

Penerapan *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Tegal

Neni Lestari

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

* Korespondensi Penulis. E-mail:nenilestari519@gmail.com, Telp: +628976867276

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal. Jenis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini ditemukan (1) Adanya peningkatan keaktifan peserta didik dengan indikator pada prasiklus 49,91%. Siklus I mengalami kenaikan sebesar 67,36 %, dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,20 %. (2) Hasil belajar peserta didik pada kegiatan prasiklus persentase ketuntasan sebesar 16,67 %, siklus I mengalami kenaikan nilai sebesar 55,56 % dan siklus II hasil perolehan mengalami kenaikan yang sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 97,20%. Dapat diartikan bahwa penerapan Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament di Kelas XI-7 SMA N 2 berhasil untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: TGT, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar

Application of Teams Games Tournament (TGT) to Increase Activeness and Learning Outcomes Students of SMA N 2 Tegal

This study aims to determine the activeness of students and the learning outcomes of students in the subjects of economics, material, monetary policy and fiscal policy by applying the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning model in grades XI-7 SMA N 2 Tegal. Type using Classroom Action Research. The data collection method uses observation, questionnaires and student learning outcomes. The results of this study were found (1) There was an increase in student activeness with indicators in the precycle 49.91%. Cycle I increased by 67.36%, and cycle II increased to 82.20%. (2) Student learning outcomes in precycle activities the percentage of completeness was 16.67%, cycle I experienced an increase in value of 55.56% and cycle II results gained a very good increase with a percentage of learning completeness of 97.20%. It can be interpreted that the application of Cooperative Learning Teams Games Tournament Type in Grades XI-7 SMA N 2 has succeeded in increasing student activeness and learning outcomes.

Keywords: TGT, Learning Activeness, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang lebih berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan dapat menyesuaikan perkembangan zaman. Sehingga dapat meningkatkan memajukan suatu bangsa. Sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka saat ini bahwa “merdeka belajar adalah merdeka berfikir” artinya Pendidikan yang memerdekakan menempatkan peserta didik menjadi unsur penting untuk menentukan kesuksesan belajarnya.

Strategi untuk menyukseskan belajar dengan cara penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran menentukan pembelajaran berlangsung. Ketika model yang dipakai sudah tepat maka pembelajaran bisa berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai (Rikawati Kezia, 2020). Model pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi, minat dan keaktifan belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar dari peserta didik. Keaktifan belajar adalah upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Apri Dwi Prasetyo, 2021). Oleh karena itu, tanpa adanya keaktifan dari peserta didik proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Artinya pembelajaran dinyatakan efektif apabila berorientasi pada keaktifan peserta didik

Keaktifan belajar dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menurut Sudjana dalam (Rezki, 2019) yaitu bagian terpenting dalam proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam mencangkup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dijadikan sebagai evaluasi guru dalam menentukan rencana tindak lanjut yang akan dilakukan agar hasil belajar peserta didik dapat maksimal. Permasalahan hasil belajar sering kali menjadi masalah yang sangat serius karena jika tidak segera ditangani maka akan mengakibatkan peserta didik tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hasil belajar dilakukan oleh adanya usaha dari peserta didik secara sistematis yang mengarah pada perubahan positif dalam sebuah proses pembelajaran.

SMA Negeri 2 Tegal adalah sekolah penggerak dan telah menerapkan kurikulum merdeka dalam pembelajaran kepada peserta didik selama dua tahun. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI-7 pada mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal menunjukkan kurangnya keaktifan belajar peserta didik dan rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh peranan guru dalam kelas ketika mengajar. Hal tersebut dilihat dari pembelajaran pada saat jam pertama, terdapat peserta didik yang belum siap untuk mengikuti pembelajaran dibuktikan dengan posisi duduk mereka yang tidak tegak dan tidak memperhatikan pembelajaran, tidak aktif ketika ditanya saat belajar. Selain itu, mengenai hasil belajar peserta didik yang masih rendah hal tersebut dibuktikan

ketika peserta didik mengerjakan asesmen formatif maupun sumatif yang masih belum mencapai KKM dengan angka 80.

Ada beberapa faktor penyebabnya antara lain: (1) Kegiatan pembelajaran yang berlangsung tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. (2) Keaktifan belajar peserta didik tergolong masih rendah hal ini berkaitan dengan pembelajaran yang belum menarik peserta didik untuk belajar. (3) Proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi seperti pemberian asesmen untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan, dan (4) Hasil belajar peserta didik masih rendah.

Jika faktor tersebut berlangsung secara terus menerus maka pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung peserta didik akan cenderung selalu pasif, malas belajar, dan tidak memiliki semangat untuk belajar. Sehingga hasil belajar peserta didik tidak akan maksimal dan tidak mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, oleh karena itu perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat aktif. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik untuk aktif yaitu model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament. Model pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kompetisi sehingga siswa akan termotivasi saling membantu teman satu tim untuk memenangkan turnamen (Wahyu Ramadhani Putri, 2020). Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan pada pembelajaran ekonomi karena dapat menciptakan rasa solidaritas peserta didik.

Penelitian yang mendasari peneliti dalam pemilihan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament yaitu pada penelitian terdahulu (Gustina, 2022) mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar. Penelitian menunjukkan peningkatan pada siklus I ke siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase pada siklus I yaitu 62,74 % sedangkan pada siklus II yaitu 75,36 % masuk dalam kategori yang baik.

Peneliti lain tentang penerapan Tipe Teams Games Tournament (TGT) dilakukan oleh (Novitasari, 2020) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar 6 Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas XI IPS1 di Madrasah Aliyah Al Falah Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada kegiatan pra siklus 19,04%, kemudian dilakukan tindakan siklus I dengan hasil 38,09 % dan setelah dilakukan tindakan siklus II menjadi 85,71%. Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS I di Madrasah Aliyah AL Falah Baki Sukoharjo pada tahun ajaran 2019/2020.

Penggunaan model pembelajaran TGT untuk peserta didik yaitu dapat berkompetisi secara aktif, mengeluarkan pendapatnya, saling membantu menyelesaikan soal, dapat bertukar pendapat sehingga dapat memerdekaan peserta didik karena menciptakan kebahagiaan dalam belajar. Untuk memperbaiki pembelajaran di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal maka peneliti akan membuat penelitian

tindakan kelas mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-7 SMA N 2 Tegal”.

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini antara lain: 1) Model pembelajaran yang kurang beragam atau bervariasi, dapat dilihat dari motivasi belajar peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. 2) Keaktifan peserta didik masih rendah, hal ini dapat dilihat dari peserta didik belum dapat terlibat aktif ketika pembelajaran berlangsung. 3) Hasil belajar peserta didik masih rendah, terdapat peserta didik belum mencapai KKM. Hal tersebut dibuktikan pada hasil asesmen kegiatan prasiklus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal. Adapun manfaatnya memberikan manfaat guru dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta. Memberikan dampak positif bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan yang positif dalam pengembangan proses pembelajaran yang ada di SMA N 2 Tegal yang dapat mendorong keterlibatan dan kerjasama peserta didik secara aktif dalam aktivitas pembelajaran di sekolah.

2. METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian Tindakan kelas atau Classroom Action Research. Penelitian ini menggunakan PTK Kolaboratif karena adanya kolaborasi dengan Guru pamong, DPL dan teman sejawat mahasiswa.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

Penelitian bertempat di SMA Negeri 2 Tegal. Dengan lama penelitian pada bulan Maret-Juni 2023.

Target/Subjek Penelitian

Subjeknya yaitu peserta didik kelas XI-7 SMA Negeri 2 Tegal tahun ajaran 2022/2023. Adapun jumlah peserta didik pada penelitian ini yaitu 35 peserta didik.

Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan prasiklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan keaktifan belum maksimal ketika pembelajaran ekonomi. Banyak peserta didik yang mengalami malas dan tidak focus ketika guru menerangkan materi ekonomi. Terdapat beberapa peserta didik juga yang tidur atau menahan rasa ngantuk saat pembelajaran jam pertama berlangsung. Akibat dari peserta didik yang tidak aktif tersebut hasil belajarnya tidak maksimal. Banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM yaitu 80. Rencana penelitian ini merupakan rencana yang disusun secara rinci.

Adapun alternatif tindakan yang akan dilakukan dalam peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar melalui langkah seperti berikut ini: 1) Peneliti bersama Guru Ekonomi kelas XI-7 atau kolaborator berdiskusi untuk mengenai permasalahan yang ada dalam kelas. 2) Peneliti memberikan ide penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament untuk diterapkan pada pembelajaran Ekonomi. 3) Kolaborator dan peneliti menyetujui pemecahan masalah pembelajaran ekonomi dengan model yang disampaikan. 4) Peneliti membuat modul ajar yang akan digunakan, kemudian diserahkan dan disetujui oleh guru. Adapun tindakan yang dapat diuraikan antara lain:

Prasiklus

Kegiatan dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Kegiatan pra siklus dilaksanakan dengan mengobservasi peserta didik dan membagikan asesmen materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal sejauh mana peserta didik mengetahuinya. Kemudian dari hasil observasi dan pemberian asesmen tersebut disusunlah rencana tindakan pada siklus I.

Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan Pendahuluan antara lain: 1) Guru mengkondisikan peserta didik (berdoa dan memeriksa kehadiran peserta didik). 2) Guru memberikan asesmen diagnostic pada awal pembelajaran. 3) Guru memberikan apersepsi. 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. 5) Guru menyampaikan rencana pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Learning dengan tipe TGT (Team Games Tournament). 6) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok (6 orang/kelompok).

Kegiatan Inti antara lain: 1) Guru menayangkan video mengenai kebijakan moneter dan fiskal. 2) Guru memberikan pertanyaan mengenai isi video tersebut. 3) Guru memanggil ketua kelompok dan memberikan asesmen for learning yang harus dibahas dalam kelompoknya. 4) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di kelas dan kelompok lain menanggapi. 5) Guru memberikan Asesmen for Learning kepada setiap kelompok dengan model kegiatan teams games tournament (dimana setiap kelompok berlomba untuk menyelesaikan Asesmen for Learning yang diberikan guru di depan kelas dan setiap anggota kelompok bergantian untuk menyelesaikan asesmen tersebut tersebut). 6) Pemberian penghargaan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Penutup antara lain: 1) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan. 2) Guru memberikan penguatan materi yang telah di pelajari. 3) Pemberian asesmen of learning kepada setiap peserta didik dengan bantuan wordwall. 4) Guru merefleksikan kegiatan belajar. 5) Guru menyampaikan kegiatan pada pertemuan selanjutnya yaitu penilaian harian. 6) Kegiatan doa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini sehingga menghasilkan data penelitian yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti dalam memperoleh data keaktifan belajar menggunakan observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar dengan menggunakan model TGT meliputi: 1) Peserta didik menyimak atau memperhatikan penjelasan dari peneliti 2) Peserta didik bertanya kepada peneliti maupun kelompoknya. 3) Peserta didik mendengarkan pendapat dari kelompoknya. 4) Peserta didik mencatat materi yang sudah diajarkan. 5) Peserta didik mengerjakan asesmen yang diberikan baik individual/kelompok. 6) Peserta didik melakukan kerjasama dengan kelompoknya. 7) Peserta didik menjawab pertanyaan dari peneliti berlangsung. 8) Peserta didik bersemangat dan merasa bahagia dengan pembelajaran ekonomi yang diajarkan oleh peneliti. Instrumen angket keaktifan belajar peserta didik berupa checklist Angket yang dibagikan kepada peserta didik terbagi menjadi 8 butir pertanyaan dengan penskoran untuk SS (sangat setuju) mempunyai skor 4, S (setuju) mempunyai skor 3, J (jarang) mempunyai skor 2, serta TP (tidak pernah) mempunyai skor 1.

Data hasil belajar diperoleh dari hasil asesmen of learning yang diberikan pada setiap siklusnya. Asesmen diberikan kepada peserta didik setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tingkat penilaian dikelompokkan menjadi lima kategori antara lain: baik sekali, baik, cukup, kurang, dan gagal.

Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah analisis lembar observasi aktivitas peserta didik dan hasil *assessment*. Asesmen berbantu aplikasi wordwall untuk penilaian individu yang dilakukan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan menggunakan soal uraian.

Analisis data hasil observasi penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI-7. Poin akan dibandingkan, apabila mengalami peningkatan maka diasumsikan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di kelas XI-7.

Penghitungan capaian keaktifan masing-masing peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut Wijayanti (2012: 67)

$$\text{Capaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk menghitung capaian ketuntasan belajar setiap siklus yaitu menurut Daryanto (2011:192) rumus menghitung capaian ketuntasan belajar:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga proses pembelajaran antara lain: Prasiklus, siklus I dan siklus II. Kegiatan prasiklus belum menerapkan model pembelajaran TGT. Hasil keaktifan dan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Kegiatan Prasiklus

Hasil kegiatan pembelajaran prasiklus yang dilakukan peserta didik masih pasif hal tersebut dibuktikan hasil observasi. Observasi ditunjukkan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat peneliti selaku observer pada proses pembelajaran dilaksanakan. Misalnya peserta didik banyak yang tidak memperhatikan pada saat diterangkan oleh penetili, kurang aktif ketika diberikan pertanyaan pemantik, peserta didik tidak semangat mengikuti pembelajaran, dan peneliti belum mengetahui pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik.

Kondisi keaktifan belajar peserta didik ketika dilakukan prasiklus pada pembelajaran ekonomi sub materi kebijakan moneter dan fiskal diperoleh data:

Tabel 1. Hasil Keaktifan Belajar Prasiklus

Capaian	Frekuensi	Prosentasi
Tinggi	3	8%
Sedang	9	25%
Rendah	24	67%
Sangat Rendah	0	0%
Total	36	100 %

Disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik masih tergolong rendah karena peserta didik yang memiliki kekatifan tinggi berjumlah 3 dan memiliki tingkat prosentase 8 %. Sedangkan peserta didik memiliki keaktifan sedang berjumlah 9 peserta didik dan memiliki tingkat persentase 25%. Peserta didik yang memiliki tingkat keaktifan rendah berjumlah 24 peserta didik dengan tingkat prosentase sebesar 67 %. Hasil tersebut membuktikan bahwa keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran prasiklus dengan model pembelajaran belum dapat dikatakan aktif karena rata-rata persentase peserta didik masih 49, 91 %. Hasil tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan belajar peserta didik masih dalam kategori rendah. Maka di perlukan adanya perbaikan di siklus I.

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran berjumlah 30 sedangkan yang tuntas yaitu 6. Hasil asesmen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Nilai Prasiklus peserta didik

Kategori	Frekuensi	Prosentasi
Tuntas	6	16,67 %
Belum Tuntas	30	83,33 %
Jumlah	36	100 %

Nilai Prasiklus peserta didik

Disimpulkan bahwa hasil belajar masih tergolong rendah karena peserta didik yang tuntas hanya 6, jika dilihat dari prosentase 16,67 %. Kriteria ketuntasan di SMA N 2 Tegal untuk kelas XI yaitu 80. Hasil tersebut membuktikan bahwa hasil belajar pada kegiatan pembelajaran prasiklus belum dapat dikatakan tuntas karena rata-rata peserta didik masih 62,5. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran prasiklus maka perlu adanya tindakan di siklus I, agar peserta didik dapat aktif dan hasil belajar peserta didik dapat mencapai KKM.

Siklus I

Observasi ditunjukan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik masih belum mendengarkan pendapat kelompoknya, peserta didik sudah berpartisipasi ketika turnamen namun masih ada yang malu untuk berpendapat. Kemudian terdapat kelompok yang belum menyelesaikan soal pada saat tournamen berlangsung dan peserta didik sudah mulai semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Pertemuan kedua ketika proses *asesmen of learning* berlangsung peserta didik sudah mulai kondusif, peserta didik mengerjakan sendiri asesmen tersebut secara individu. Peserta didik mendengarkan informasi yang diberikan oleh peneliti. Namun pada pertemuan kedua peserta didik belum maksimal dalam mengerjakan asesmen of learning dibuktikan dengan terdapat peserta didik yang masih belum menjawab soal dengan benar. Kondisi keaktifan ketika dilakukan siklus I sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Keaktifan Belajar Siklus I

Capaian	Frekuensi	Prosentasi
Tinggi	13	36,2%
Sedang	16	44,4%
Rendah	7	19,4%
Sangat Rendah	0	0 %
Total	36	100 %

Disimpulkan bahwa keaktifan pada siklus I mengalami kenaikan. Peserta didik dengan capaian tinggi sudah meningkat yaitu sebesar 13 dengan prosentase 36,4 %. Sedangkan peserta didik memiliki keaktifan sedang berjumlah 16 peserta didik dan memiliki tingkat prosesntase 44,4 %. Jumlah peserta didik yang masih tergolong

rendah 7 dan memiliki tingkat prosentase 19,2 %. Hasil tersebut membuktikan bahwa keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus I terjadi kenaikan dibandingkan dengan prasiklus. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik namun keaktifan rata-rata masih dikategorikan sedang dengan jumlah 67, 36. Supaya terlihat lebih jelas, keaktifan belajar peserta didik dari hasil dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Diagram keaktifan belajar Siklus I

Keaktifan belajar peserta didik dalam kategori sedang. Maka di perlukan adanya perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Agar peserta didik yang belum aktif dapat diperbaiki dalam siklus yang selanjutnya agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Hasil asesmen belum mencapai ketuntasan karena yang belum tuntas 16 sedangkan yang tuntas yaitu 20 peserta didik. Hasil asesmen peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil belajar Siklus I

Kategori	Frekuensi	Prosentasi
Tuntas	20	55,56%
Belum Tuntas	16	44,44%
Jumlah	36	100 %

Sumber data: Nilai Siklus I peserta didik

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan dibandingkan dengan nilai saat kegiatan pembelajaran prasiklus. Peserta didik yang tuntas 20 jika dilihat dari prosentase 55,56%. Kriteria ketuntasan di SMA N 2 Tegal untuk kelas XI yaitu 80. Hasil tersebut membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran Siklus I dengan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* namun nilai rata-rata peserta didik masih 75,55. Supaya terlihat lebih jelas, hasil belajar peserta didik dari hasil dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 2. Hasil Belajar peserta didik siklus I

Rata-rata hasil belajar peserta didik dalam kategori rendah atau belum mencapai KKM. Maka di perlukan adanya perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Adapun hasil refleksi dari kegiatan prasiklus sebagai berikut: a) Sudah memperhatikan pembelajaran. b) Ada beberapa peserta didik yang merasa malu. c) Peserta didik sudah mulai menjawab pertanyaan pemantik dari peneliti. d) Peserta didik sudah mulai bertanya dengan kelompoknya. e) Peserta didik mulai mencatat materi yang diberikan oleh peneliti. f) Hasil belajar peserta didik belum maksimal, terdapat 10 peserta didik yang tidak mencapai KKM.

Siklus II

Hasil kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan pertama terdapat beberapa perbedaan keaktifan belajar dibandingkan dengan siklus I dengan adanya perbaikandengan siklus sebelumnya. Misalnya pada awal pertemuan siklus II, ketika guru memberikan pertanyaan pemantik peserta didik sudah mulai aktif, semua peserta didik sudah memperhatikan penjelasan guru, peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari guru mereka sangat antusias. Peserta didik saling berebut untuk menjawab pertanyaan. Selama proses tournament berlangsung peserta didik semuanya aktif untuk bergantian menjawab soal yang ada di lembar visula ataupun yang ada di aplikasi *Wordwall*. Peserta didik sangat kompak dalam menyelesaikan asesmen yang diberikan oleh peneliti. Setiap kelompok selama tournament berlangsung mereka berusaha untuk menjawab dengan betul sesuai dengan diskusi kelompoknya.

Pertemuan kedua ketika proses *asesmen of learning* berlangsung peserta didik sangat kondusif, peserta didik mengerjakan sendiri asesmen tersebut secara individu. Peserta didik mendengarkan informasi yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik berusaha dalam mengerjakan asesmen of learning agar jawaban mereka benar.

Kondisi keaktifan belajar peserta didik ketika dilakukan siklus II pada pembelajaran ekonomi sub materi kebijakan moneter dan fiskal diperoleh data:

Tabel 5. Hasil Keaktifan Belajar Siklus II

Capaian	Frekuensi	Prosentasi
Tinggi	30	83,33%
Sedang	6	16,67%
Rendah	0	0 %
Sangat Rendah	0	0 %
Jumlah	36	100 %

Disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik masih dibandingkan siklus I sudah mengalami kenaikan. Peserta didik dengan capaian tinggi meningkat drastis yaitu sebesar 30 dengan prosentase 83,33 %. Sedangkan peserta didik memiliki keaktifan sedang berjumlah 6 peserta didik dan memiliki tingkat prosesntase 16,67 %. Jumlah peserta didik yang masih tergolong rendah sudah mengalami peningkatan. Hasil tersebut membuktikan bahwa kekatifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus II terjadi kenaikan dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I. Model pembelajaran ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kekatifan belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil keaktifan peserta didik rata-rata sebesar 82,20 dalam capaian tinggi. Maka siklus II dinyatakan berhasil untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Supaya terlihat lebih jelas, keaktifan belajar peserta didik dari hasil dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 3. Diagram kekatifan belajar Siklus II

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam kategori tinggi. Maka penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *temas games tournament* pada siklus II sudah berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI-7 SMA Negeri 2 Tegal. Proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil asesmen yang diberikan kepada 36 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran berjumlah 1 peserta didik sedangkan yang tuntas yaitu 35 peserta didik. Hasil asesmen peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil belajar siklus II

Kategori	Frekuensi	Prosentasi
Tuntas	35	97,2 %
Belum Tuntas	1	2,8 %
Jumlah	36	100 %

Sumber data: Nilai Siklus II peserta didik

Dari tabel tersebut peserta didik sudah mengalami kenaikan dibandingkan dengan nilai saat kegiatan pembelajaran prasiklus dan siklus I. Peserta didik yang tuntas 36 jika dilihat dari prosentase 97,2 %. Kriteria ketuntasan di SMA N 2 Tegal untuk kelas XI yaitu 80. Hasil tersebut membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran Siklus II dengan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* nilai rata-rata peserta didik masih 88,33. Supaya terlihat lebih jelas, hasil belajar peserta didik dari hasil dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4. Hasil Belajar peserta didik siklus II

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dalam kategori baik sekali atau sudah mencapai KKM. Maka siklus II mengalami peningkatan hasil peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal.

Pembahasan

Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal, pada prasiklus terdapat masalah pada keaktifan belajar peserta didik. Pada kegiatan prasiklus peserta didik belum terlihat aktif, masih terdapat peserta didik yang tidak mempunyai semangat untuk belajar, terdapat peserta didik yang mengantuk, jika diberikan pertanyaan pematik peserta didik tidak menjawab, peserta didik masih malu untuk bertanya, dan tidak memperhatikan penjelasan dari peneliti. Kemudian untuk peneliti, peneliti belum dapat mengontrol kelas dengan baik, peneliti belum memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam menjawab pertanyaan secara bergantian. Antusias dari peserta didik pada kegiatan prasiklus belum terlihat baik.

Hal tersebut dibuktikan dengan peroleh rata-rata persentase sebesar 49, 91%, sedangkan kriteria keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan yaitu 75 %. Hal tersebut tentunya menjadi permasalahan yang serius, permasalahan tersebut di jadikan acuan untuk tindakan siklus I dan siklus II.

Pembelajaran siklus I diperoleh hasil yang meningkat dibandingkan dengan kegiatan prasiklus. Hal tersebut ddibuktikan dengan kekatifan peserta didik yang sudah meningkat, peserta didik sudah memperhatikan pembelajaran, beberapa peserta didik yang merasa malu peserta didik sudah mulai menjawab pertanyaan pemantik dari peneliti, peserta didik sudah mulai bertanya dengan kelompoknya, dan peserta didik mulai mencatat materi yang diberikan oleh peneliti. Hasil perolehan rata-rata persentase keaktifan peserta didik pada siklus I yaitu 67,36 %.

Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dalam siklus II ini jauh lebih baik dari pada siklus sebelumnya yaitu pada kegiatan prasiklus dan siklus I. Peneliti mampu menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Selain itu peneliti juga memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus aktif dalam pembelajaran ekonomi sesuai dengan kesepakatan kelas yang sudah disepakati dan wajib dilaksanakan. Pada pembelajaran siklus II peserta didik sangat aktif ketika diberikan pembelajaran karena sesuai dengan keinginan peserta didik. Peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka. Hasil keaktifan belajar peserta didik dengan perolehan 82,20 % dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan sebesar 75 % maka siklus II dinyatakan berhasil. Berikut ini peneliti sajikan hasil rekapitulasi data keaktifan belajar dari prasiklus, siklus I dan siklus II:

Tabel 7. Peningkatan Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Sub Indikator	Siklus		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik menyimak atau memperhatikan penjelasan dari peneliti	61.11	84.03	95.83
2.	Peserta didik bertanya kepada peneliti maupun kelompoknya	45.14	72.92	96.53
3.	Peserta didik mendengarkan pendapat dari kelompoknya	49.31	70.14	75.69
4.	Peserta didik mencatat materi yang sudah diajarkan	44.44	63.19	72.22
5.	Peserta didik mengerjakan asesmen yang diberikan baik individual/kelompok	56.94	66.67	77.78
6.	Peserta didik melakukan kerjasama dengan kelompoknya	53.47	65.97	72.22
7.	Peserta didik menjawab	51.39	61.11	76.39

	pertanyaan dari peneliti berlangsung			
8.	Peserta didik bersemangat dan merasa bahagia dengan pembelajaran ekonomi yang diajarkan oleh peneliti.	37.50	54.86	90.97
Persentasi keaktifan belajar peserta didik		49.91	67.36	82.20



Gambar 5. grafik rekapitulasi keaktifan peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

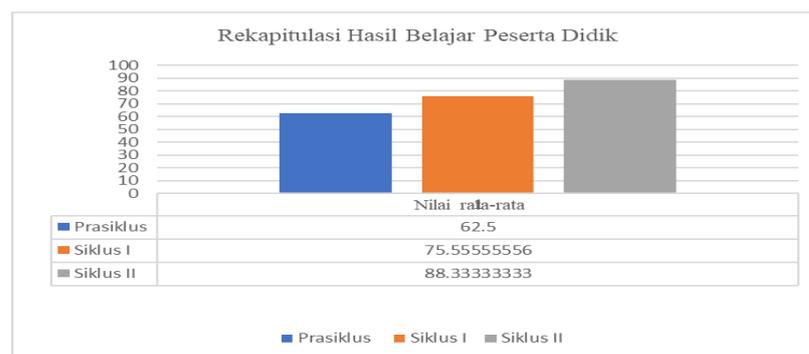
Hasil perolehan setiap indikator rata-rata persentasenya pada prasiklus 49,91 %. Siklus I mengalami kenaikan sebesar 67,36 %, dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,20 %. Dari perolehan data tersebut bahwa indikator dengan capaian paling tinggi bertanya kepada peneliti dan kelompoknya sebesar 96,53 %. Selain itu indikator dengan capaian selanjutnya pada peserta didik menyimak pembelajaran yaitu sebesar 95,83 %. Sedangkan pencapaian paling rendah adalah 72,22 % pada indikator peserta didik mencatat materi pembelajaran dan berdiskusi dengan kelompoknya.

Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal, pada prasiklus terdapat masalah terkait hasil belajar peserta didik. Hasil perolehan kegiatan pembelajaran pada prasiklus terdapat masalah terkait keaktifan dan hasil belajar yang masih rendah tidak mencapai KKM. Pada kegiatan prasiklus peserta didik belum semangat untuk mengerjakan asesmen yang sudah diberikan oleh peneliti. Hal tersebut dibuktikan dengan peroleh rata-rata persentase sebesar 62,5%, sedangkan kriteria keberhasilan tindakan yang sudah ditetapkan yaitu 80 %. Hal tersebut tentunya menjadi permasalahan yang serius, karena hasil belajar peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut di jadikan acuan untuk tindakan siklus I dan siklus II.

Pembelajaran siklus I diperoleh hasil yang meningkat dibandingkan dengan kegiatan prasiklus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik

didik yang sudah meningkat terdapat 20 peserta didik yang mencapai KKM. Jika dibandingkan sebelumnya terdapat kenaikan dari 6 menjadi 20 peserta didik. Hasil perolehan rata-rata persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 75,55 %.

Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dalam siklus II ini jauh lebih baik dari pada siklus sebelumnya yaitu pada kegiatan prasiklus dan siklus I. Peneliti mampu menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Selain itu peneliti juga memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus aktif dalam pembelajaran ekonomi sesuai dengan kesepakatan kelas yang sudah disepakati dan wajib dilaksanakan. Pada pembelajaran siklus II sudah paham dan sangat antusias dalam mengerjakan asesmen yang diberikan oleh peneliti. Hasil belajar belajar peserta didik dengan perolehan 88,33 % dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan sebesar 80 % maka siklus II dinyatakan berhasil. Berikut ini peneliti sajikan hasil rekapitulasi data hasil belajar melalui asesmen of learning (post test) dari prasiklus, siklus I dan siklus II:



Gambar 8. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan persentase dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami kenaikan nilai sebesar 55,56 %. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 80 sejumlah 20 dari 36 peserta didik. Sedangkan pada siklus II hasil perolehan nilai mengalami kenaikan yang sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 97,20%. Pada siklus II peserta didik yang tuntas sebanyak 35 dari 36 peserta didik. Perolehan persentase tersebut mengalami kenaikan dari prasiklus 16,67 % pada nilai siklus I menjadi 55,56 %, hal tersebut naik menjadi 38,89 %. Kemudian pada siklus II nilainya diperoleh sebesar 97,20 % atau mengalami kenaikan dari siklus I sebesar 41,64%.

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya keaktifan peserta didik dan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut faktor-faktornya: 1) Pembelajaran dengan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan peluang

peserta didik untuk terus aktif dan semangat. 2) Pembelajaran dengan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berkelompok dapat saling bekerjasama dengan tim sehingga dapat saling membantu jika terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. 3) Pembelajaran dengan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menghidupkan suasana karena ada games yang sesuai dengan keinginan dan karakteristik peserta didik. 4) Adanya variasi model pembelajaran yang baru sehingga tidak monoton. 5) Memanfaatkan teknologi yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didiknya. Asesmen formatif menggunakan media Wordwall yang sudah didesain menarik sehingga peserta didik semangat untuk mengerjakannya. 6) Didukung oleh sarana dan prasarana sekolah yang sangat baik, sehingga tercipta pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal di kelas XI-7 SMA N 2 Tegal. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Hasil perolehan setiap indikator rata-rata persentasenya pada prasiklus 49,91 %. Siklus I mengalami kenaikan sebesar 67,36 %, dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,20 %. Dapat diartikan bahwa penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas XI-7 SMA N 2 berhasil untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. 2) Hasil belajar peserta didik setiap siklus mengalami peningkatan yang signifikan. Kegiatan pra siklus persentase ketuntasan sebesar 16,67 %, siklus I hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan nilai sebesar 55,56 %. Sedangkan pada siklus II hasil perolehan nilai mengalami kenaikan yang sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 97,20%. Dapat diartikan bahwa penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas XI-7 SMA N 2 berhasil untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena tipe TGT sudah terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik serta memberikan semangat pada peserta didik untuk terus belajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, menyesuaikan perkembangan zaman, dan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Apri Dwi Prasetyo, M. A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 17.
- Gustina. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament. *Journal on Education*, 1513.
- Novitasari, E. D. (2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS XI IPS 1 DI MADRASAH ALIYAH AL FALAH BAKI SUKOHARJO*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rezki, A. t. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam Aspek Penilaian Hasil Belajar di SMA Negeri 1 Mempura. *Repository.uir.ac.id*, 44.
- Rikawati Kezia, D. S. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah. *Journal of Educational Chemistry*, 42.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyu Ramadhani Putri, J. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dengan Reward and Punishment pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 3 Padang. *Sikola* , 267.
- Wijayanti, N. D. (2012). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbasis Hans On activity Pada Pembelajaran IPA Tema Pencemaran air Kelas VII SMP N 1 SEYEGAN. *ePrints@UNY*, 67.

PROFIL SINGKAT

Neni Lestari , lahir di Pemalang pada tanggal 30 November 1997 dan sekarang menetap di Pemalang. Menyelesaikan studi pendidikan sarjana di Universitas Pancasakti Tegal pada tahun 2020. Saat ini, sedang menyelesaikan Pendidikan Profesi Guru (PPG) prodi Pendidikan Ekonomi di Universitas Pancasakti Tegal. Aktivitas yang dilakukan saat ini menjadi pendamping/tentor di bimbingan belajar milik pribadi yang bernama Bimbel Lestari.