

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBAS
TEAM GAME TURNAMEN UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
KELAS X4 SMA N 8 DENPASAR TAHUN 2023/2024**

***IMPLEMENTATION OF A TEAM GAME TOURNAMENT BASED
LEARNING MODEL TO INCREASE THE LEARNING ACTIVITY OF
CLASS X4 STUDENTS OF SMA N 8 DENPASAR 2023/2024***

Febriani Ngongo*, Rolianus Juve^{2*}, Ni Luh Putu Cahayani, S.Pd., M.Pd^{3*}

Prodi Pendidikan Ekonomi, FIS, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia Jalan
Seroja Tonja-Denpasar Utara Bali (802390)

*Pos-el : februaryngongo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran pendidikan ekonomi di kelas X4 SMAN 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 45 siswa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Yang terdiri dari 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif berdasarkan hasil observasi aktifitas mengajar guru pada siklus I pada pertemuan 1 dikategorikan kurang (K) pertemuan 2 dikategorikan cukup (C) dan siklus II pada pertemuan 1 dikatakan cukup (C) pertemuan 2 dikatakan baik (B). Penerapan model pembelajaran berbasis *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X.4/1SMAN 8 Denpasar.

Kata kunci : Model Pembelajaran Berbasis *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Ekonomi

Abstract

This research aims to describe the application of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model to increase student activity in economic education subjects in class X4 SMAN 8 Denpasar Academic Year 2023/2024, totaling 45 students. The approach used is a qualitative approach and a type of classroom action research (CAR). Which consists of 2 cycles and each cycle consists of 2 meetings with stages of planning, implementation, observation and reflection activities. Data collection uses observation, test and documentation formats. The data analysis used is qualitative. Based on the results of observations of teacher teaching activities in cycle I, meeting 1 was categorized as poor (K), meeting 2 was categorized as sufficient (C) and in cycle II, meeting 1 was said to be sufficient (C) meeting 2 was said to be good (B). The application of a *team games tournament* (TGT) based learning model in economics learning can increase the activity of class X4 SMAN students 8 Denpasar.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT) Based Learning Model, Economic Learning Outcom

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka akan semakin tinggi pula sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia. Kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka, akan tetapi pada kenyataannya di lapangan masih banyak yang menggunakan kurikulum 2013. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan penerapan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar.

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan diperoleh dengan ketika siswa dengan aktif berusaha mencapainya. Keaktifan belajar siswa dilihat dari dua sisi yaitu dari segi fisik dan juga psikologis. Jika hanya salah satunya dari kategori tersebut yang aktif maka tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan siswa yang tidak belajar dikarenakan tidak merasakan adanya perubahan pada

dirinya.

Berdasarkan undang-undang yang ada maka tujuan dari pendidikan adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan keaktifan siswa agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Guru merupakan faktor utama dan berpengaruh pada keberhasilan siswa. Oleh karena itu kualitas dan kreatif guru perlu ditingkatkan dalam pengembangan kemampuan profesional guru untuk proses belajar mengajar dan pengelolaan kelas sesuai dengan perkembangan zaman. Seorang guru harus dapat menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan keaktifan belajar dan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa makin aktif dalam belajar. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat mempengaruhi keaktifan dan ketertarikan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Mahardi, Murda, dan Astawan (2019, h.99) mengatakan bahwa “guru harus mampu melakukan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

menyenangkan bagi siswa dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat peneliti melakukan PLP II di SMAN 8 Denpasar pada tanggal 27 juli 2023 pada siswa kelas X4 . peneliti memperoleh data hasil belajar siswa masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran ekonomi, didapatkan ketentuan kriteria KKM untuk mata pelajaran ekonomi adalah 70. Hal ini di karenakan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar dan juga penerapan model pembelajarannya masih bersifat ceramah serta siswa sebagian besar masih belum menunjukkan keberanian dan terlihat kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas maka di butuhkan pembelajaran yang mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik pada materi pembelajaran sehinggah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, Salah satunya adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*. Menurut Sensualita. dkk (2021) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis TGT adalah salah satu tipe

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan keaktifas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. model pembelajaran ini melibatkan 5 tahap yaitu (1) presentasi kelas; (2) *team* / kelompok ; (3) *game*/ permainan ; (4) *tournament*/ kompetisi; (5) pemberian penghargaan. model pembelajaran berbasis team games tournament akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Games Tournament* Pada Kelas X4 SMAN 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Pengertian Model Pembelajaran Berbasis *Team Games Tournament* (TGT)

Modal pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk di terapkan saat ini karena model pembelajaran TGT merupakan suatu

model pembelajaran yang memberikan kesempatan banyak kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kegiatan berbentuk kelompok dan dalam kelompok tersebut semua harus ikut berpartisipasi aktif demi mempertahankan kemenangannya. Model pembelajaran TGT juga merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 atau 6 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuannya yang berbeda-beda. Pengajar menyajikan pelajaran terlebih dahulu kemudian setelah penjelasan materi selesai maka diadakan turnamen, kemudian siswa belajar dalam timnya masing-masing agar menguasai materi yang akan di gameskan. Setelah itu games siap dilaksanakan. Setiap kelompok akan diwakili oleh satu orang untuk melakukan turnamen dan semua anggotanya terlibat dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktifitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Menurut Tarigan (Yudianto : 2014:49) Model Pembelajaran TGT

adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan turnamen. Keunggulan model pembelajaran TGT yaitu adanya turnamen akademik dalam pembelajaran. Model TGT melibatkan lima tahap yaitu, presentasi pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan.

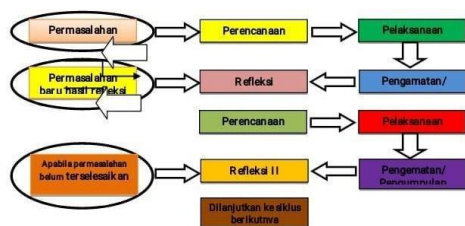
Berdasarkan penjelelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok untuk berkompetisi dalam turnamen yang dijadwalkan secara rutin yang berstruktur berdasarkan permainan instruksional. Model pembelajaran TGT dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan serta meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMAN 8 Denpasar .dalam pelaksanaan penelitian metode yang dilakukan adalah metode penelitian tindakan kelas, langkah-langkah prosedur PTK didasarkan pada model rancangan PTK yang selama ini dikenal dan terdiri dari empat tahap yaitu

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*refleksi*)

Dari keempat tahap tersebut merupakan satu siklus dan akan dapat berkelanjutan kepada siklus kedua dan seterusnya. dalam penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang di sampaikan oleh Arikunto, Suharsimi seperti pada gambar di bawah ini :



(Sumber: Suharsima Arikunto, Suharjono, /Supardi, 2007 :74)

Gambar: 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan
Di tahap ini, peneliti membuat RPP dan berkolaborasi dengan rekan sejawat untuk merancang

instrumen penelitian. Rancangan tersebut dirancang secara bersama-sama antara peneliti yang akan melakukan tindakan dengan guru lain yang akan mengamati proses tindakan. Tujuan dari kolaborasi ini adalah untuk mengurangi subjektivitas pengamat dan meningkatkan kecermatan pengamatan.

2. Pelaksanaan Tindakan
Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan di dalam kelas menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual. Peneliti telah melatih diri untuk menerapkan scenario tindakan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah disusun.
3. Pengamatan atau Observasi
Pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Guru yang menjadi peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang terjadi selama tindakan dilakukan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan pengamatan terhadap pelaksanaan skenario tindakan serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa.

4. Refleksi

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul. Refleksi dalam PTK melibatkan analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan. Jika ditemukan masalah, siklus perencanaan ulang, tindakan ulang, dan refleksi kembali dilakukan. Proses ini berulang hingga masalah berhasil diselesaikan.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan observasi dan tes unjuk kerja sebagai metode pengumpulan data. Data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Analisis data dilakukan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

2.3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X4 SMAN 8 Denpasar, Diawali dengan melakukan observasi pada kelas sebagai subyek penelitian yaitu kelas X4 dengan jumlah 45 siswa. Pelaksanaan pembelajaran oleh tim

peneliti sesuai dengan skenario yang telah didiskusikan bersama tim, yakni pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran dengan materi ilmu ekonomi dan kebutuhan ekonomi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan aktivitas guru dan siswa oleh teman sejawat/guru menggunakan lembar pengamatan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran. Setelah pembelajaran berlangsung dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.

a. Penilaian Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh pengamat baik pada siklus I dan siklus II selama tiga pertemuan. secara keseluruhan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I dan II, skor rata-rata penilaian aktivitas siswa dengan nilai NR

71,69 dan 82,16 berada pada kriteria baik sampai sangat baik mengikuti pembelajaran ekonomi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan model TGT dalam pembelajar materi sistem koloid padasiswa kelas XI MIA5, baik pada siklus I maupun siklus II. Peningkatan aktivitas guru dengan nilai NR 78,31 dan 86,35 berada pada kriteria sangat baik.

b. Aktifitas Guru

Aktivitas guru pada siklus II meningkat utamanya dalam mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok pada kegiatan games. Hal ini diketahui dari refleksi hasil pengamatan, guru hanya memperoleh skor 2 (cukup). Pada siklus II aktivitas guru pada kegiatan ini menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran secara maksimal. Apabila guru telah melaksanakan langkah-langkah TGT dengan baik, mulai dari penyajian, membimbing belajar dalam

kelompok, permainan, melaksanakan pertandingan dan pemberian penghargaan, maka siswa dapat menyelesaikan dengan baik permasalahan dan soal yang diberikan (Slavin, 2010). Meningkatnya aktivitas guru berdampak pada peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Aktifitas Siswa

menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Tingginya aktivitas siswa dapat menyebabkan meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Aktivitas belajar melalui TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam

mengukur hasil belajar siswa menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 23 soal, yang sebelumnya sudah divalidasi baik validasi ahli maupun validasi empirik. Soal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (Pretest) dan kemampuan akhir (Postest) pada materi ilmu ekonomi dan kebutuhan manusia. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan model TGT pada pembelajaran TGT.

KESIMPULAN DAN SARAN

2.4.1 Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran sistem koloid dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.4SMA N 8 Denpasar

2.4.2 Saran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar.
2. Dalam menerapkan model TGT dalam pembelajaran penting untuk mengarahkan siswa untuk memaksimalkan kerja sama dalam pelaksanaan turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

<https://bpmpsulteng.kemdikbud.go.id/penerapan-model-kooperatif-tipe-team-games-tournament-tgt-pada-pembelajaran-kimia-dalam-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-kelas-ximia5-man-2-kota-palu/>
<file:///C:/Users/user/Downloads/jearmanager,+11.+Ni+Made+Merti+3> [15-321.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/321.pdf)

[321.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/321.pdf)

<file:///C:/Users/user/Downloads/Artikel.pdf>

<file:///C:/Users/user/Downloads/5.+JEAR+VOL.+6+NO.+4+I+Ketut+Sudana.460-465.pdf>

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>