

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN
PERMAINAN *TIC TAC TOE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MIA 4 SMA
NEGERI 1 SEWON TAHUN AJARAN 2016/2017**

Novita Angraini Widyastuti

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
novita.anggrawid@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ekonomi siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon tahun ajaran 2016/2017 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dengan permainan Tic Tac Toe. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil belajar ekonomi siswa X MIA 4 SMA N 1 Sewon menunjukkan 42.857% siswa telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88.571% siswa telah mencapai KKM. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sebesar 14.286%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91% siswa masuk dalam kategori minat tinggi.

Kata Kunci: model pembelajaran Team Game Tournament (TGT), permainan Tic Tac Toe, minat belajar ekonomi, hasil belajar ekonomi.

THE IMPLEMENTATIONS OF TGT LEARNING MODEL WITH TIC TAC TOE GAMES TO IMPROVE THE LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN THE ECONOMICS SUBJECT OF GRADE X OF SCIENCE 4 STUDENTS OF SMA 1 SEWON IN THE ACADEMIC YEAR 2016/2017

Abstract: This study aimed to investigate improving the economics learning interest and the learning outcomes in the economics subject of Grade X of Science 4 students of SMA 1 Sewon in the academic year 2016/2017 using the implementations of Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model using Tic Tac Toe games. This was a classroom action research using Kemmis and Taggart mode. The research subjects were Grade X of Science 4 of SMA N 1 Sewon contains of 35 students. The data were collected by questionnaires, tests, and documentation. Data analysis technique was using qualitative descriptive. The learning outcomes in the economics subject of Grade X of Science 4 of SMA N 1 Sewon showed that 42.857% students attained the Minimum Mastery Criterion (MMC). In the Cycle II, the condition improved of 88.571% attained the MMC. Students that have been listed in high-interest category in Cycle I are 14.286%. In Cycle II the condition improved 91% students.

Keywords: Teams Game Tournament, Tic Tac Toe games, economics learning interest, learning outcomes in the economics subject

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa.. Bangsa yang mampu memberikan kualitas pendidikan yang baik untuk warganya akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara.

Ketercapaian tujuan pendidikan adalah faktor penting dalam pendidikan nasional karena upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan akan proses pembelajaran. Peserta didik dan suasana belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar guru menjadi faktor penentu. Guru berperan dalam menentukan model pembelajaran. Model pembelajaran menjadi salah satu aspek dalam pembelajaran yang selalu mengalami perubahan dan pembaharuan mengikuti kondisi siswa. Dengan pemilihan model yang tepat guru mampu mengontrol dan menstimulus siswa agar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Tidak semua metode akan sesuai apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Jika metode pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai, maka akan menghambat minat peserta didik dalam belajar. Tentu hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Minat belajar siswa terhadap suatu materi pembelajaran harus diperhatikan benar oleh seorang pendidik. Minat itu sendiri menjadi hal pokok bagi siswa dalam memulai belajar. Sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh minat siswa dalam mata pelajaran tersebut jika siswa berminat pada mata pelajaran tersebut tentu saja siswa tersebut akan memperhatikan dan memahami materi. Keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa, apakah sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Sewon yang beralamat di Jalan Parangtritis KM 5 pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Siswa kelas X MIA 4 menganggap pelajaran ekonomi sangat membosankan dan banyak menghafal sehingga perhatian mereka pada mata pelajaran ekonomi cenderung rendah. Siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran karena kebanyakan materi adalah teori dan menuntut siswa untuk menghafalkan teori-teori tersebut. Selain itu mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran lintas minat dimana siswa jurusan IPA diberikan mata pelajaran dari jurusan IPS atau peminatan. Karena mata pelajaran ekonomi bukan mata pelajaran wajib di jurusan IPA sehingga siswa X MIA 4 kurang berminat pada mata pelajaran ekonomi. Guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa semakin bosan dan perhatiannya pada guru semakin berkurang.

Dari hasil observasi, dari 34 siswa sebanyak 10 orang atau 30% aktif mencatat dan memperhatikan sedangkan 24 siswa atau 70% siswa 4 siswa hanya melamun, 15 siswa berbicara dengan teman sebangku, bahkan ada 5 siswa yang mengantuk. Dari hasil ulangan harian lebih dari 60% siswa belum lulus KKM dari 34 siswa atau 21 siswa. Kesimpulan dari hasil observasi ini adalah perhatian siswa pada pembelajaran kurang dilihat dari banyaknya siswa yang melamun, berbicara dengan teman sebangku dan mengantuk. Kurangnya perhatian siswa menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi rendah. Menurut Slameto (2010: 57) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Perhatian siswa atau pemusatan perhatian merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar faktor-faktor internal lainnya seperti: keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang dan kesadaran untuk giat belajar (Muhibbin Syah, 2008 : 136). Siswa kelas X MIA 4 cenderung kurang memperhatikan pelajaran dan hasil belajar mereka kurang maksimal lebih dari 60% siswa kelas X MIA 4 belum lulus KKM.

Berdasarkan hasil observasi di atas, masalah yang perlu untuk segera dipecahkan adalah masalah kurangnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Menurut Muhibbin Syah (2008 : 136) Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang akan menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Masalah lain adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan pada hasil ulangan harian siswa menurut Muhibbin Syah (2008: 144) Faktor psikologis (kejiwaan), yaitu faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan hasil belajar siswa yang terdiri dari intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Sehingga peneliti berupaya memberikan Solusi berupa menerapkan sebuah metode pembelajaran yang mampu membuat siswa memusatkan perhatiannya secara intensif pada mata pelajaran ekonomi dan metode yang sesuai adalah metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada mata pelajaran ekonomi.

Warsono dan Hariyanto (2013: 164) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial siswa karena mampu meningkatkan prestasi akademis siswa, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecakapannya rata-rata maupun mereka yang tergolong lambat belajar.

Alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Model pembelajaran Teams Games Turnament ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, motivasi siswa pun akan tinggi karena dalam model ini harus ada yang menang dan yang kalah. Adanya kompetisi yang memicu siswa untuk memenangkan permainan sehingga siswa dapat termotivasi untuk memahami materi yang ada dan hasil belajarpun akan meningkat.

Permainan merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan rasa senang, bahagia dan kepuasan tersendiri. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini (Utomo Dananjaya, 2013: 165-166). Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang biasanya menjadikan siswa termotivasi melakukannya, apalagi dengan adanya permainan bersifat kompetitif, semua siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk menjadi pemenang. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran ekonomi adalah media permainan Tic Tac Toe. Permainan Tic Tac Toe adalah permainan dimana peserta disajikan kotak berisi angka-angka siswa diminta memilih angka kemudian disajikan pertanyaan di balik angka tersebut bila jawabanya benar akan diberi tanda permainan ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akan meningkat. Minat siswa yang masih rendah pada mata pelajaran ekonomi dikarenakan mata pelajaran ekonomi cenderung menghafal dan banyak teori, serta metode yang digunakan guru masih terbatas pada ceramah. Selain itu mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran lintas minat. Maka, dari penelitian ini diharapkan permasalahan yang ada di kelas X MIA 4 berupa rendahnya minat belajar dan hasil belajar dapat diatasi dengan diterapkannya model pembelajarn TGT dengan beberapa keunggulannya. Berdasarkan latar belakang yang diutarakan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMA N 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta dengan judul “ Implementasi model pembelajaran kooperatif Team Game Turnament (TGT) dengan permainan Tic Tac Toe untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Siswa Kelas X IPA 4 SMA N 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017”.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Kegiatan penelitian model ini meliputi 4 kegiatan yaitu: penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sewon pada bulan Januari-Februari 2017.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 34 siswa. Objek penelitian ini adalah Minat Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri Sewon Tahun Ajaran 2016/2017.

Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengambil data mengenai minat belajar ekonomi siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ekonomi siswa. Instrumen tes hasil belajar diajukan kepada tindakan *expert judgement* yang dosen pembimbing untuk diberikan penilaian dan saran.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berdasarkan hasil pengamatan angket minat belajar ekonomi dan hasil tes hasil belajar siswa. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

SIKLUS I

Pengamatan dilakukan pada siklus I yang telah selesai dilaksanakan. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar ekonomi dan angket minat belajar ekonomi siswa. Berikut data hasil observasi pada siklus I.

Tabel 2. Hasil Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I

Jumlah Siswa			
Nilai \geq KKM (75)		Nilai $<$ KKM (75)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
15	42,857	20	57,143

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel pada siklus I jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau 57,143%, sedangkan yang sudah mencapai KKM baru sejumlah 15 siswa atau 42,857%. Kemudian mengenai hasil observasi minat belajar ekonomi siswa, berikut data hasil observasi pada siklus I.

Tabel 3. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siswa Siklus I

Kategori Minat	Jumlah Siswa	
	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	1	2,857
Sedang	29	82,857
Tinggi	5	14,286

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa sebanyak 29 siswa atau 82,857% termasuk dalam kategori minat sedang. Ada satu siswa atau 2,857% dalam kategori minat rendah. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 5 siswa atau 14,286%.

SIKLUS II

Pengamatan dilakukan pada siklus II yang telah selesai dilaksanakan. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan angket minat belajar ekonomi siswa. Berikut data hasil observasi pada siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

Jumlah Siswa			
Nilai < KKM (75)		Nilai ≥ KKM (75)	
Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
4	11,429	31	88,571

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar ekonomi siswa, yaitu 75% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 tercapai. Pada siklus II jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 11,429%, sedangkan yang sudah mencapai KKM sejumlah 31 siswa atau 88,571%. Kemudian mengenai hasil observasi minat belajar ekonomi siswa, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siswa Siklus II

Kategori Minat	Jumlah Siswa	
	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	0	0,00
Sedang	3	8,57
Tinggi	32	91,42

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa sebanyak 3 siswa atau 8,57% termasuk dalam kategori minat sedang. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 32 siswa atau 91,42%.

PEMBAHASAN

Sebagaimana telah diutarakan sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi dan minat belajar ekonomi siswa. Berikut ini adalah pembahasan hasil penelitiannya.

Peningkatan Minat Belajar Ekonomi Siswa

Peningkatan hasil belajar ekonomi oleh siswa ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 6. Nilai Hasil Belajar Ekonomi Siklus I dan II

No.	Kriteria Hasil Belajar Ekonomi	Nilai Tes		Perubahan Siklus I ke II
		Siklus I	Siklus II	
1	Mencapai KKM	42,857%	88,571%	45,714%
2	Belum Mencapai KKM	57,143%	11,429%	-45,714%
	Jumlah	100%	100%	

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai hasil belajar ekonomi oleh siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II telah mengalami penurunan. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I sebesar 57,143%, sedangkan pada siklus II sebesar 11,429%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II menurun sebesar 45,714%.

Ketika jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, artinya jumlah persentase siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase nilai siswa yang telah mencapai KKM sebesar 42,857%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase nilai siswa yang telah mencapai KKM sebesar 88,571%. Maka perubahan persentase hasil belajar ekonomi oleh siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II sebesar 45,714%.

Peningkatan Minat Belajar Ekonomi Siswa

Peningkatan minat belajar ekonomi oleh siswa ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 6. Nilai Minat Belajar Ekonomi Siklus I dan II

No.	Kriteria Hasil Minat Belajar Ekonomi	Nilai Tes		Perubahan Siklus I ke II
		Siklus I	Siklus II	
1	Rendah	2,86%	0	-2,86%
2	Sedang	82,86%	8,57%	-74,29%
3	Tinggi	14,29%	91,43%	77,14%
	Jumlah	100%	100%	

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sudah tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori minat belajar ekonomi yang rendah pada siklus I dan siklus II, tetapi untuk kategori minat sedang mengalami penurunan. Jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat rendah pada siklus I sebesar 2,857%, sedangkan pada siklus II sebesar 0%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat rendah menurun sebanyak 2,857%. Jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat sedang pada siklus I sebesar 82,857%, sedangkan pada siklus II sebesar 8,57%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat sedang menurun sebanyak 74,29%.

Kategori minat tinggi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase minat belajar siswa yang masuk ke dalam kategori minat tinggi sebesar 14,286%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 91,43%. Maka perubahan hasil persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 77,14%.

Keberhasilan model team game tournament dengan permainan tic tac toe dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa didukung oleh beberapa hal, antara lain: guru yang senantiasa menunjukkan semangat dan selalu memotivasi siswa, proses pembelajaran

dengan media yang menarik dengan papan kotak yang dihias serta rasa menantang dalam menjawab pertanyaan ketika permainan tic tac toe.

Aspek yang mendasari indikator minat belajar ekonomi siswa terdiri dari pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang, dan kesadaran untuk belajar lebih giat. Dari beberapa aspek tersebut yang paling berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa adalah pemusatan perhatian, yakni pada indikator usaha memahami pelajaran ekonomi. Seperti yang disampaikan oleh Slameto (2010: 57) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif team game tournament dengan permainan tic tac toe untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon. Indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dicapai pada siklus II. Terjadi peningkatan hasil belajar ekonomi sebesar 45,714%. Pada siklus I, hasil belajar ekonomi siswa X MIA 4 SMA N 1 Sewon menunjukkan bahwa sejumlah 15 dari 35 siswa atau 42,857% nilainya telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 31 dari 35 siswa atau 88,571% nilainya telah mencapai KKM.
2. Implementasi model pembelajaran kooperatif team game tournament dengan permainan tic tac toe untuk meningkatkan minat belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon. Indikator keberhasilan peningkatan minat belajar ekonomi yang tinggi dicapai pada siklus II. Dari total 35 siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sejumlah 5 siswa atau 14,286%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 32 siswa atau 91,42%. siswa masuk dalam kategori minat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2003). *UU No.20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utomo Dananjaya. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.