

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK

Parwati Nur Tholiqoh

*Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
parwatinur24@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media papan bulletin kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian yaitu meningkatnya motivasi belajar ditunjukkan dari persentase rata-rata skor motivasi belajar dari 71,76% (sedang) menjadi 88,30% (tinggi) dimana peningkatan sebesar 16,54% dan setiap indikator pada siklus kedua telah melampaui kriteria motivasi minimal (75%). Sedangkan peningkatan hasil belajar dari 66,91 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 56% menjadi 84,27 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 96% yang meningkat 17,36 dengan persentase ketuntasan 40%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), Papan Bulletin, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) USING BULLETIN BOARD TO INCREASE LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN THE ECONOMICS SUBJECT OF GRADE XI OF SOCIAL STUDENTS IN SMA NEGERI 2 NGAGLIK

Abstract: This research aims to increase motivation and learning outcomes by the implementation the cooperative learning model type *Team Games Tournament* (TGT) using bulletin board of grade XI of social students in SMA Negeri 2 Ngaglik in the 2018/2019 academic year. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles. The results showed an increase in learning motivation can be seen from the percentage of average learning motivation scores from 71.76% (medium) to 88.30% (high) which increased by 16.54% and each indicator in cycle II had exceeded the minimum motivation criteria (75%). While the increase in learning outcomes from 66.91 with the percentage of completeness of learning outcomes 56% to 84.27 with a percentage of completeness of learning outcomes 96% which increased 17.36 with a percentage of completeness of 40%.

Keywords: Cooperative Learning Model Type *Team Games Tournament* (TGT), Bulletin Board, Learning Motivation, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang masih dihadapi guru pada kegiatan belajar mengajar adalah penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai terhadap materi ajar. Padahal penguasaan model-model pembelajaran sangat penting bagi guru agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Guru yang memiliki penguasaan akan model-model pembelajaran dapat melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton bagi siswa serta siswa terus termotivasi untuk menggali materi dari berbagai sumber. Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti masih ada guru yang memiliki kecerendungan proses pembelajaran yang lesu. Hal ini dapat dilihat dari perilaku dan partisipasi siswa yang pasif dan kadang sulit dikontrol. Proses pembelajaran yang menggunakan komunikasi satu arah, lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah serta belum menggunakan media pembelajaran yang variatif menyebabkan perilaku siswa kadang sulit dikontrol dan juga membuat siswa pasif.

Model pembelajaran merupakan rencana yang diterapkan oleh guru dalam membentuk kurikulum, merancang materi pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di dalam kelas (Rusman 2016:133). (Indriana, 2011:15-16) mengungkapkan bahwa dalam menerapkan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka dibutuhkan suatu media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga digunakan agar siswa dapat lebih memahami, berpikir kritis, dan menunjang pembelajaran agar suasana pembelajaran menyenangkan sehingga tidak monoton dan siswa tidak bosan. Oleh karena itu, motivasi dan hasil belajar siswa dapat didorong apabila implementasi model serta media ajar yang tepat.

Pada saat melakukan observasi, peneliti melihat adanya motivasi belajar yang belum optimal ditunjukkan dengan banyak siswa yang tidak bisa memperhatikan secara serius terhadap materi yang disampaikan. Ketika jam pelajaran masih ada peserta didik yang tidak fokus dan tidak memperhatikan penyajian materi oleh guru, hal ini ditunjukkan dengan saat pembelajaran ditemui beberapa siswa bermain *handphone*, mengobrol dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Selain itu, saat proses pembelajaran kebanyakan siswa masih memiliki partisipasi yang rendah yang menunjukkan belum memiliki motivasi yang tinggi. Selain itu, beberapa siswa tidak mengerjakan tugas. Saat Penilaian Akhir Semester pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI IPS 2 tergolong kurang optimal, beberapa siswa masih dibawah KKM. KKM yang ditetapkan yaitu 70. Kelas XI IPS 2 berjumlah 28 siswa, terlihat baru 12 siswa yang nilainya telah diatas KKM sedangkan 16 siswa nilainya masih dibawah KKM. Hal ini dapat diketahui hasil belajar siswa belum maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti mencoba untuk mengatasi hambatan tersebut dengan penerapan pembelajaran TGT dan media papan bulletin. Model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang menuntut keaktifan dan kerjasama siswa dalam kelompok. Penerapan TGT dapat merangsang semangat belajar siswa karena siswa berperan sebagai tutor sebaya dan terkandung unsur permainan serta penghargaan bagi kelompok yang mencapai persyaratan yang

ditentukan. Kelebihan pembelajaran TGT antara lain yaitu mendorong siswa untuk mengungkapkan hasil pemikirannya, meningkatnya rasa percaya diri peserta didik, mengurangi sikap mengganggu kepada peserta didik lain, meningkatkan motivasi siswa, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Taniredja, dkk 2012: 72-73). Papan bulletin yaitu papan biasa dimana gambar-gambar atau tulisan langsung ditempel ke papan tersebut dengan lem atau perekat lainnya (Indriana, 2011: 71). Papan bulletin juga berfungsi sebagai tempat berbagai karya siswa sehingga bisa menyebabkan siswa merasa lebih bersemangat dalam belajar, mendorong siswa untuk aktif berkarya, menumbuhkan inisiatif siswa untuk memecahkan masalah, dan sebagai ajang kompetisi yang sehat diantara siswa.

Motivasi serta hasil belajar dengan penerapan pembelajaran TGT berbantu media papan bulletin menciptakan suasana pembelajaran yang santai tetapi tetap fokus dan menyenangkan serta menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, kejujuran, persaingan antarsiswa sehingga motivasi dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi diharapkan meningkat, Dari pemaparan yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Papan Bulletin Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Ngaglik”**.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan bentuk spiral di setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tempat penelitian ini adalah XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI IPS 2 berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 2.

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, soal tes, dan dokumen. Untuk soal tes divalidasi oleh *expert judgement* yaitu satu dosen pendidikan ekonomi dan satu guru ekonomi di SMA N 2 Ngaglik. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan pada Selasa tanggal 22 Januari 2019 dan Rabu tanggal 23 Januari 2019. Berikut disajikan tabel skor motivasi belajar siswa pada siklus pertama:

Tabel 1. Skor motivasi belajar siswa siklus I

No	Indikator	Skor
1	Ulet menghadapi kesulitan	75,93%
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	61,11%
3	Lebih senang bekerja mandiri	64,81%
4	Bersehat pada tugas-tugas yang rutin	77,78%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75,93%
Skor rata-rata		71,76%

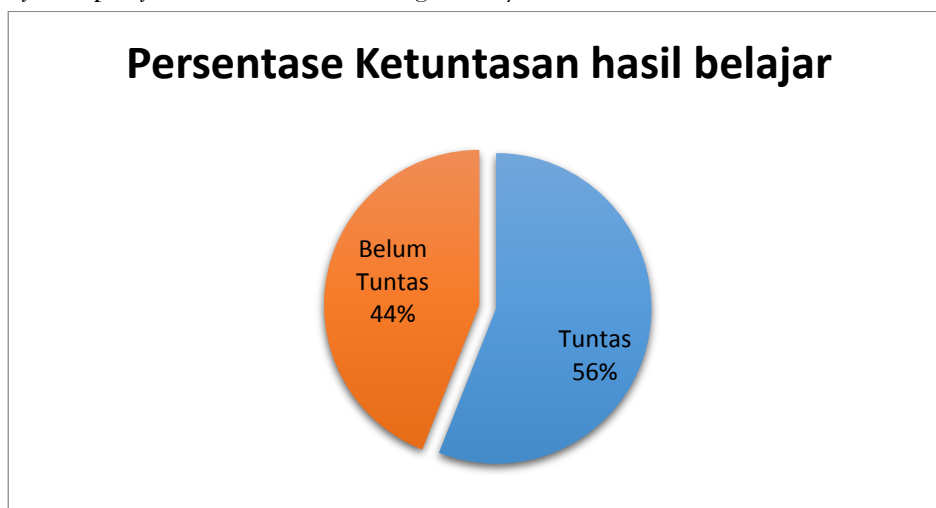
Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 1 memperlihatkan skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 71,76%. Ada dua indikator yang skornya masih dibawah 75% yaitu “menunjukkan minat terhadap pelajaran”, dan “lebih senang bekerja mandiri”. Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, maka harus dilanjutkan ke siklus kedua agar kriteria keberhasilan bisa tercapai. Berikut disajikan ringkasan hasil belajar pada siklus I:

Tabel 2. Ringkasan hasil belajar siswa siklus I

Jumlah Siswa			
Nilai \geq KKM (70)		Nilai $<$ KKM (70)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
15	56%	12	44%

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa kriteria keberhasilan hasil belajar ekonomi belum tercapai karena belum mencapai kriteria keberhasilan dengan KKM 70. Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM baru 15 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 56%. Sedangkan yang nilainya dibawah KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase ketuntasan hasil belajar 44%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Siklus kedua dilaksanakan Selasa tanggal 29 Januari 2019 dan Rabu tanggal 30 Januari 2019. Berikut disajikan skor motivasi belajar siswa pada siklus kedua:

Tabel 3. Skor motivasi belajar siswa siklus II

No	Indikator	Skor
1	Ulet menghadapi kesulitan	84,62%
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	87,98%
3	Lebih senang bekerja mandiri	87,50%
4	Bersemangat pada tugas-tugas yang rutin	88,46%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	93,27%
Skor rata-rata		88,30%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus pertama. Terlihat dari skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 88,30% dan telah melampaui kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 75% dan semua indikator motivasi belajar telah lebih dari 75%. Oleh karena itu, tidak perlu tindakan selanjutnya.

Sedangkan untuk hasil belajar siswa siklus II ini dengan penerapan pembelajaran TGT dan media papan bulletin menunjukkan bahwa siswa yang belum mencapai KKM hanya tersisa satu siswa dengan persentase ketuntasan belajar 4% dan yang sudah mencapai KKM adalah berjumlah 24 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 96% . Hasil belajar siswa siklus ini disajikan dalam tabel 4 dan gambar 2:

Tabel 4. Ringkasan hasil belajar siswa siklus II

Jumlah Siswa			
Nilai \geq KKM (70)		Nilai $<$ KKM (70)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
24	96%	1	4%



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

PEMBAHASAN

Peningkatan motivasi belajar siswa

Tabel 5. Persentase peningkatan skor motivasi belajar

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Persentase peningkatan motivasi belajar
1	Ulet menghadapi kesulitan	75,93%	84,62%	8,69%
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	61,11%	87,98%	26,87%
3	Lebih senang bekerja mandiri	64,81%	87,50%	22,69%
4	Bersehat pada tugas-tugas yang rutin	77,78%	88,46%	10,68%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75,93%	93,27%	17,34%
	Rata-rata	71,76%	88,30%	16,54%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 5 memperlihatkan setiap indikator motivasi belajar pada siklus kedua telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Rata-rata skor motivasi belajar mengalami peningkatan 16,54% dari siklus pertama 71,76% menjadi 88,30% pada siklus kedua.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tabel 6. Peningkatan hasil belajar siswa

	Siklus I	Siklus II	Peningkatan hasil belajar
Rata-rata hasil belajar	66,91	84,27	17,36
Persentase ketuntasan	56%	96%	40%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 6 memperlihatkan rata-rata hasil belajar adanya peningkatan dimana siklus kedua telah melampaui KKM 70 dan persentase ketuntasan belajar juga telah melampaui 75% dari keseluruhan jumlah siswa. Peningkatan *mean* hasil belajar adalah 17,36 dengan 40% siswa tuntas sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa kriteria keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai.

SIMPULAN

- 1 Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2018/2019. Peningkatan motivasi belajar siswa tersebut dapat terlihat pada peningkatan capaian motivasi belajar siswa pada siklus kedua sebesar 88,30% dari 71,76%

pada siklus pertama. Setiap indikator motivasi belajar pada siklus kedua telah mencapai indikator keberhasilan 75%.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus pertama adalah 66,91 dengan persentase ketuntasan belajar 56%, sedangkan rata-rata hasil belajar siklus kedua adalah 84,27 dengan persentase ketuntasan belajar 96%. Jadi hasil belajar meningkat sebesar 17,36 dengan persentase ketuntasan belajar 40%.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriana. D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, T., dkk. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif Bandung*: Alfabeta.