

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
EKONOMI SISWA KELAS XI IIS 3 SMA NEGERI 1 KESAMBEN**

Silky Roudhotus Sa'adah¹, Sri Umi Mintarti Widjaja², Sapir³

1. Economic Education Program, Faculty of Economics, State University Malang
2. Economic Education Program, Faculty of Economics, State University Malang
3. Economic Education Program, Faculty of Economics, State University Malang
Silky.roudhotus.fe@um.ac.id, sri.umi.fe@um.ac.id, sapir.fe@um.ac.id

Abstract

This study attempts to know: (1) an increase in interest learn economic after determining model cooperative TGT and (2) increasing the study results economic after determining learning model cooperative TGT. Research approach that is used is the qualitative study is descriptive analytic. The kind of research that is used is the act of instrumen research be used that is a sheet of observation, poll, and about pretax post test and test. The subject of study class XI social scient 3 SMAN 1 Kesamben, object research cooperative TGT learning. Is using the research in 2 cycles. Study results class XI Social Scient 3 SMAN 1 Kesamben increase after done a method of learning team games tournemnt (TGT). Look increase on the outcome of post test for each cycle. On the outcome of pre test there was only one of students are be completed. Then on the outcome of post test 1 in cycle 1 the percentage rose to 41.2 %. These increases do not too large on the outcome of post test to 2 the percentage forty-seven percent only up as many as 5.8 % .But the result look significant to the test to 3 that is up from 47 % to 91.2 % the percentage the increase in 44 .2 % . Interest learn class XI Social Scient 3 SMAN 1 kesamben increased.

Keywords: Cooperative Learning Method Teams Games Tournament (TGT), Interest , Study Results.

History of Article:

Received : (13 Januari 2016), Accepted : (17 Februari 2016), Publiised : (15 Maret 2016)

Citation:

Sa'adah, Silky Roudhotus & Sri Umi Mintarti Widjaja & Sapir (2016) Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben. [The Application of Learning Model Cooperative Learning Teams Games Tournament Method (TGT) To Increase Interest And Learning Outcomes Economic Subjects Students Class XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben]. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11(1), 76-87.

© Universitas Negeri Malang

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan dituntut memberikan kontribusi yang dominan dalam mencetak generasi yang berkualitas. Menurut Illahi (2012:p. 27) pendidikan adalah “ upaya untuk mengembangkan, mendorong, dan mengajak manusia agar terampil lebih progresif dengan berdasarkan pada nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia agar terbentuk pribadi yang sempurna”. Kualitas tersebut ditunjukkan dengan adanya perbaikan dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi ujung tombak dalam mencetak generasi baru yang berkualitas sesuai standar yang telah ditetapkan. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus dinikmati oleh semua warga negara Indonesia tanpa terkecuali. Pendidikan sangat penting, karena adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pengetahuan yang dimiliki seseorang tersebut.

Proses pembelajaran yang berhasil bisa dilihat dari minat siswa akan suatu mata pelajaran tinggi sehingga hasil belajar siswa itu bagus. Hasil belajar yang maksimal diperoleh dari pemahaman siswa akan materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa menyerap pelajaran.

Hal yang terjadi di SMA Negeri I Kesamben khususnya kelas XI IIS 3 adalah pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi dalam proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional model ceramah, di mana guru menjadi pusat pembelajaran. Selain itu Metode ceramah menjadi sumber informasi yang dapat didapatkan siswa dari guru. Pada pelaksanaan metode ceramah siswa cenderung aktif dengan kegiatannya sendiri, mereka kurang ada perhatian dengan metode yang ditetapkan guru tersebut, siswa cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri seperti bermain *handphone* di kelas, bergurau dengan teman ataupun mencoret-coret kertas. Selain penerapan metode ceramah guru tersebut juga menerapkan metode lain seperti penggunaan *power point* untuk menyampaikan materi, namun hasilnya tetap sama dengan metode ceramah. Tanya jawab dipakai guru untuk variasi proses pembelajaran, namun para siswa tidak sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan penulis dan wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran ekonomi penyebab masih rendahnya nilai dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa yang rendah, kurang adanya ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi, partisipasi siswa yang masih rendah dalam proses pembelajaran, dan minat yang rendah untuk mengikuti proses pembelajaran. Metode ceramah yang digunakan guru membuat para siswa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran, metode tersebut kurang menarik perhatian siswa.

Kurang ketertarikan terhadap pelajaran terlihat dari banyak siswa yang asyik dengan kesibukannya sendiri dan kurang memperhatikan apa yang guru jelaskan. Kurangnya ketertarikan membuat minat siswa untuk belajar ekonomi rendah menyebabkan hasil nilai ulangan maupun tugas-tugas banyak yang di bawah KKM, KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 1 Kesamben yaitu 75. Karena pembelajaran yang kurang menarik dan minat siswa yang rendah membuat banyak siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yang sudah ditetapkan.

Pada penelitian ini penulis akan menerapkan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini sangat mudah diterapkan dan lebih bisa menarik perhatian siswa dari pada penggunaan metode ceramah, diskusi ataupun menggunakan media *power point*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan yaitu pada proses pembelajaran kooperatif yang menuntut keterlibatan siswa dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, metode ini dapat menarik perhatian siswa karena menggunakan perpaduan belajar bermain dan kompetisi, sehingga akan meningkatkan minat untuk belajar ekonomi. Metode ini dapat melibatkan semua anggota kelompok yang heterogen dalam satu kelompok dan mengandung unsur permainan dan ada unsur kompetisi sehingga dapat merangsang keaktifan siswa agar kelompoknya memperoleh point terbaik. Dalam penerapan pembelajaran ini siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen.

Setiap kelompok berusaha memperoleh skor terbaik. Setiap anggota kelompok akan terlibat aktif dalam proses berlangsungnya turnamen tersebut sehingga tidak ada siswa yang sibuk dengan aktivitas nya sendiri sehingga pembelajaran ini sangat sesuai dengan keadaan kelas yang partisipasinya dalam pembelajaran kurang menarik minat siswa jika menggunakan model ceramah ataupun model penggunaan *power point*. Model pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda. Sehingga akan menimbulkan minat yang tinggi kepada siswa. Model pembelajaran yang bisa merangsang minat siswa ini akan membuat siswa lebih berminat untuk belajar tanpa diperintah, sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis ingin mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, oleh karena itu penulis tertarik untuk mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben”.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian : Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif analitik. Data yang diperoleh pada saat penelitian dideskripsikan dan diuraikan secara jelas dan dianalisis untuk mencari hubungannya kemudian dituangkan dengan bentuk kata-kata agar diperoleh informasi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif.
2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas
3. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben. Waktu pelaksanaan bulan Oktober 2015.
4. Subjek Penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 3 berjumlah 38 anak, Dimana siswa laki-laki berjumlah 12 dan siswi perempuan berjumlah 26 dan diselenggarakan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

5. Data dan Sumber Data

No	Data	Teknik pengumpulan data	Instrumen
1.	Penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Observasi	Lembar observasi kegiatan guru
2.	Minat siswa	Angket	Angket
3.	Hasil belajar siswa	Tes	<i>Pre Tes</i> dan <i>Pos Tes</i>

6. Pengumpulan Data

- Lembar Observasi. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi untuk diisi oleh observer dan digunakan untuk meneliti ketetapan penulis dalam menerapkan rencana pembelajaran (RPP).
- Soal Tes. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre test* dan *pos test*, dalam setiap siklusnya diadakan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa, ketika sebelum menggunakan model TGT dan sesudahnya. Soal tes berupa pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal.
- Angket. Angket digunakan untuk mengukur minat siswa sebelum dilakukan tindakan model pembelajaran TGT dan setelah diterapkan model pembelajaran TGT.
- Lembar Catatan Lapangan. Catatan lapangan ini digunakan untuk melengkapi data yang tidak ada pada observasi, sehingga tidak ada data yang terlewatkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- Pedoman wawancara. Pedoman ini digunakan untuk memperoleh informasi tanggapan guru terhadap penerapan model pembelajaran TGT ini.

7. Analisis Data

a. Lembar Pengelolaan Observasi Pembelajaran Oleh Penulis.

$$\text{Presentase keberhasilan tindakan} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Sumber : Arikunto, 2012 : 272)

b. Hasil Belajar Siswa

Keterangan : S = skor
R = jumlah benar
W = jumlah salah

Sumber : Arikunto, (2012 : p. 262)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Total soal}} \times 100$$

Sumber : diadopsi Arikunto, (2012 : p. 272)

Untuk mengetahui presentase banyak siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$TB = \frac{\sum T}{\sum T N} \times 100 \%$$

Keterangan :

TB	: Ketuntasan Belajar
$\sum T$: Banyaknya siswa yang mendapatkan skor ≥ 75
$\sum T N$: Banyaknya siswa yang mengikuti tes

Sumber : diadopsi Arikunto, (2012 : p. 272)

Indikator keberhasilan penerapan TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Penerapan TGT dikatakan berhasil apabila rata-rata pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan

c. **Angket Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran TGT**

Untuk melihat minat siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model TGT ini dianalisis secara deskriptif dan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$H = \frac{S}{T} \times 100$$

Keterangan :

H	: Hasil kriteria minat
S	: Penjumlahan nilai angket dari No. 1 - 15
T	: Total skor, yakni jumlah soal dikali Bobot nilai tertinggi pada angket, 15 x 4 = 60

Sumber : diadopsi Arikunto (2012 : p. 198)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Proses perencanaan pada siklus I dari hasil yang diperoleh observasi awal, kegiatan atau hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain adalah:

- 1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)
- 2) Memberikan soal *pre test* yang hasilnya digunakan untuk mengelompokkan siswa yaitu sebanyak 38 siswa dibagi menjadi 6 kelompok.
- 3) Menyiapkan materi yang akan disampaikan yaitu materi Pendapatan Nasional
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa, lembar catatan lapangan, angket dan soal *pre test*
- 5) Menyiapkan soal *games* dan soal *tournament*

a. Tahap Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan 1 dilakukan hari rabu tanggal 7 Oktober 2015 dan 12 Oktober 2015. Pertemuan ke 2 yaitu pada tanggal 12 Oktober 2015. Pelaksanaan peretemuan ke 2 yaitu hari senin waktu pelajaran ekonomi yaitu jam ke 4 dan 5. Alokasi waktu yaitu 2 x 45 menit, dimana 20 menit untuk belajar kelompok, kemudian 20 menit untuk game. 25 menit untuk turnamen dan 25 menit untuk kegiatan *pos test*.

1) Penyajian kelas

Dalam tahap ini penulis menjelaskan apa tujuan dari pembelajaran ini, kemudian apa saja yang akan dilakukan untuk 90 menit ke depan. Penulis meminta kelompok untuk berkumpul sesuai dengan anggota yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Pembagian kelompok sesuai dengan hasil nilai *Pre Test* pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap ini penulis menjelaskan semua aturan main proses pembelajaran TGT.

2) Belajar dalam Kelompok

Pada tahap ini penulis meminta setiap kelompok belajar bersama, yaitu penulis membagikan kartu soal yang sudah terdapat jawabannya sebanyak 38 soal untuk digunakan sebagai media belajar, masing-masing kelompok belajar secara bergantian membaca kartu soal yang dibagikan penulis.

3) Game (Permainan)

Setelah belajar kelompok, penulis menjelaskan aturan main tahap selanjutnya yaitu game. Pada tahap ini setiap kelompok duduk secara melingkar. Kartu soal yang telah dibuat diskusi kemudian ditutup. Setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk membacakan soal secara berurutan. Ketika salah satu siswa dalam kelompok memberikan pertanyaan, siswa lain dalam kelompok tersebut berebut dengan cara mengangkat tangan untuk menjawab soal yang dilontarkan tersebut.

4) Pertandingan (Tournament)

Pada tahap ini penulis meminta untuk tulisan kelompok meja ditata di meja paling depan secara berurutan, yaitu dari barat nomor 1 sampai nomor 6. Kemudian penulis memanggil urutan nama yang akan bertanding sesuai dengan kemampuan pada hasil *Pre Test* ..

5) Penghargaan Kelompok

Pemenang turnamen yaitu memperoleh poin 60 untuk kelompok 5 "*Giant*". Setelah itu penulis memanggil semua anggota kelompok 5 untuk menerima *reward* yang telah disediakan penulis.

1) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dilihat dari perbandingan nilai *pre test* dan *pos test* yang telah di peroleh siswa.

Tabel 1 Hasil Belajar *Pre Test* Siswa Kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben.

1	Siswa yang ikut <i>pre test</i>	38 siswa
2	siswa yang tuntas KKM	1 siswa
3	siswa yang belum tuntas KKM	37 siswa
4	% Siswa yang tuntas KKM dalam kelas	3,6 %
5	Rata – Rata Nilai Kelas	47.3

Tabel 2 Hasil Belajar *Pos Test* 1 Siswa Kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben.

1	Siswa yang ikut <i>post test</i>	34 siswa
2	Siswa yang tuntas KKM	14 siswa

3	Siswa yang belum tuntas KKM	20 siswa
4	% Siswa yang tuntas KKM dalam kelas	41.2 %
5	Rata – Rata Nilai Kelas	69.1

2) Hasil Lembar Observasi Penulis dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Model TGT pada Siklus 1.

Hasil lembar observasi penelitian secara ringkas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Lembar Observasi Penulis dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Model TGT pada Siklus 1.

No	Nama Observer	Σ Deskriptor yang Muncul	Σ Deskriptor yang	% Skor yang Diperoleh
1.	Eko Budi, S.Pd	17	19	89.5%
2.	Siti Nur	16	19	84.2%
3.	Sri Wahyuni	15	19	78.9%
Σ		48	57	
Rata-rata		16		84.2%

Berdasarkan tabel 3 terlihat jika presentase keberhasilan penulis dalam menerapkan pembelajaran model TGT sebanyak 84.2%.

Tabel 4 Hasil Belajar *Pos Test* 2 Siklus 2 Siswa Kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben.

1	Siswa yang ikut <i>pre test</i>	34 siswa
2	siswa yang tuntas KKM	16 siswa
3	siswa yang belum tuntas KKM	18 siswa
4	% Siswa yang tuntas KKM dalam kelas	47 %
5	Rata – Rata Nilai Kelas	71.2

Tabel 5 Hasil Belajar *Pos Test* ke 3 Siklus 2 Siswa Kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben.

1	Siswa yang ikut <i>pre test</i>	34 siswa
2	siswa yang tuntas KKM	31 siswa
3	siswa yang belum tuntas KKM	3 siswa
4	% Siswa yang tuntas KKM dalam kelas	91.2%
5	Rata – Rata Nilai Kelas	85.6

Hasil Minat Belajar Siswa dan Hasil Nilai Belajar Siswa

1) Minat Belajar

Minat belajar kelas XI IIS 3 terhadap mata pelajaran ekonomi dapat dilihat dalam tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Angket Minat Belajar Ekonomi Siswa Sebelum Penerapan TGT

Kriteria Jawaban	Jumlah Siswa
Sangat Minat	0
Minat	38
Kurang Minat	0
Tidak Minat	0

Tabel 7 Hasil Angket Minat Belajar Ekonomi Siswa Setelah Penerapan TGT

Kriteria Jawaban	Jumlah siswa
Sangat Minat	18
Minat	20
Kurang Minat	0
Tidak Minat	0

2) Hasil belajar

Berdasarkan data Hasil belajar sebelum dan sesudah melakukan metode pembelajaran dengan model TGT dari 2 siklus yaitu *pre tes* dan *pos tes* kemudian penulis membandingkan hasil *pre tes* dan *pos tes* tersebut di tunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi *Pre Tes* dan *Pos Tes* Siklus 1 dan 2

	Siklus 1		Siklus 2	
	Pre Tes	Pos Tes 1	Pos Tes 2	Pos Tes 3
∑ Siswa yang Ikut Tes	38 siswa	34 siswa	34 siswa	34 siswa
Rata – Rata nilai kelas	47.36	69,1	71.2	85.6
% Ketuntasan kelas	3.6 %	41.2 %	47 %	91.2%
Siswa Tuntas KKM	1 siswa	14 siswa	16 siswa	31 siswa
Siswa Tidak Tuntas KKM	37 siswa	20 siswa	18 siswa	3 siswa

PEMBAHASAN

A. Minat Belajar

Peningkatan minat tersebut tentunya bukan merupakan kebetulan saja, peningkatan minat tersebut terjadi karena adanya penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI IIS 3 sehingga meningkatkan minat belajar. Pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajaran mudah di terapkan di dalam kelas, adanya pembelajaran kooperatif TGT ini meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben. Dalam pembelajaran kooperatif dikelas siswa dituntut langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga konsep sentral, 3 konsep sentral tersebut yang mendorong siswa untuk lebih melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, Hal tersebut menimbulkan ikatan apabila mereka ingin memperoleh tujuan yang ingin

di capai mereka harus bekerja sama untuk meraihnya sesuai dengan Slavin (dalam Isjoni, 2007 : p : 22) Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *Cooperative Learning* yaitu : “ Penghargaan Kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil” Ketiga konsep tersebut saling berhubungan. Ketika siswa mendapat penghargaan kelompok hal tersebut merangsang siswa kelas XI IIS 3 untuk lebih senang melakukan sesuatu hal tersebut menimbulkan minat siswa kelas XI IIS 3, Dalam kelompok mempunyai tanggung jawab secara individu. Tanggung jawab tersebut berupa setiap siswa dalam kelompok pada saat mendapat tugas bisa menjawab hal tersebut memberikan sumbangan poin bagi kelompoknya. Dan yang terakhir yaitu kesempatan yang sama untuk berhasil, karena mereka sama-sama belajar. Mereka mempunyai kadar kesempatan yang sama untuk memperoleh keberhasilan kelompok. Hal tersebut yang meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IIS 3.

Siswa sangat menikmati proses pembelajaran TGT ini, hal tersebut menimbulkan minat yang tinggi untuk belajar sesuai dengan Slameto (2010 : 180) minat adalah “suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Adanya minat yang timbul tersebut akibat faktor dorongan dari dalam siswa itu sendiri, Factor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Crow & Crow (dalam Shaleh & Wahab, 2004 : p. 264), “yaitu *factor intern* dan *faktorn ekstern*”. Saat setiap kelompok bisa menjawab soal turnamen hal tersebut membuat faktor emosional dalam diri setiap siswa meningkat. Faktor ini dinyatakan bahwa suatu aktifitas yang dilaksanakan oleh individu yang dapat dicapai dengan sukses akan menyebabkan perasaan yang menyenangkan. Hal ini akan berakibat pula bisa memperbesar minat dalam hal tersebut.

Minat meningkat karena dalam proses pembelajaran siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran sehingga mereka secara penuh akan terlibat dalam proses pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan Smith (dalam Barkley dkk, 2012: p. 7) yakni “menuntut para pelajar untuk bekerja sama menyelesaikan tugas bersama, berbagai informasi, dan saling mendukung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan kooperatif model TGT di kelas XI IIS 3 membuat siswa lebih dominan dalam proses pembelajaran mereka lebih menunjukkan sisi kekompakan dalam belajar kelompok, dan tidak menggantungkan kepada guru. Adanya pembelajaran kooperatif ini membuat siswa lebih konsentrasi dalam pembelajaran karena mereka dituntut terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

Minat tersebut terlihat karena cara belajar yang berbeda membuat siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben merasa tertarik dalam belajar. Mereka merasa senang dalam belajar ekonomi. Peningkatan minat dalam pembelajaran tersebut karena siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben, merasa tertarik dengan proses pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang belum pernah mereka lakukan. Dalam proses pembelajaran TGT ini semua siswa turut terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa menikmati aturan main proses pembelajaran TGT ini dari diskusi, *game* sampai kegiatan turnamen. Perolehan poin yang memacu mereka untuk terus berusaha agar mereka bisa menjawab pertanyaan pada saat *game* ataupun pada saat turnamen. Ketika mereka bisa menjawab pertanyaan, mereka mempunyai rasa bangga tersendiri. Model kompetisi ini membuat setiap anggota kelompok harus benar-benar berusaha agar mereka pada saat kegiatan turmen memenangkan kompetisi tersebut. Rangsangan tersebut membuat

ketersediaan mereka dalam belajar ekonomi datang dari diri mereka sendiri tanpa di paksa yang menimbulkan minat belajar ekonomi meningkat.

Minat belajar siswa kelas XI IIS 3 terlihat ketika mereka antusias dalam melakukan semua yang di perintah oleh guru, antusias yang mereka tunjukkan tanpa ada unsur keberatan sehingga mereka suka rela melakukan proses pembelajaran tersebut. Adanya siswa yang banyak memperhatikan semua perintah guru tersebut lah yang terlihat ketika peningkatan minat terlihat.

B. Hasil Belajar

Observasi awal sebelum adanya penerapan TGT ini terlihat jika nilai siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben kurang dari KKM. Nilai yang tuntas KKM hanya beberapa siswa saja. Hal tersebut karena cara belajar mereka yang kurang efektif menyebabkan hasil belajar yang rendah sesuai dengan Warsita (2008:p. 62) “konsep belajar adalah sebagai suatu upaya atau proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), dan nilai sikap (afektif)”. Hasil belajar yang rendah menggambarkan jika tujuan utama belajar di kelas XI IIS 3 SMAN 1 Kesamben belum berhasil karena perubahan hasil kognitif siswa belum terlihat.

Hasil belajar bisa dijadikan indikator sebagai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila nilai yang di peroleh siswa sudah sesuai dengan kriteria yang telah di tentukan , begitupula sebaliknya. Belum terihatnya aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial merupakan belum tercapainya tujuan belajar karena proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Kesamben, murid terlalu menggantungkan diri kepada guru, sehingga mereka dalam belajar kurang mandiri. Proses belajar akan berhasil dipengaruhi beberapa faktor diantaranya yang diungkapkan oleh Dalyono (2009: pp. 55-57) yaitu minat. Adanya minat sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Minat yang rendah terjadi karena siswa tidak merasa nyaman dalam proses pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dalyono (2009 : p. 235) “tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar”. Ketika siswa tidak mempunyai minat belajar ekonomi, hal tersebut menyebabkan mereka kurang tertarik untuk belajar ekonomi, hal tersebut menyebabkan hasil belajar ekonomi mereka rendah.

Hasil belajar siswa kelas XI II S 3 SMA Negeri 1 Kesamben Meningkatkan setelah di terapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ini karena siswa ada rangsangan belajar secara mandiri, mereka berupaya sendiri untuk memahami materi yang di berikan oleh guru. Hal tersebut membuat siswa lebih suka rela dalam belajar dan tanpa disuruh. Suka rela siswa tersebut menyebabkan siswa merasa senang akan mata pelajaran ekonomi dan menimbulkan ketertarikan, sehingga memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Pengaruh positif tersebut terlihat dari hasil nilai siswa yang sudah tuntas dari KKM pada siklus 2. Hal ini sesuai dengan pendapat Respati (2013, pp. 1-10) dalam penelitiannya bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Proses pembelajaran sebelum tindakan berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa kurang yang berdampak pada

kurangnya pemahaman siswa yang membuat prestasi belajar kurang. Peningkatan terjadi pada siklus I. Keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat walaupun belum optimal. Pelaksanaan siklus II menyebabkan keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat menjadi tinggi.

Selain itu unsur *game* dan turnamen dalam pembelajaran di kelas XI IIS 3 membuat setiap siswa antusias untuk memperoleh nilai yang optimal untuk kelompoknya. Nilai yang tinggi akan membuat mereka menjadi pemenang turnamen di kelas. Ketika kelompok tersebut menjadi yang terbaik di kelas hal tersebut membuat lebih mendorong siswa untuk lebih giat belajar lagi, dan yang belum memenangkan turnamen mereka berusaha dengan giat belajar agar kelompok mereka memenangkan turnamen. Hal tersebut sesuai dengan Sanjaya (2006: p. 246) yaitu : “Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*), Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*), Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Prommation Interaction*), Partisipasi dan Komunikasi (*Paeticipation Communication*) “. Dalam pembelajaran ini setiap siswa memperoleh tanggung jawab penuh sehingga mereka berupaya belajar sendiri, hal tersebut yang meningkatkan hasil belajar siswa.

Mereka secara suka rela belajar tanpa ada unsur paksaan. Hal tersebut mempermudah siswa dalam belajar. Belajar yang tanpa dipaksa dan berasal dari diri siswa sendiri akan menimbulkan hasil yang baik. Hasil yang baik itu terlihat dari hasil belajar siswa pelajaran ekonomi meningkat dari setiap siklus hal tersebut sesuai dengan Slameto (2003: p. 4) menjelaskan hasil belajar adalah “perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional setelah mengalami pelatihan dan pengalaman dalam pembelajaran”. Ketika minat dalam diri siswa tersebut tinggi, maka secara sadar mereka belajar tanpa di perintah, hal tersebut membuat ketertarikan akan belajar ekonomi tinggi. Ketika seorang siswa sudah tertarik terhadap sesuatu tanpa dipaksapun mereka dengan senang hati akan melakukan hal yang tanpa orang lain perintah. Siswa yang belajar sudah timbul dalam dirinya sendiri tanpa diperintah akan membuat mereka ingin memperoleh nilai yang bagus. Sehingga mereka dengan suka rela belajar, di kelas XI IIS 3 ketika guru menjelaskan materi awal, mereka secara mandiri belajar dan mengaitkan dengan apa yang telah mereka pelajari sehingga mereka lebih mandiri dalam belajar, dan pembelajaran sudah sesuai yaitu berpusat pada siswa, hanya ada beberapa siswa saja yang belum tuntas dalam KKM tersebut. Sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini cocok di terapkan di kelas untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut: 1) Minat belajar siswa kelas XI IIS 3 meningkat setelah di terapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena, model pembelajaran ini membuat siswa lebih senang belajar ekonomi tanpa disuruh, mereka antusias dalam melakukan semua yang di suruh oleh guru. Minat meningkat karena mereka ingin memperoleh nilai maksimal dalam berkompetisi. Hal tersebut menimbulkan dorongan dalam diri siswa untuk belajar lebih giat agar memperoleh hasil yang maksimal untuk kelompoknya. Sehingga kelompoknya mmeproleh nilai yang lebih unggul dari kelompok lain. Hal tersebut mendorong minat dalam diri siswa kelas XI IIS 3 untuk

belajar ekonomi; 2) Hasil belajar kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben meningkat setelah dilakukan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Terlihat peningkatan pada hasil *post tes* masing-masing siklus. Hasil belajar yang meningkat tersebut merupakan akibat adanya minat belajar ekonomi yang tinggi dalam diri siswa. Minat yang tinggi tersebut mendorong siswa untuk memperoleh nilai yang baik sehingga hasil yang diperoleh meningkat. Hasil yang meningkat terlihat dari nilai *pre test* dan *post test* yang terus meningkat.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat diberikan saran sebagai berikut : 1) Bagi guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kesamben sebagai variasi dalam pembelajaran. Diharapkan guru dapat menerapkan pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan nilai siswa. 2) Bagi Peneliti yang lain disarankan untuk mencoba pada materi ataupun mata pelajaran yang lain dan di sekolah yang berbeda sehingga dapat digunakan untuk melihat sejauh mana keberhasilan model pembelajaran TGT ini apabila di terapkan pada kondisi yang berbeda. 3) Bagi sekolah disarankan untuk mengenalkan metode pembelajaran pada guru-guru yang mengajar mata pelajaran selain ekonomi, agar digunakan sebagai variasi pembelajaran yang bisa di terapkan dalam proses pengajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Barkley, Elizabeth dkk (2005) *Collaborative Learning Techniques*. Bandung : Nusa Media.
- Dalyono, M (2009) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Illahi, Muhammad, Takdir (2012) *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Jakarta : Ar-ruzz Media.
- Isjoni, *Cooperative Learning*. (2007). Bandung : Alfabeta.
- Respati, Agustina, Dwi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi – BKK Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret*. 1(2), 1 -10
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Shaleh, & A.R Wahab (2004). *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Pranada Media.
- Slameto (2010) *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*. Jakarta : PT Rineka Cipta.