

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar

oleh

Toni Poerwanti
tonypoerwanti@gmail.com

Submitted: 03-08-2021

Revised: 06-09-2021

Accepted: 16-09-2021

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui 1) upaya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif *team game tournament*, 2) peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik MAN 3 Sleman dengan model *team game tournament*. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian peserta didik kelas XII IPS 3 Madrasah Aliyah Negeri 3 Sleman berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dilakukan dengan melalui langkah-langkah: penyampaian kompetensi, pengajaran langsung, pembagian kelompok *game tournament*, pemberian penghargaan. 2) model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 44,44% dan hasil belajar sebesar 8,12.

Kata Kunci: *aktivitas belajar, hasil belajar, team game tournament*

Abstract

This research objective was found: 1) improvement learning activity and outcome of high school students with team game tournament model, 2) the increasing activity and outcomes learning of high school students of MAN 3 Sleman. The research conducted by classroom action research. Subject of research consist of 27 student of class XII IPS 3 MAN 3 Sleman. Data collection technique using documentation, observation, interview, and test. The technique of data analysis was carried out by using qualitative and comparative descriptive analysis. The result of this research showed that: 1) team game tournament kooperatif learning model was carried out with the following step: delivery of competence, direct method, group division game tournament, reward, 2) team game tournament learning model was able to increase learning activity 44,44% and studies learning outcomes 8,12.

Keywords: *learning activity, learning outcomes, team game tournament*

Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah, didalamnya terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik, materi pelajaran, sumber belajar, sarana prasarana, media, metode pembelajaran dan lingkungan. Kegiatan pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh pengetahuan maupun keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hasil belajar dapat mengubah perilaku individu yang secara sadar akibat dari perlakuan adanya kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan peralihan tingkah laku pada bidang pengetahuan, sikap, keterampilan yang timbul pada pelajar (Sudjana, 2014: 3)

Menghadapi era globalisasi yang penuh dengan persaingan dan ketidakpastian, dibutuhkan proses pembelajaran inovatif, pemilihan strategi dan model pembelajaran yang tepat agar terjadi perubahan perilaku positif pada peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Al Tabany (2017: 15), model pembelajaran harus inovatif, progresif, dan kontekstual agar pengajar dapat terbantu dalam kegiatan pengajaran. Sesuai Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan standar proses pendidikan dasar dan menengah sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016: proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran harus berorientasi pada aktivitas peserta didik. Model pembelajaran yang bertumpu pada pelajar memberikan kebebasan secara penuh bagi pelajar untuk memajukan pengetahuan dan bakatnya sewaktu proses pengajaran aktif (Sarkadi, 2019: 3).

Standar proses meliputi perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas

ketercapaian kompetensi lulusan. Penilaian dilakukan terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran. Pembelajaran seharusnya mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti yang telah dirancang dalam perencanaan pembelajaran (Suparmini, dkk: 2015: 123).

Kurangnya partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran IPS, pada tataran praktis dianggap kurang menantang, membosankan, terlalu sarat dengan konsep karena berorientasi pada pencapaian target kurikulum. Semestinya pembelajaran IPS menekankan pada keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan dilandasi berpikir kritis. Pembelajaran *team game tournament* mengajak siswa ikut serta dalam kegiatan memecahkan permasalahan belajar. Sinkron dengan apa yang dikatakan Astrissi, Sukardjo, & Hastuti (2018: 23) yang menyebut bahwa selama mengaplikasikan model pembelajaran ini, pelajar diajak untuk menyelesaikan masalah, mendiskusikan masalah, menyampaikan pendapat. IPS disekolah menjadi suatu studi secara sistematis dalam berbagai disiplin ilmu antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, dan lain-lain sebagai suatu studi ilmu sosial dan humaniora yang diintegrasikan untuk membentuk kewarganegaraan sesuai definisi *National Council Social Studies* (Supardi, 2020).

Mata Pelajaran Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran IPS di SMA/MA memiliki tujuan untuk membekali peserta didik konsep ekonomi untuk dapat memahami peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara. Di sisi lain membekali untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya, menanamkan nilai-nilai serta etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha. Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat majemuk dalam skala nasional maupun internasional. Sedangkan fungsi mata pelajaran ekonomi di SMA/MA adalah mengembangkan kemampuan peserta

didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai fakta dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Usaha untuk mencapai tujuan dan menempatkan fungsi mata pelajaran ekonomi pada kondisi yang semestinya tidaklah mudah, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan analisis dan pemahaman konsep, sehingga pada tataran praktis peneliti mengalami kesulitan dalam membelajarkan mata pelajaran ekonomi dengan baik. Kesan peneliti terhadap pelajaran ekonomi, susah tetapi sebenarnya mudah, artinya tidak membutuhkan banyak pemikiran dalam mengajarkannya, karena terkait erat dengan kehidupan sehari-hari. Faktanya peneliti mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dengan baik. Penggunaan berbagai model pembelajaran ekonomi belum mampu secara signifikan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam upaya memperoleh hasil yang diharapkan, mereka masih terlihat biasa-biasa saja. Isjoni (2012: 23) mengemukakan pembelajaran kooperatif banyak digunakan untuk mewujudkan pembelajaran berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang pasif, tidak bisa bekerjasama, bahkan ada yang agresif tidak peduli dengan orang lain dan lingkungan. Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif terdiri dari STAD, TGT, TAI, dan CIRC.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman dalam pembelajaran ekonomi di Kelas XII IPS 3, peneliti berusaha menerapkan pembelajaran aktif, tetapi belum semua peserta didik ikut berpartisipasi. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh peserta didik kategori pandai dan percaya diri. Pemberian tugas, PR, dan pengayaan materi seringkali dikerjakan seadanya, dikumpulkan tidak tepat waktu, pemilihan dan penggunaan sumber belajar masih terbatas. Hal ini terjadi karena peserta didik mencari dan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia. Paul D. Dierich, dalam Oemar Hamalik (2011: 172) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu: 1) kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain. 2) kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. 3) kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu

permainan, mendengarkan radio. 4) kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket. 5) kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola. 6) kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun. 7) kegiatan-kegiatan ental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan. 8) kegiatan-kegiatan emosional: ninat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Mewujudkan pembelajaran ideal sesuai standar proses dan tujuan serta fungsi yang seharusnya, bukanlah hal yang mudah. Peneliti dituntut untuk mampu mengaktifkan peserta didik, mendorong kreativitas, mengupayakan pembelajaran inovatif, efektif, dan menyenangkan. Ide ini didasari asumsi bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat memberi rasa senang kepada peserta didik sehingga membuat mereka mau berpikir. Hanifah dan Wulandari (2018: 63) menyatakan bahwa pembelajaran yang berkualitas dapat diketahui dari interaksi antara guru dengan peserta didik yang menghasilkan perubahan perilaku terkait suatu materi pelajaran.

Kurangnya aktivitas, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kepemilikan sumber belajar, motivasi berprestasi, memanfaatkan berbagai sumber belajar, kemandirian dalam belajar dan karakteristik materi ekonomi yang membutuhkan kemampuan analisa merupakan kendala riil untuk terciptanya pembelajaran yang efektif. Kondisi ini terkait langsung dengan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Lebih lanjut akan berimplikasi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang mereka peroleh. Ketuntasan klasikal di semester 1 rata-rata 44,5 % dari seluruh peserta didik, dengan nilai rata-rata kelas berkisar 51 – 62 pada setiap ulangan. Penilaian tengah semester 1 tahun 2019/2020 rata-rata 53,52. Hasil Penilaian Akhir Semester 1 rata-rata kelas 56,56. Capaian ini masih jauh dari harapan dan target kurikulum yang menetapkan KKM ekonomi kelas XII IPS 3 yaitu 75, peserta didik terlihat biasa-biasa saja. Hasil belajar (*achievement or performance*) adalah hasil pencapaian yang diperoleh seorang pelajar (siswa) setelah mengikuti ujian dalam suatu pelajaran tertentu (Agus Dariyo, 2013: 87).

Hasil belajar diwujudkan dengan laporan nilai yang tercantum pada buku rapor, atau kartu hasil studi. Setiap siswa berhak memperoleh laporan hasil belajar setelah mengikuti berbagai rangkaian kegiatan pelajaran di kelas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar dengan berpartisipasi dalam semua proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mendorong aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Aktivitas dalam kelompok mendorong peserta didik lebih aktif dalam belajar karena antar anggota saling membelajarkan melalui bertukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Slavin (2015: 163) mengungkapkan model pembelajaran *team game tournament* ialah model pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan kelompok dan melibatkan pelajar secara penuh selama praktik pengajaran. Model pembelajaran *team game tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menetapkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. *Team game tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, siswa berlomba sebagaimana mereka dengan anggota time lain. Menurut Shoimin (2014: 204-205) dalam melaksanakan model terdapat 5 bagian utama yang harus diingat yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, *games*, turnamen, dan pemberian penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Keunggulan model pembelajaran *team games tournament* menurut Aris Shoimin (2016: 207-208) sebagai berikut: 1) membantu peserta didik berkemampuan akademik tinggi dan rendah ikut aktif dan mempunyai peran yang penting dalam kelompok, 2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok, 3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guna menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. 4) membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Jayanti Noor Purbo Rukmi, dkk (2020: 1) menyebutkan dalam penelitian efektifitas *team game tournament* terhadap hasil belajar kognitif pelajar lebih efektif dalam pelajaran Biologi materi sistem koordinasi daripada model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *team game tournament* dapat digunakan pada pembelajaran ekonomi untuk mendorong aktivitas peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam belajar karena kegiatannya menyenangkan dengan adanya permainan, dan akan berdampak terhadap hasil belajar ekonomi. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif metode *team game tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XII IPS 3 MAN 3 Sleman pada penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang tahun ajaran 2019/2020.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan kolaboratif antara peneliti pengampu mata pelajaran ekonomi dengan rekan sejawat di MAN 3 Sleman. Model PTK yang dipilih adalah model yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2007) melalui 4 langkah kegiatan PTK yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti sendiri dan kebutuhan di kancah penelitian, namun disarankan sebaiknya tidak kurang dari dua siklus (Suharsimi Arikunto, 2007: 75). Observasi sudah dilakukan sejak pertengahan semester 1 tahun ajaran 2019/2020 di kelas XII IPS 3.

Penelitian dilakukan dari bulan Januari 2020 sampai bulan Mei 2020 dengan subyek peserta didik kelas XII IPS 3 berjumlah 27 orang. Metode dan instrumen yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan deskriptif komparatif. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar jika 70% peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar jika 75% dari jumlah peserta didik telah memenuhi KKM mata pelajaran ekonomi yaitu 75, sehingga peserta didik telah memenuhi kriteria minimal yang telah ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pra tindakan dilakukan pada awal semester 2 tahun ajaran 2019/2020 berdasarkan hasil observasi dan data dokumentasi pada semester 1. Awal semester 2 tanggal 16 Januari 2020, peneliti meminta peserta didik memberikan evaluasi dan refleksi terhadap metode, strategi, dan cara peneliti

dalam membelajarkan mereka. Sebagian besar peserta didik menyatakan agar metode, strategi pembelajaran ekonomi lebih bervariasi, sesekali *outdoor*, dan tidak terlalu cepat cara menjelaskan materi pelajaran, karena konsep pada mata pelajaran ekonomi banyak yang menggunakan istilah asing dan materi ekonomi sifatnya kontekstual. Setelah evaluasi dan refleksi proses selesai peneliti menjelaskan KD yang akan dipelajari selama semester 2 disertai kontrak belajar dengan mereka.

Proses pembelajaran pra-siklus dimulai awal semester 2 tahun ajaran 2019/2020. Selama proses menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar. Beberapa peserta didik kelas XII IPS 3 dimintai pendapatnya dengan wawancara. Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi diperoleh gambaran proses pembelajaran ekonomi belum menunjukkan aktivitas belajar yang optimal. Hanya beberapa peserta didik yang fokus terhadap materi yang disajikan peneliti, mencatat atau membuat resume materi pokok, merespon pertanyaan peneliti atau menanggapi ide atau pendapat teman. Mereka tampak enggan untuk berpendapat walaupun ditunjuk atau diberi kesempatan oleh peneliti. Alasan mereka takut jawabannya salah atau kurang bermutu. Dua orang peserta didik diam tanpa respon, salah satu diantara mereka seringkali menundukkan kepala karena mengantuk. Hal ini mendorong peneliti untuk setiap kali berkeliling mengingatkan mereka agar fokus terhadap materi yang disampaikan. Metode tunjuk langsung untuk menjawab atau maju ke depan *mereview* apa yang menjadi bahasan kelas. Kondisi seperti ini tentu akan berdampak terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang berujung pada pencapaian hasil belajar kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi 10 indikator aktivitas belajar dengan menggunakan penskoran 4 = sangat aktif, 3 = aktif, 2 = cukup aktif, 1 = kurang aktif menunjukkan data sebagai berikut:

Tabel 1.
Aktivitas Belajar pada Pra-Siklus

No	Kriteria	Σ	%
1	Sangat Aktif	1	3,70%
2	Aktif	3	11,11%
3	Cukup aktif	7	25,93%
4	Kurang Aktif	16	59,26%

Sumber: Data primer

Berdasarkan data tabel, peserta didik dengan kriteria kurang aktif 59,26%, cukup aktif 25,93%, aktif 11,11%, sangat aktif 3,70 %. Kondisi ini jauh dari harapan karena ciri pembelajaran IPS adalah aktif, menyenangkan. Peneliti mengajar dengan metode ceramah bervariasi, diskusi berpasangan. Umumnya peserta didik tidak memiliki buku pegangan, enggan meminjam ke perpustakaan. Mereka lebih senang menyalin catatan teman, bahkan memfotokopi menjelang penilaian harian atau ujian akhir semester. Hasil belajar pada pra-siklus diukur dengan soal isian singkat untuk mereview materi Semester 1 pada materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa. Adapun hasil ulangan harian pada pra-siklus rata-rata 62, ketuntasan kelas 52 % KKM mata pelajaran ekonomi 75. Capaian ini belum memenuhi standar ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Penelitian tindakan kelas siklus 1 dimulai hari Senin, 16 Januari 2020 - Senin, 27 Januari 2020, 4 kali pertemuan. Pelajaran ekonomi di kelas XII dilaksanakan 4 jam tiap minggu. Langkah penelitian dalam siklus 1 dengan menyusun rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* untuk 4 kali pertemuan. Pokok bahasan pada siklus 1 kompetensi dasar penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang. Menyusun lembar kerja peserta didik (LKS) yang digunakan peserta didik pada saat kegiatan diskusi kelompok. Menyiapkan instrumen penelitian (soal tes, lembar observasi).

Langkah berikutnya peneliti menyajikan materi pelajaran dengan ceramah, diskusi. Pada kesempatan ini peneliti memberitahu peserta didik agar lebih cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka. Peneliti membentuk kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Fungsi kelompok untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh peneliti, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk mengikuti kuis.

Tahap berikutnya adalah game tournament, membuat suatu bentuk permainan. Materi terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh peneliti pada fase sebelumnya untuk menguji kemampuan peserta didik setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil

latihan di dalam kelompok kerja. Setiap kelompok bersiap untuk mengikuti game berupa kuis berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diujikan kepada semua kelompok. Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok ini peneliti dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan kriteria yang disepakati.

Hasil observasi pembelajaran peneliti oleh observer secara umum belum optimal, masih perlu perbaikan untuk aspek penajaman materi pembelajaran, penguasaan kelas, melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan. Hasil observasi kegiatan peserta didik oleh observer belum optimal, masih perlu perbaikan untuk aspek *visual, oral, writing activities*, ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas kelompok, kedisiplinan kelompok dan ketuntasan tugas kelompok

Tabel.2
Aktivitas Belajar pra siklus dan siklus 1

No	Kriteria	Σ	Pra-siklus (%)	Σ	Siklus I (%)
1	Sangat Aktif	1	3,70%	2	7,41%
2	Aktif	3	11,11%	6	22,22%
3	Cukup	7	25,93%	10	37,04%
4	Kurang	16	59,26%	9	33,33%

Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat sebagai observer. Pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* pada siklus 1 belum optimal, belum sesuai dengan rencana tindakan. Beberapa hal yang masih perlu dilakukan perbaikan untuk persiapan siklus 2 adalah: 1) penyajian materi, perlu pengulangan untuk meningkatkan penguasaan konsep, 2) observasi pencatatan aktivitas belajar harus lebih cekatan, 3) saat game peserta didik mengalami kesulitan memahami soal dengan cepat karena kemampuan akademik yang berbeda dan materi akuntansi yang bersifat procedural, 4) penghargaan tim membutuhkan waktu saat rekap skor untuk tiap tim. peserta didik tidak segera mencatatkan skor masing-masing karena butuh waktu untuk mencocokkan jawaban. Berdasarkan refleksi tersebut peneliti memberikan tugas peserta didik untuk review dan mempelajari nama-nama akun

perusahaan dagang dan aturan debit kredit yang sebenarnya sudah dipelajari di semester 1 pada diktat yang sudah disiapkan peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang.

Penelitian tindakan kelas siklus 2 dimulai pada hari Senin, 30 Januari 2020 - Kamis, 13 Pebruari 2020 dengan 4 kali pertemuan. Adapun langkah-langkah dalam siklus 2 dengan menyusun rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran *team game tournament* untuk 4 kali pertemuan pada kompetensi dasar penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang. Menyusun lembar kerja peserta didik (LKS) digunakan peserta didik pada saat kegiatan diskusi. Menyiapkan instrumen penelitian (soal tes, lembar observasi).

Penyajian materi pelajaran dengan ceramah disertai tanya jawab intensif menguji perhatian tiap kelompok untuk memeriksa kembali pemahaman diskusi materi yang lebih mendalam secara bergantian tiap kelompok dengan cara ditunjuk acak, sehingga mereka setiap saat siap. Peserta didik agar lebih cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka. Ketua kelompok yang beranggotakan 4-6 orang untuk mengarahkan anggota untuk belajar mengkaji materi, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga secara tim siap untuk mengikuti kuis. Kerjasama akan meningkatkan rasa percaya diri, dan keakraban antar peserta didik.

Dibuat suatu bentuk permainan dengan persiapan soal, kelompok diminta lebih siap, cekatan saat proses menjawab dan tepat waktu. Materi terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh peneliti pada fase sebelumnya untuk menguji kemampuan peserta didik setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di dalam kelompok kerja. Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok, peneliti memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan kriteria yang disepakati. Langkah berikutnya adalah melakukan observasi saat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pembelajaran masih perlu optimalisasi untuk aspek: pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu

yang direncanakan. Observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik secara umum baik, namun masih perlu perbaikan untuk aspek ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas.

Tabel 4
Aktivitas Belajar Siklus 2

No	Kriteria	Σ	Siklus 1 (%)	Σ	Siklus II (%)
1	Sangat Aktif	2	7,41%	6	22,22
2	Aktif	6	22,22%	14	51,85
3	Cukup	10	37,04%	5	18,52
4	Kurang	9	33,33%	2	7,41

Sumber: Data primer

Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* berjalan optimal, artinya sesuai dengan rencana tindakan. Ketika menjelaskan materi penyusunan siklus perusahaan dagang peserta didik bersama kelompoknya saling bertukar informasi untuk memahami konsep sehingga lebih mudah prosesnya. Beberapa peserta didik yang cepat memahami konsep disilahkan untuk membantu kelompok lain yang masih mengalami kesulitan memahami konsep. Observasi aktivitas belajar oleh peneliti dan observer: peserta didik yang memperhatikan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide/pendapat, memberikan saran, tambahan penjelasan untuk penegasan konsep, peserta didik yang mencatat materi, hasil diskusi dan kesimpulan.

Berdasarkan wawancara untuk melihat kembali peserta didik lebih tertib mencatat materi dan resume penjelasan saat penyajian, aktivitas belajar lebih terkontrol sehingga mudah diamati. Peserta didik melakukan aktivitas belajar lebih mudah bergerak untuk segera berkumpul ke dalam kelompoknya masing-masing karena sudah tahu timnya saat siklus 1. Saat game peserta didik lebih cepat memahami soal karena tim sudah dapat beradaptasi, kolaborasi dan berdiskusi berbagi pemahaman sesuai kemampuan akademik materi akuntansi yang bersifat prosedural. Rekognisi atau penghargaan tim: lebih cepat saat merekap skor untuk tiap tim karena tabel sudah siap. Peserta didik lebih sigap mencatatkan skor masing-masing karena sudah mampu berbagi tugas untuk menentukan wakil tim

saat game, penghargaan diberikan kepada semua tim dengan kriteria kelompok super, sangat baik dan baik.

Simpulan

Pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII IPS 3 Madrasah Aliyah Negeri 3 Sleman. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 52% pada pra-siklus dengan rata-rata nilai 62; pada siklus I sebesar 14,81% dengan rata-rata nilai 67,68 dan pada siklus II sebesar 81,48% dengan rata-rata nilai 83,61.

Pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XII IPS 3 Madrasah Aliyah Negeri 3 Sleman. Aktivitas belajar ekonomi mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 14,82%, dan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 44,44% dengan kondisi 74,07% peserta didik mengikuti kegiatan aktivitas belajar yang bermakna.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar ekonomi guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yang dapat meminimalisir kekurangan pembelajaran IPS, khususnya ekonomi. Sebaiknya model ini diintegrasikan dalam proses belajar mengajar minimal satu kali dalam satu semester, perlu didesain seefisien mungkin untuk kecukupan waktu yang tersedia.

Referensi

- Al Tabany, Trianto I.B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Kencana.
- Asba. (2019). Penerapan model pembelajaran team game tournament (team s games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di SD Negeri 3 Dadakitan kabupaten Tolitoli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 5, (1), 11-24.
- Astrissi, D. O. S. A. G., Sukardjo, J. S., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas model pembelajaran team s games tournament (team game tournament) disertai media teka teki silang terhadap prestasi belajar pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 22-27.

Agoes, D. (2013). *Dasar-dasar pedagogi modern*. PT Indeks.

Oemar, H. (2011). *Proses belajar mengajar*. PT. Bumi Aksara.

Hanifah, E., N. & Wulandari, T. (2018). Penggunaan metode card short untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka. *JIPSINDO*, 5, (1), 61-80. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v5i1.20184>

Isjoni. (2012) *Pembelajaran kooperatif: meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Pustaka Pelajar.

Jayanti NPR., Sulton S., Arafah H. (2020). Efektivitas model pembelajaran team game tournament siswa sekolah menengah atas pada materi sistem koordinasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3, (4).

Nursifa, A. (2018). *Efektivitas model pembelajaran cooperative tipe team games tournament terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung*. Skripsi diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sarkadi. (2019). *Tahapan penilaian pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013*. Jakad Media Publishing.

Slavin, R, E. (2015). *Cooperative learning: teori dan praktik* (terjemahan Narulita Yusron). Nusa Media.

Shoimin, A. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Ar-ruzz Media.

Suharsimi A, Suhardjono, Supardi. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Sudjana, N. (2014). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Supardi, dkk. (2020). Humanistic learning of social studies at junior high school of Budi Mulia 2 Yogyakarta, Indonesia. *Internasional Jurnal of Education*, 12 (1),46-55. <https://doi:10.5296/iev12i1.16066>

Suparmini, Sudrajat & Wibowo, S. (2015). Strategi cooperative learning sebagai peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SMP. *JIPSINDO*, 2 (2), 120-142 <https://doi.org/1021831/jipsindo.v2i2.7778>