik dimana dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja melainkan mereka ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran yang diterapkan di SMAN 04 Tegal kurang bervariasi, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan media *powerpoint* saja, dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, guru juga kurang melakukan Tanya jawab sehingga kurang terlatihnya keaktifan peserta didik.

Penguasaan peserta kelas X-1 di SMAN 04 Tegal materi sistem pembayaran dan alat-alat pembayaran masuk dalam kategori rendah. Rendahnya penguasaan materi dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada hasil ulangan harian, semua peserta didik masih belum mencapai KKM. Hasil ulangan mata pelajaran ekonomi sistem pembayaran dan alat-alat pembayaran hasilnya rendah. Terbukti dari 34 peserta didik tidak ada yang memiliki nilai diatas KKM.

Rendahnya hasil belajar materi sistem pembayaran dan alat-alat pembayaran karena pembelajaran pada guru, metode pembelajaran yang dipilih guru tidak menarik, dan guru tidak menggunakan alat peraga. Masalah lain yang muncul adalah peserta didik pasif selama proses pembelajaran, motivasi belajar

peserta didik rendah, dan perhatian peserta didik kurang terfokus pada pembelajaran. Pasifnya peserta didik dapat dilihat dari tidak ada peserta didik yang mau bertanya, diam ketika diberi pertanyaan, dan tidak aktif dalam diskusi.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran. Menurut (Anita, 2008) model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran kooperatif.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu : 1) Untuk meningkatkan Keaktifan belajar peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal melalui penerapan model pembelajaran TGT. 2) Untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal melalui penerapan model pembelajaran TGT

## **2. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian ini diawali dengan perencanaan, adanya perlakuan terhadap subjek penelitian, dan evaluasi hasil yang dicapai sesudah tindakan/perlakuan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas 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. Pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sejak tanggal 20 Maret sampai dengan 13 Juni 2023.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah Peserta didik Kelas X-1 SMA Negeri 4 Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 36 peserta didik

### **Prosedur**

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan empat tahapan penelitian sebagaimana daur ulang atau spiral penelitian yang disampaikan Hopkins (1993) dalam Subarsimi Arikunto, Keempat tahapan penelitian tersebut meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection) :

#### 1. Pengamatan (Observation)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap observasi dalam penelitian ini adalah melakukan kegiatan pengamatan terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pada setiap siklus penelitian Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Fokus observasi adalah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pengukuran dengan menerapkan model pembelajaran TGT, Perilaku peserta didik dalam belajar, keaktifan peserta didik bertanya kepada guru, ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas, antusias peserta didik dalam mengukur, proses perekaman data secara dokumentasi, Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti. Hasil pengamatan selanjutnya dijadikan sebagai bahan kajian untuk tahap refleksi.

#### 2. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti pada setiap siklus penelitian tindakan kelas. Kegiatan refleksi bertujuan untuk memperoleh gambaran dan evaluasi yang berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan pada tindakan yang telah dilakukan peneliti. Kelebihan pada satu siklus akan tetap dipertahankan, sedangkan kekurangan yang dijumpai pada satu siklus akan diperbaiki pada siklus berikutnya dengan cara merencanakan ulang tindakan-tindakan pada siklus berikutnya.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini di ambil dari dua sumber data, yaitu :

1. Sumber data primer, yaitu data-data yang diperoleh peneliti sendiri dalam Kegiatan pembelajaran atau diperoleh oleh kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung, seperti: hasil pengamatan keaktifan peserta didik, hasil tes, daftar nilai, album foto kegiatan, dan hasil

refleksi kegiatan pada siklus I dan Siklus II antara peneliti bersama kolaborator.

2. Sumber data sekunder, yaitu data-data yang diperoleh peneliti dari sumber lain dalam hal ini Tata Usaha, berupa daftar nama peserta didik dan nilai peserta didik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Teknik Tes

Dalam penelitian ini diperoleh dengan mengadakan tes, yaitu tes tertulis. Kemudian setelah selesai hasilnya dianalisis. Hasil tes yang telah dianalisis oleh guru pada siklus pertama dijadikan bahan pertimbangan dari kelemahan-kelemahan guna memberikan pembekalan selanjutnya kepada peserta didik untuk menghadapi tes pada siklus kedua. Hasil tes pada siklus kedua juga dianalisis sehingga dapat diketahui peningkatan peserta didik dalam menguasai materi

#### 2. Teknik Non tes

Teknik pengumpulan data secara non tes dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, dan dokumentasi. Berikut penjabaran dari masing-masing teknik pengumpulan data secara non tes.

#### 3. Teknik observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan dengan indra penglihatan. Observasi juga disebut pula pengamatan yang meliputi pemusatan terhadap suatu objek. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang dituju, untuk mendapatkan data selengkapnya. Peneliti menggunakan observasi langsung dan observasi tidak langsung dalam melakukan penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ekonomi kelas X-1 SMA Negeri 4 Tegal.

#### 4. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa gambar atau foto kegiatan saat proses pembelajaran serta dokumen file sekolah SMA Negeri 4 Tegal guna mendukung informasi yang diperlukan dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data non tes yang berupa gambar (foto) yang diambil oleh peneliti saat proses pembelajaran pengukuran bentuk pada siklus pertama maupun siklus kedua berlangsung

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat dua jenis data yang dikumpulkan peneliti dari lapangan atau penelitian untuk selanjutnya dianalisis.

#### 1. Data Hasil Belajar

Hasil belajar yang diukur dengan instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Dalam pelaksanaan tes diperlukan instrument atau alat bantu dalam menilai hasil tes berupa kriteria penilaian dan pedoman penskoran, Kriteria dalam penilaian dapat langsung terlihat dari nilai yang tercapai oleh masing-masing peserta didik.

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Ketuntasan Belajar**

No.	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1.	<70	Belum Tuntas
2.	≥70	Tuntas

Sumber : Data SMAN 04 Tegal

Analisis data di atas selanjutnya dibuat perbandingan hasil antar siklus pada penelitian ini, perbandingan dengan menggunakan tabel dan grafik serta dideskripsikan secara kualitatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Prasiklus

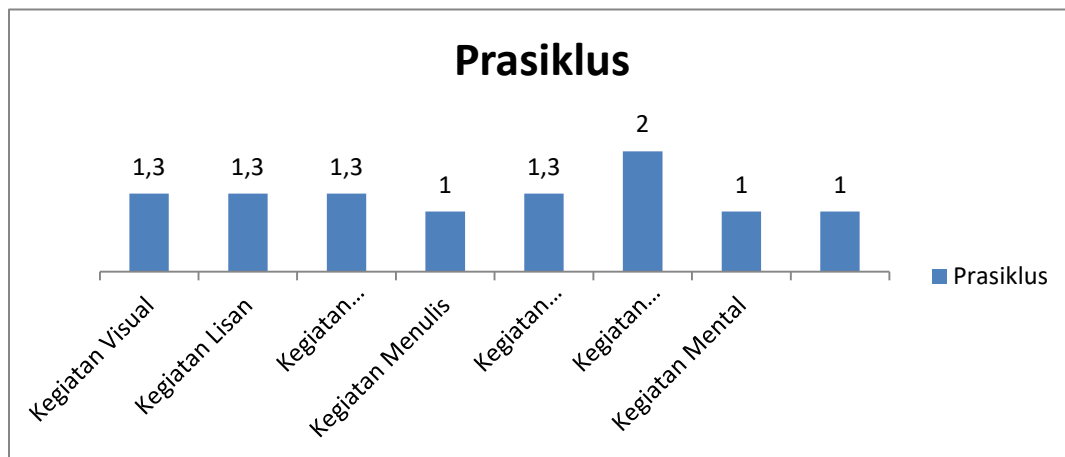
##### 1) Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 4 Tegal pada kegiatan prasiklus adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Nilai Keaktifan Belajar pada Prasiklus**

Indikator	Skor Nilai
Kegiatan Visual	1,3
Kegiatan Lisan	1,3
Kegiatan Mendengarkan	1,3
Kegiatan Menulis	1
Kegiatan Menggambar	1,3
Kegiatan Motorik	2
Kegiatan Mental	1
Kegiatan Emosional	1
Rata-rata	1,27

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat dilihat nilai keaktifan peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal dalam pelajaran ekonomi memperoleh rata-rata 1,27 dengan kriteria kurang baik. Hal ini dapat menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran ekonomi dikelas. Dalam pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, namun tidak ada yang bertanya atau berpendapat ketika guru sedang menyampaikan materi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut :



**Gambar 4.1 Nilai Keaktifan Prasiklus**

## 2) Hasil Belajar Peserta Didik

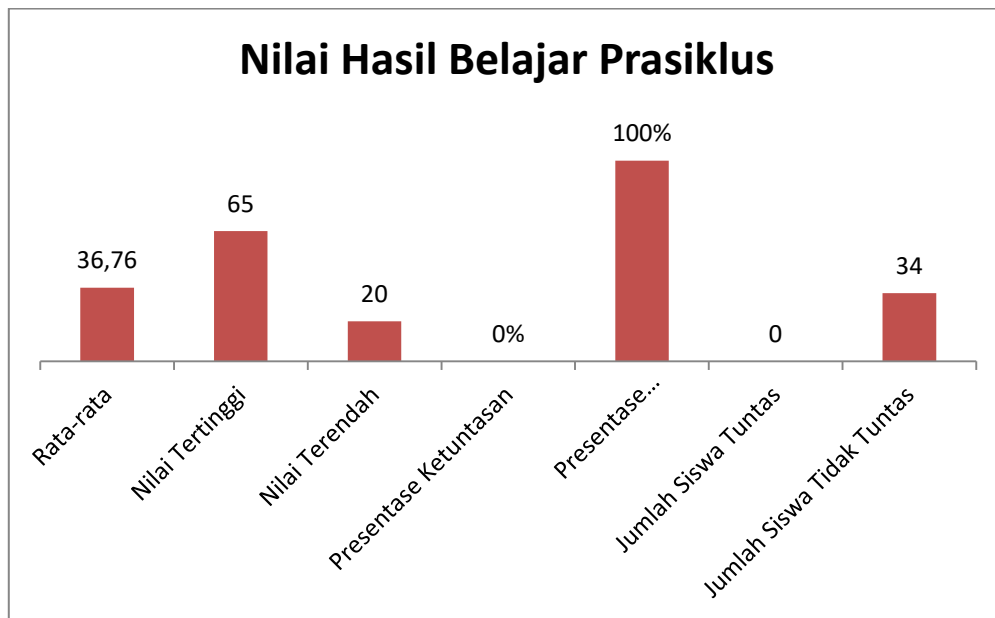
Adapun hasil ulangan harian sebelum dilakukan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2  
Hasil Belajar pada Prasiklus**

Rata-rata	36,76
Nilai Tertinggi	65
Nilai Terendah	20
Persentase Ketuntasan	0%
Persentase Ketidaktuntasan	100%
Jumlah Siswa Tuntas	0
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	34



Berdasarkan hasil nilai ulangan harian sebelum penelitian tindakan kelas pembelajaran ekonomi pada prasiklus maka rata-rata nilai peserta didik memperoleh hasil sebesar 36,76 hasil tersebut masih dibawah nilai KKM sebesar 70. Nilai terendah peserta didik adalah 20 dan nilai tertinggi peserta didik adalah 65. Sebanyak 34 peserta didik yang memiliki nilai tidak tuntas sehingga presentasi ketuntasan 0% dan presentase ketidaktuntasan 100%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut :



**Gambar 4.2 Nilai Hasil Belajar Prasiklus**

## **B. Siklus I**

### **1) Keaktifan Belajar Peserta Didik**

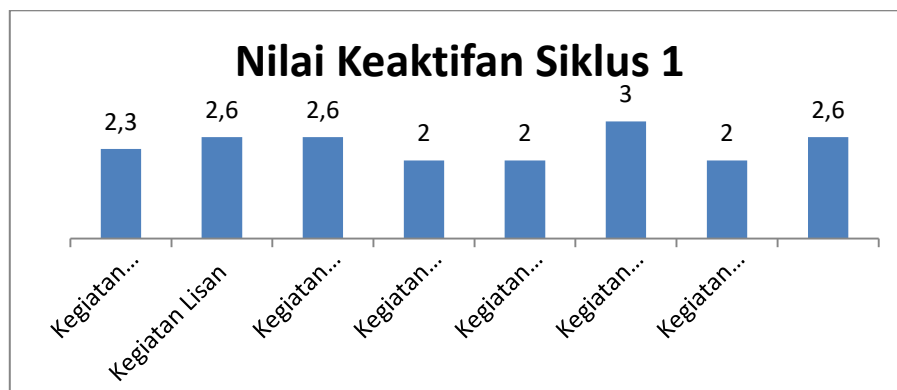
Pada pembelajaran siklus I terkait dengan Keaktifan peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 4 Tegal pada kegiatan siklus I adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Nilai Keaktifan Siklus I**

<b>Indikator</b>	<b>Skor Nilai</b>
Kegiatan Visual	2,3
Kegiatan Lisan	2,6
Kegiatan Mendengarkan	2,6
Kegiatan Menulis	2
Kegiatan Menggambar	2
Kegiatan Motorik	3
Kegiatan Mental	2
Kegiatan Emosional	2,6
Rata-rata	2,38

Sumber : Olah Data, 2023

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat nilai keaktifan peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal dalam pelajaran ekonomi memperoleh rata-rata 2,38 dengan kriteria cukup baik. Pada kegiatan pembelajaran siklus I ini mengalami peningkatan hasil keaktifan belajar peserta didik dengan kegiatan pembelajaran prasiklus. Hal ini dapat menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik sudah cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran ekonomi dikelas. Dalam pembelajaran peserta didik mendengarkan guru menjelaskan materi dan mencatat materi, namun masih ada yang belum berani bertanya atau berpendapat ketika guru sedang menyampaikan materi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut :



**Gambar 4.3 Nilai Keaktifan Siklus 1**

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil keaktifan belajar peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi pada siklus I menunjukkan peserta didik belum dapat melakukan keaktifan dengan baik tetapi sudah lebih baik jika dibandingkan dengan hasil keaktifan pada kegiatan prasiklus atau sebelum dilakukannya tindakan.

## 2) Hasil Belajar Peserta Didik

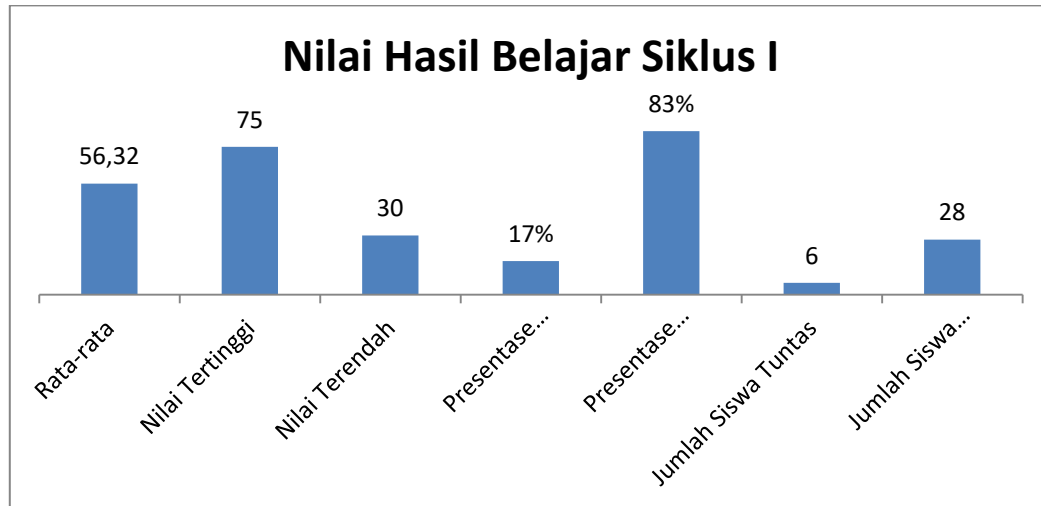
Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi yang dikerjakan peserta didik pada akhir pembelajaran siklus I. Hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Belajar pada Siklus I**

Rata-rata	56,32
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	30
Persentase Ketuntasan	17%
Persentase Ketidaktuntasan	83%
Jumlah Siswa Tuntas	6
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	28

Sumber : Olah Data, 2023

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian setelah penelitian tindakan kelas pembelajaran ekonomi pada siklus I memperoleh nilai yang meningkat dari prasiklus, namun beberapa peserta didik masih memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 70. Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa dari 34 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 56,32. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata nilai peserta didik pada prasiklus. Peningkatan rata-rata nilai sebanyak 19,56 dari 36,76 menjadi 56,32. Nilai terendah peserta didik adalah 30 dan nilai tertinggi peserta didik adalah 75. Dari 34 peserta didik yang memiliki nilai tidak tuntas ada 28 peserta didik dan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 6 peserta didik, sehingga presentasi ketuntasan 17% dan presentase ketidaktuntasan 83%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut :



**Gambar 4.4 Nilai Hasil Belajar Siklus I**

### C. Siklus II

#### 1) Keaktifan Belajar Peserta Didik

Pada pembelajaran siklus II terkait dengan keaktifan belajar peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 4 Tegal pada kegiatan siklus I adalah sebagai berikut:

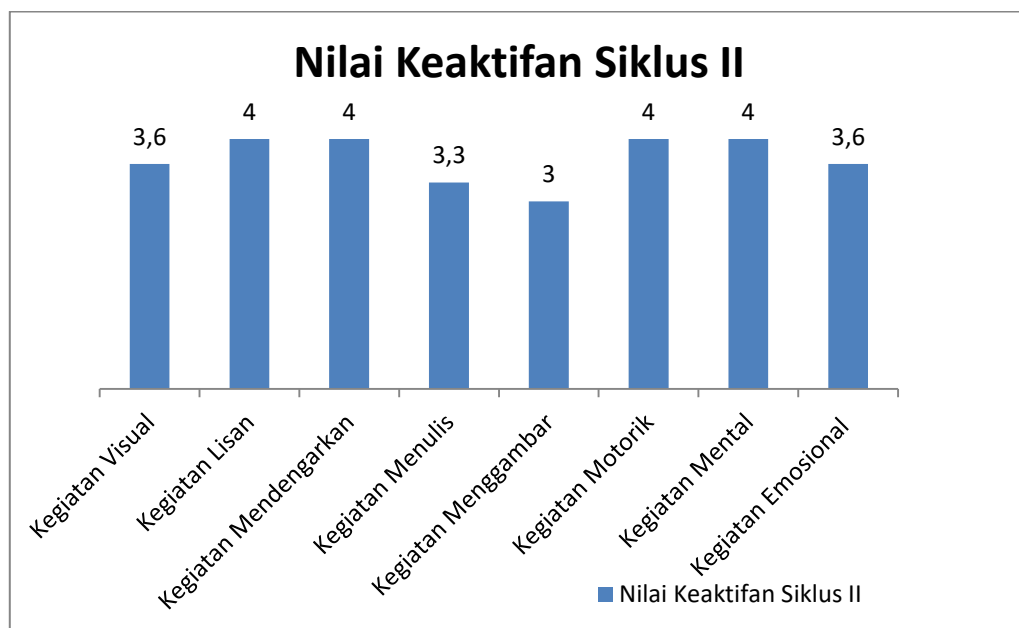
**Tabel 4.5  
Nilai Keaktifan Siklus II**

Indikator	Skor Nilai
Kegiatan Visual	3,6
Kegiatan Lisan	4
Kegiatan Mendengarkan	4
Kegiatan Menulis	3,3
Kegiatan Menggambar	3
Kegiatan Motorik	4
Kegiatan Mental	4
Kegiatan Emosional	3,6
Rata-rata	3,68

Sumber : Olah data, 2023

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat dilihat nilai keaktifan peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal dalam pelajaran ekonomi memperoleh rata-rata 3,68

dengan kriteria cukup baik. Pada kegiatan pembelajaran siklus II ini mengalami peningkatan hasil keaktifan belajar peserta didik dengan kegiatan pembelajaran siklus I. Pada siklus I, keaktifan belajar peserta didik memperoleh hasil rata-rata 2,3 lebih rendah dari rata-rata pada Siklus II. Hal ini dapat menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik memiliki antusias yang tinggi daripada pembelajaran sebelumnya pada pembelajaran ekonomi dikelas. Dalam pembelajaran peserta didik mendengarkan guru menjelaskan materi dan mencatat materi, namun masih ada yang belum berani bertanya atau berpendapat ketika guru sedang menyampaikan materi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut :



**Gambar 4.5 Nilai Keaktifan Siklus II**

## 2) Hasil Belajar Peserta Didik

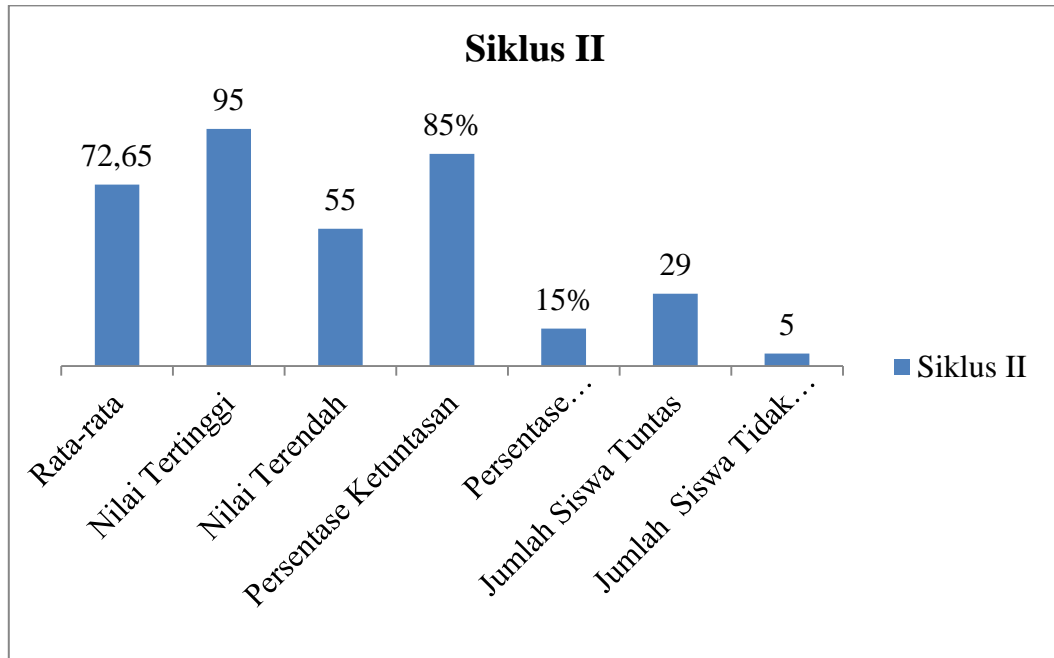
Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi yang dikerjakan peserta didik pada akhir pembelajaran siklus II. Hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Belajar pada Siklus II**

Rata-rata	72,65
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	55
Persentase Ketuntasan	85%
Persentase Ketidaktuntasan	15
Jumlah Siswa Tuntas	29
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	5

Sumber : olah data, 2023

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian setelah penelitian tindakan kelas pembelajaran ekonomi pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat jauh dari siklus I, namun ada 5 peserta didik yang masih memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 70. Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa dari 34 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 72,65. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata nilai peserta didik pada Siklus I. Peningkatan rata-rata nilai sebanyak 16,33 dari 56, 32 menjadi 72,65. Nilai terendah peserta didik adalah 55 dan nilai tertinggi peserta didik adalah 95. Dari 34 peserta didik yang memiliki nilai tidak tuntas ada 5 peserta didik dan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 29 peserta didik, sehingga presentasi ketuntasan 85% dan presentase ketidaktuntasan 15%. Jika dilihat perbandingannya dengan Nilai pada siklus I, Siklus II memiliki nilai yang jauh lebih baik dan semua peserta didik mengalami peningkatan nilai ulangan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II mampu mendorong peserta didik untuk belajar dan peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 4.6 Nilai Hasil Belajar Siklus II**

Berdasarkan hasil analisis siklus II, maka dapat diambil keputusan bahwa untuk pembelajaran selanjutnya akan menggunakan pembelajaran yang menerapkan beberapa model pembelajaran, salah satunya yaitu menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Namun disesuaikan dengan alat ukur yang lebih teliti, sehingga dapat berjalan lebih baik dan dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

#### **D. Hasil Penelitian Antar Siklus**

##### **1) Keaktifan Peserta Didik**

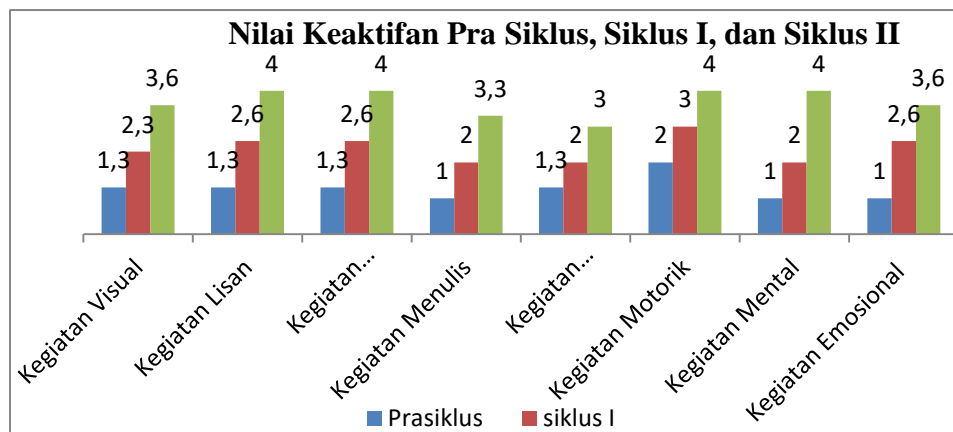
Pada bagian ini akan dipaparkan hasil analisis data penelitian tentang keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pembelajaran ekonomi materi alat pembayaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan-peningkatan nilai keaktifan ekonomi materi alat pembayaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal. Peningkatan keaktifan peserta didik dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.7**  
**Rata-rata Nilai Keaktifan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

<b>Indikator</b>	<b>Prasiklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Kegiatan Visual	1,3	2,3	3,6
Kegiatan Lisan	1,3	2,6	4
Kegiatan Mendengarkan	1,3	2,6	4
Kegiatan Menulis	1	2	3,3
Kegiatan Menggambar	1,3	2	3
Kegiatan Motorik	2	3	4
Kegiatan Mental	1	2	4
Kegiatan Emosional	1	2,6	3,6
Rata-rata	1,27	2,38	3,68

Sumber : olah data, 2023

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai keaktifan peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal mengalami peningkatan tiap siklus. Pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata 1,27 dengan kriteria kurang baik. Siklus I memperoleh nilai rata-rata 2,38 dengan kriteria cukup baik. Pada Siklus II memperoleh nilai rata-rata 3,68 dengan kriteria baik. Setiap kegiatan siklus pembelajaran ekonomi mengalami peningkatan keaktifan karena pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat dilihat bahwa hasil nilai keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan tiap siklusnya. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.7 Nilai Keaktifan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**



## 2) Hasil Belajar Peserta Didik

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil analisis data penelitian tentang hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pembelajaran ekonomi materi alat pembayaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan-peningkatan hasil belajar ekonomi materi alat pembayaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.8**  
**Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

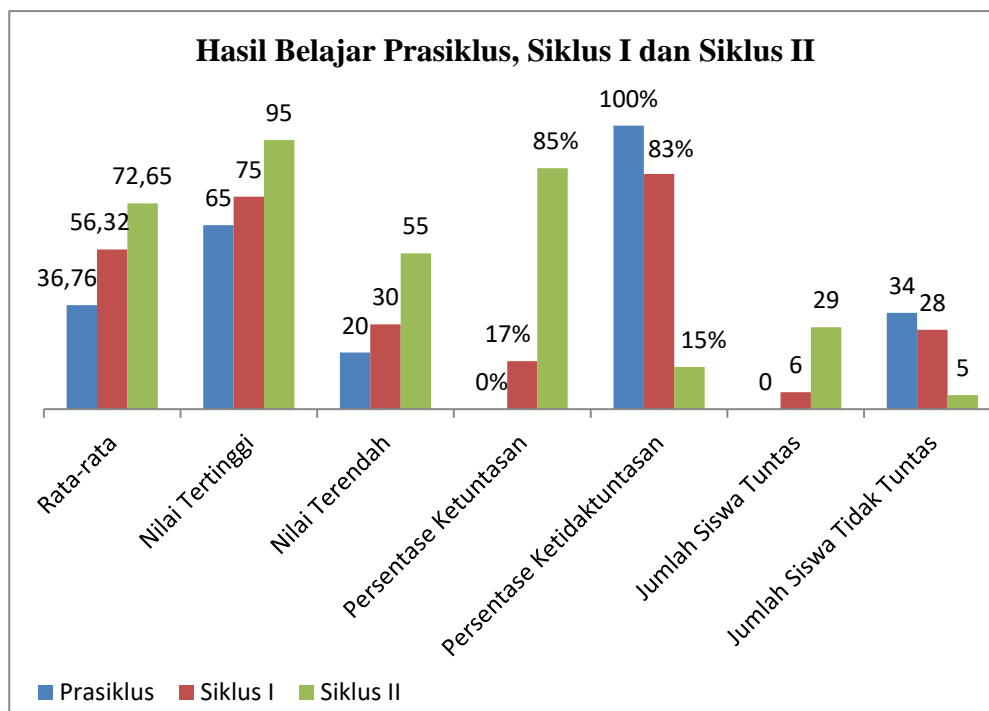
<b>Keterangan</b>	<b>Prasiklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Rata-rata	36,76	56,32	72,65
Nilai Tertinggi	65	75	95
Nilai Terendah	20	30	55
Persentase Ketuntasan	0%	17%	85%
Persentase Ketidaktuntasan	100%	83%	15%
Jumlah Siswa Tuntas	0	6	29
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	34	28	5

Sumber data : olah data, 2023

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel tersebut, rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata nilai peserta didik pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II. Peningkatan rata-rata nilai Prasiklus dan Siklus I sebanyak 19,56 dari 36,76 menjadi 56,32. Sedangkan peningkatan rata-rata nilai pada Siklus I dan Siklus II sebanyak 16,33 dari 56, 32 menjadi 72,65.

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, menunjukkan peningkatan pada hasil belajar tiap siklus peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal. Dapat dilihat nilai tertinggi mengalami peningkatan pada Prasiklus dan Siklus I sebesar 10 dari 65 naik

menjadi 75. Pada Siklus I dan Siklus II mengalami kenaikan nilai sebesar 20 dari 75 menjadi 95. Nilai terendah pada Pra siklus yaitu 20, Siklus I memperoleh nilai terendah 30 dan pada Siklus nilai diperoleh nilai terendah sebesar 55. Hasil belajar peserta didik pada prasiklus terdapat 34 atau 100% tidak tuntas, pada Siklus I terdapat 6 peserta didik atau 17% yang tuntas dan 28 peserta didik atau 83% belum tuntas, sedangkan pada Siklus II terdapat 29 peserta didik atau 85% yang tuntas dan 5 peserta didik atau 15% peserta didik belum tuntas. Untuk lebih lengkapnya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.11 Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

### E. Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. proses pembelajaran yang efektif dan baik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi Alat Pembayaran.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar belum optimal karena tidak terjadinya interaksi yang aktif antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lain secara maksimal. Selama pembelajaran peserta didik cenderung pasif dan diam ketika guru memberikan pertanyaan sehingga pada kondisi awal memiliki nilai keaktifan yang rendah dengan kriteria kurang baik. Hasil belajar peserta didik juga masih sangat rendah bahkan tidak ada yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal ( $KKM \geq 70$ ). Bentuk penyelesaian dari masalah ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X-1 SMAN 04 Tegal.

Penelitian ini sesuai dengan pendapat dari (Syah, 2008) yang menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Dalam penelitian ini, guru mencoba menerapkan cara atau strategi dalam pembelajaran, dimana ini menjadi salah satu faktor meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan pendekatan belajar. Dalam pembelajaran, guru menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Selama pelaksanaan pembelajaran penelitian menggunakan model pembelajaran TGT dengan menyajikan materi alat pembayaran dari siklus pertama sampai siklus kedua. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa ada perubahan dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wilujeng, 2013) yang berjudul Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada peserta didik kelas IV. Sesuai dengan penelitian sekarang bahwa penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi alat pembayaran pelajaran ekonomi di kelas X-1 SMAN 04 Tegal.

Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pada keaktifan dan hasil belajar sudah tercapai. Sehingga dapat diambil kesimpulan melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil deskripsi dan pembahasan hasil penelitian pembelajaran Ekonomi menunjukkan bahwa penggunaan model TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Ekonomi materi Alat Pembayaran di kelas X-1 SMAN 04 Tegal. Nilai rata-rata keaktifan belajar dari prasiklus ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 1,11 dari 1,27 dengan kriteria kurang baik menjadi 2,38 dengan kriteria cukup baik. Pada siklus I ke Siklus II memperoleh kenaikan nilai rata-rata sebesar 1,3 dari 2,38 dengan kriteria cukup baik menjadi 3,68 dengan kriteria baik.

Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan tiap siklus. Hal tersebut dapat dilihat dari Pada prasiklus peserta didik kelas X-1 SMAN 04 Tegal belum ada yang mencapai ketuntasan sehingga persentase ketidaketuntasan 100%. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan 17% menjadi 5 peserta didik atau 17% yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I ke siklus II memperoleh kenaikan sebesar 68% menjadi 29 peserta didik atau 85%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar sudah mencapai target 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pembelajaran Ekonomi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di kelas X-1 SMAN 04 Tegal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Supriyono Widodo 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agus Suprijono 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Anita, L. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Aunurrahman 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Dimiyati & Mudjiono 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2008. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A. & Sulistya Dewi, E.R. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Pada Materi Sistem Ekskresi Peserta didik Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2): 78–92.
- NUGROHO, W. 2012. Jurnal skripsi. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Bermain Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 3 Nguter*, 1–19.
- Rusman 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana 2010. *Cara Belajar Peserta didik Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syah 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H.B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wilujeng, S. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Team Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1): 45–53.
- Zaeni, Aulia, J., Hidayah & Fatichatul, F. 2017. Analisis Keaktifan Peserta didik Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (Tgt) Pada Materi Termokimia Kelas Xi Ipa 5. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*; 416–425.

## **PROFIL SINGKAT**

Perkenalkan nama saya Kiranti Febrianti. Saya lahir di Tegal, 27 Februari 2000 dan saat ini saya masih bertempat tinggal di Tegal, tepatnya di Desa Danaraja kecamatan Margasari kabupaten Tegal. Saya lulusan S1 Universitas Negeri Semarang dari jurusan Pendidikan Ekonomi konsentrasi Koperasi. Saya lulus sarjana pada tahun 2022, saat ini saya sedang mengikuti Program Pendidikan Guru Prajabatan gelombang I di Universitas Pancasakti Tegal pada prodi Ekonomi.