

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH SALAMAN KABUPATEN MAGELANG

Rika Fitriana

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Purworejo.
rikaf58@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Ekonomi kelas X SMK Muhammadiyah Salaman Kabupaten Magelang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X-AP 1 SMK Muhammadiyah Salaman Kabupaten Magelang sebanyak 33 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi (pengamatan). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Aktivitas belajar siswa aspek sikap pada siklus I (3,26) dengan kategori "sangat baik", pada siklus II meningkat menjadi (3,45) dengan kategori "sangat baik". Pada aspek partisipasi siklus I (3,35) dengan kategori "sangat baik", pada siklus II meningkat menjadi (3,40) dengan kategori "sangat baik". Pada aspek kerjasama siklus I (3,24) dengan kategori "baik", pada siklus II meningkat menjadi (3,43) dengan kategori "sangat baik". Hasil belajar siswa meningkat untuk nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 67,15, pada siklus I (71,69) dan pada siklus II (78,06).

Kata Kunci : Metode TGT, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

Observasi yang dilakukan peneliti di SMK Muhammadiyah Salaman Kabupaten Magelang menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran mata pelajaran ekonomi cenderung masih bersifat *text book*, guru memberi penjelasan dan siswa mencatat disertai tanya jawab seperlunya kemudian dilanjutkan dengan latihan soal atau tugas. Kondisi pembelajaran tersebut hanya berpusat pada guru (*teacher centre*), guru aktif sedangkan siswa bersikap pasif sehingga proses pembelajaran

kurang melibatkan peran siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran demikian membuat sebagian besar siswa kurang berminat dalam belajar ekonomi. Kondisi ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang bertanya sangat sedikit, kurang adanya keberanian untuk berpendapat yang berbeda dengan pendapat guru, cenderung bersikap pasif dan merasa cukup menerima materi yang telah dipersiapkan oleh guru. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang rendah, hal ini dapat terlihat dari 40% dari 35 siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran tersebut (batas tuntas/KKM 75).

Adanya permasalahan ini, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif yaitu model pembelajaran kooperatif, suatu model pembelajaran yang lebih memusatkan pada keaktifan siswa. Menurut Wina Sanjaya (2013: 242), “model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil yaitu empat sampai enam orang yang mempunyai kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen)”.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). “Model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa melihat perbedaan status, melibatkan peran tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement” Kokom Komalasari, (2017: 67). Menurut Taniredja (2015: 72-73) penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas, memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. (2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi. (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil. (4) Motivasi belajar siswa bertambah. (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. (7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi

belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Dalam pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) terdapat lima komponen utama, yaitu: (1) Presentasi Kelas, digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran. (2) Kelompok (*Team*), beranggotakan dari 4-5 siswa yang memiliki perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. (3) Permainan (*Game*), terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dari materi pelajaran yang telah disampaikan guru. (4) Turnamen (*Tournament*), siswa ditempatkan di meja turnamen dan saling berusaha mendapatkan poin tertinggi. (5) Rekognisi Tim, adalah penghargaan tim, diberikan kepada kelompok dengan jumlah perolehan poin tertinggi. (Slavin, 2016: 166-180)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2013: 131). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Salaman, Kabupaten Magelang pada bulan Mei 2018 sampai dengan Juli 2018. Subjek yang diteliti adalah X-AP 1 dan objek yang diteliti adalah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes dan analisis dokumen (Eko Putro Widoyoko, 2017: 46-50). Analisis data dari hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan skala *Likert* (skala 4), dengan cara menghitung rata-rata skor tiap aspek. Sedangkan, analisis hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus: mean dan modus yang dicari melalui tabel distribusi frekuensi bergolong (Sugiyono (2014: 47-49).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapitulasi tentang aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
Sikap	3,26	3,45
Partisipasi	3,35	3,40
Kerjasama	3,24	3,43
Rata-rata	3,28	3,43

Sumber. Data Primer PTK 2018

Dari data aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT siklus I dan siklus II mengalami peningkatan terlihat pada tabel diatas. Pada aspek sikap siklus I mendapatkan rata-rata 3,26 dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,19 menjadi 3,45. Pada aspek partisipasi siklus I mendapatkan rata-rata 3,35 dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,05 menjadi 3,40. Pada aspek kerjasama siklus I mendapatkan rata-rata 3,24 dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,19 menjadi 3,43. Sedangkan rata-rata secara keseluruhan aspek pada siklus I rata-ratanya sebesar 3,28 dan pada siklus II meningkat sebesar 0,15 menjadi 3,43.

Hasil rekapitulasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif tgt dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model TGT

No	Pembelajaran	Nilai Rata-rata
1	Pra Siklus	67,15
2	Siklus I	71,69
3	Siklus II	78,06

Sumber. Data Primer PTK 2018

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa kemampuan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan yang cukup baik. Pada saat pra siklus nilai rata-ratanya hanya 67,15 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 50. Pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,69 dengan nilai tertinggi 84 dan terendahnya 64. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan hingga mencapai 78,06 dengan nilai tertinggi 90 dan terendahnya 66. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Purnomosari, dkk di kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo.

Kendala dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi kelas X-AP 1 SMK Muhammadiyah Salaman Kabupaten Magelang, adalah: siswa kurang menghargai guru (beberapa siswa masih ada yang bergurau dengan temannya ketika proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa belum tertib mengikuti permainan akademik dan beberapa siswa tidak bertanggung jawab pada tugasnya dalam kelompok.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan adalah proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X-AP 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan, baik dari segi proses maupun dari segi hasil pembelajaran. Peningkatan proses ditandai dengan siswa sudah mulai antusias mengikuti pembelajaran. Disamping itu, ketertarikan siswa dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) sudah mulai meningkat. Pada saat pra siklus nilai rata-ratanya hanya 67,15. Pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,69. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan hingga menjadi 78,06.

Saran yang dapat diberikan sebagai berikut: (1) Sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang optimal, memberikan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. (2) Guru harus lebih memperhatikan siswa yang masih gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk dikondisikan dan diberi teguran. Siswa yang masih gaduh diberi pendekatan dan ditukar tempat duduknya didepan. (3) Perhatian yang diberikan guru harus merata kepada seluruh siswa. Sehingga siswa tidak merasa terabaikan dan siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. (4) Siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran di kelas, lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya, dan siswa seharusnya meningkatkan usaha dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Putro Widoyoko, S. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kokom, Komalasari. 2017. *Pembelajaran Konstektual: Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Mulyaningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Purnomosari, Dwi, dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 2.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slavin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2017. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

