

---

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA**

 Dewi Sinta<sup>1</sup>, Erliany Syaodih<sup>2</sup>, Sungging Handoko<sup>3</sup>
<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana
 

---

**Article Info**
**Keywords**

 model teams games tournamen  
 tgt  
 semangat belajar siswa

**Abstract**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu inovasi baru dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menemukan suatu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan semangat belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT) yang dipadukan dengan permainan Crossword Puzzle. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) termasuk didalamnya penggunaan model deskriptif dan penelitian tindakan. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X lintas minat SMA Negeri 25 Bandung dengan desain penelitian Quasi Experimental Design bentuk Nonequivalent Control Group Design. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-anova dan uji-t menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki perbedaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dalam meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi dalam meningkatkan semangat belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (direct instruction).

**Correspondence Author**
<sup>1</sup>dewisinta429@gmail.com

<sup>2</sup>erliany Syaodih@gmail.com

<sup>3</sup>sungginghandoko54@gmail.com

**How to Cite**

Sinta, D., Syaodih, E., Handoko, S. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. JP2EA, Vol. 3, No. 2, Des. 2017, 163-173.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis. Melalui pendidikan diharapkan kualitas masyarakat dapat ditingkatkan. Diantara berbagai jenjang pendidikan, Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jalur pendidikan umum yang bisa diandalkan untuk membantu pemerintah mengembangkan pendidikan selaras dengan tujuannya yaitu, meningkatkan pengetahuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan mengembangkan diri, meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat. Untuk tujuan tersebut, SMA menawarkan dua jurusan yaitu IPA dan IPS dan salah satu mata pelajaran yang cukup strategis pada jurusan IPS adalah MP Ekonomi.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting. Pada mata pelajaran ini disajikan materi-materi yang berkenaan dengan perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran.

Sasaran dari mata pelajaran ekonomi adalah mendidik anak agar produktif, berpikir ekonomis, membangun keterampilan berwirausaha, memiliki pengetahuan yang cukup untuk hal-hal yang dapat berefek pada masa depannya. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh untuk kelas IPS dan ditawarkan sebagai program lintas minat kepada jurusan IPA.

Pelaksanaan kebijakan lintas minat untuk pembelajaran Ekonomi ternyata berdampak pada profil belajar para siswanya. Di SMA 25 profil belajar siswa lintas minat yang berasal dari jurusan IPA lebih baik dibanding jurusan IPS. Satu temuan yang agak kontroversi. Pada pembelajaran ekonomi di kelas IPS gairah belajar kurang baik, siswa sering tidak mengikuti pelajaran, malas untuk membaca pelajaran, kurang antusias, kurang aktif untuk bertanya dan jarang mengerjakan tugas.

Penyebab dari kurangnya semangat

belajar peserta didik ini bisa berasal dari diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa itu sendiri (faktor eksternal). Dari sisi guru, rendahnya semangat belajar diantaranya diakibatkan oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru yang cenderung membosankan, pengelolaan kelas yang kaku, metode pembelajaran yang monoton serta rendahnya pemanfaatan media pembelajaran.. Penyebab-penyebab kurangnya semangat dapat diatasi dengan beberapa cara diantaranya dengan memanfaatkan media, menyempurnakan manajemen kelas atau mengganti gaya mengajar guru kepada yang lebih menarik dan interaktif.

Penyebab kurangnya semangat belajar sebagaimana diuraikan diatas juga dapat diatasi dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai. Model-model pembelajaran yang dapat digunakan misalnya model pembelajaran kontekstual, pembelajaran kuantum, maupun pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan angket yang telah disebarkan kepada siswa diperoleh informasi bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan games, karena menurut peserta didik dengan adanya games disela-sela pembelajaran berlangsung akan menghilangkan rasa jenuh yang dirasakan selama mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Dari hasil angket itu pun terungkap bahwa siswa lebih senang belajar berkelompok karena dengan belajar berkelompok upaya memahami materi lebih mudah melalui bantuan dari teman sekelompoknya (tutor sebaya).

Guna mengakomodasi tuntutan siswa melalui metoda pembelajaran maka diperlukan satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keikutsertaan dan semangat peserta diantaranya dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk siswa dapat belajar secara berkelompok dan diharapkan dengan pembelajaran secara berkelompok ini peserta

didik dapat belajar bekerja sama dan mampu meningkatkan semangat belajar. Keistimewaan dari model pembelajaran kooperatif ini ialah dapat meningkatkan motivasi belajar, siswa dapat berkomunikasi dengan teman lainnya, dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman dalam prestasi belajar. Model pembelajaran kooperatif ini memiliki banyak tipe misalnya, *tipe STAD, two stay two stray, Numbered heads Together, make a match, Teams Games Tournament dan lain sebagainya.*

Selaras dengan kebutuhan, potensi dan karakter permasalahan yang dihadapi di kelas tersebut maka untuk keperluan penelitian ini akan dikembangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena tipe ini dirasa cocok untuk mengatasi masalah semangat belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Ramadhani (Harmianto dkk, 2013). Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar dengan permainan dan turnamen yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar hal ini tentu akan memberikan semangat bagi siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa.

Mengingat sasaran model tersebut masih digunakan untuk tujuan yang bersifat umum maka untuk keperluan ini akan dikembangkan model kooperatif tipe TGT yang secara khusus mampu meningkatkan semangat belajar siswa yang dikhususkan pada kondisi pembelajaran yang berlangsung di lapangan saat ini; desain model pembelajaran; sintaks model pembelajaran serta efektifitas model terhadap semangat belajar.

## KAJIAN LITERATUR

Secara umum, konsep pembelajaran kooperatif berkaitan dengan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar dimana setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari, dimana konsep ini sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia.

Secara konseptual kooperatif didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok – kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang bertolak dari sifat dasar manusia tersebut, dan diarahkan pada pengembangan kemampuan siswa dalam realisasi sifat dasar tersebut. (Sukmadinata & Syaodih, E., 2012, hlm 147).

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang didasarkan atas kerjasama kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan khusus. Pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif siswa tidak cukup hanya mempelajari materi saja, tetapi harus mempelajari keterampilan kooperatif. Pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar

belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan .

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan berpikir, mengintegrasikan dan menerapkan konsep dan pengetahuan, memecahkan masalah dan meningkatkan harga diri. Pembelajaran kooperatif digunakan untuk beberapa keperluan, diantaranya digunakan untuk 1) meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok ,2) memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya ,3) mengembangkan keterampilannya untuk memecahkan masalah melalui kelompok dan 4) mendorong proses demokrasi di kelas .

Model Pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa unsur yang menjadi penciri, yaitu 1) Saling ketergantungan positif ,2) Tanggung jawab perseorangan , 3) Tatap muka ; 4) Komunikasi antar anggota dan 5) Evaluasi proses kelompok. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa , 2) Siswa dapat berkomunikasi dengan temannya, 3) Dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran , 4) Dapat meningkatkan pemahaman dalam prestasi belajar

#### ***Teams Games Tournament (TGT)***

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* didalamnya.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

Slavin (2015) menyatakan bahwa secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal . TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran (Rusman, 2011: 224).

Heriawan, dkk (2012), ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: 1) Penyajian Kelas, dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru, 2) Kelompok , biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik yang berungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game, 3) Game , terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar

pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. 4) Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompok pada meja I, tiga siswa selanjutnya di meja II dan seterusnya dan 5) *Team Recognize* dimana guru mengumumkan kelompok yang menang, sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Langkah-langkah / Sintaks dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikemukakan oleh Heriawan, dkk (2012) adalah sebagai berikut: 1) Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan. 2) Siapkan meja turnamen secukupnya, misalnya 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja I diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah. 3) Laksanakan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga perolehan skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium*. 4) *Bumping*, pada turnamen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga, keempat dst), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen yang sama, begitu pula meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama. 5) kelompok dan memberi penghargaan.

### **Semangat Belajar**

Secara umum semangat diartikan sebagai kekuatan (kegembiraan, gairah) batin,

keadaan atau suasana batin Semangat adalah gairah dalam diri kita yang di ikuti dengan perasaan terinspirasi sesuatu, termotivasi untuk mewujudkan sesuatu disertai daya optimis dan kreativitas. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi. (Slameto, 2013, hlm. 2). Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. (Usman, 2013, hlm. 4).

Semangat belajar adalah kekuatan kegembiraan hati untuk belajar. Apabila seseorang memiliki kekuatan kegembiraan maka pada saat belajar pun akan merasa semangat, sehingga belajar menjadi hal yang ringan dan mudah dikerjakan.

Titik, 2010 (Amari'a 2012, hlm. 9) menyebutkan lima indikator semangat belajar yaitu 1) Siswa rajin dalam mengikuti pelajaran disekolah yang ditunjukkan dengan kehadiran, ketepatan waktu dan mengerjakan tugas yang diberikan guru ; 2) Keaktifan siswa dalam membaca pelajaran yang ditunjukkan dengan membaca pelajaran sebelum dimulai kelas dan bersedia untuk mengulang kembali pelajaran dirumah ; 3) Antusias dalam keinginan menguasai pelajaran yang ditunjukkan dengan Cepat tanggap (respon) dan atensi; 4) Aktif dalam bertanya tentang pelajaran yang sulit dan tidak dipahami 5) Selalu mengerjakan tugas baik latihan-latihan soal, pekerjaan rumah dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini didesain untuk memperoleh jawaban yang benar tentang desain , langkah dan tingkat efektivitas model pembelajaran TGT terhadap semangat belajar siswa di SMA . Penelitian bersifat kuantitatif - kualitatif , menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode *Research and Development* atau

disingkat *R&D* yang diimplementasikan dengan tiga langkah utama, yaitu studi pendahuluan, pengembangan model dan uji model. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design* dimana kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan dijadikan kelompok kontrol.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 25 Ciwastra Bandung. Ukuran populasi sebanyak adalah seluruh kelas X dengan jumlah 450 siswa, yang terbagi ke dalam 10 kelas. Sampel dipilih hanya dua kelas X dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan studi dokumentasi, observasi dan angket. Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal serta perangkat kurikulum seperti halnya silabus dan RPP.

Lembar Observasi digunakan untuk menilai konsistensi pelaksanaan model pembelajaran TGT dengan RPP yang sudah disusun sedangkan lembar angket digunakan untuk memperoleh data semangat belajar siswa. Angket menggunakan skala Guttmann dengan pilihan jawaban 'Ya' dan 'Tidak'.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Kondisi Pembelajaran Ekonomi Saat Ini*

Berdasarkan data dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat studi pendahuluan terlihat bahwa guru belum menguasai lima unsur pembelajaran sehingga semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran ekonomi masih sangat kurang atau masih pada tingkat rata-rata yang rendah. Kurangnya semangat belajar siswa kemungkinan disebabkan dari faktor pengajar itu sendiri yang terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya masuk kelas, menyiapkan powerpoint lalu membacakannya kepada para siswa, hal ini menunjukkan bahwa guru tidak terlalu terampil dalam menggunakan media pembelajaran pada saat PBM berlangsung. Metode pembelajaran yang digunakan lebih

dominan dengan direct instruction seperti ceramah dan penugasan

### *Desain Model Pembelajaran*

Desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditemukan merupakan hasil rancangan dari peneliti selama melakukan uji coba dari pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat cocok untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Pengembangan desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disajikan dalam hasil penelitian ini tidak banyak mengalami perubahan, karena dengan RPP yang sudah dibuat yang sesuai dengan kurikulum nasional. Perubahan yang ada dalam desain model pembelajaran kooperatif ini hanya terletak pada langkah-langkah pembelajarannya.

Implementasi desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri dari penyajian kelas, kelompok, game, turnamen dan penghargaan kelompok. Berikut ini gambaran desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikembangkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi:

- a. Kegiatan pembuka yang diisi dengan kegiatan apersepsi dan memberi acuan
- b. Kegiatan Inti terdiri atas kegiatan
- c. Penyajian materi, membentuk kelompok, game, turnamen & penghargaan kelompok.
- d. Kegiatan Penutup, diisi dengan kegiatan merangkum menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberi tugas kepada siswa.

### *Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT yang Mampu Meningkatkan Semangat Belajar Siswa.*

Langkah-langkah atau sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditemukan khususnya dalam mata pelajaran ekonomi merupakan hasil temuan yang dilakukan selama tiga kali uji coba pada uji coba terbatas dan hasil akhir dari

pengembangan model pembelajaran kooperatif ini sangat cocok untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Pengembangan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe

TGT yang disajikan menunjukkan hasil bahwa skor rata-rata angket yang disebarkan sebelum dilakukannya tindakan atau perlakuan siswa sangat rendah, namun ada peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT hal ini terlihat pada posttest ke-1 namun masih dikatakan jauh dari nilai rata-rata yang diharapkan yaitu

Posttest ke-2 rata-rata nilai siswa mengalami sebuah peningkatan namun belum mencapai nilai rata-rata yang diharapkan atau belum mencapai kriteria ketuntasan penilaian dalam setiap indikator semangat belajar yang telah ditetapkan.

Menyikapi hasil penelitian tersebut, maka dilakukan modifikasi atau pengembangan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pengembangan ini terlihat pada tahap langkah-langkah dari model kooperatif tersebut yaitu pada tahap penyajian materi peneliti memadukan powerpoint sebagai media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung khususnya pada saat mereka melakukan diskusi dengan anggapan bahwa dengan powerpoint siswa tidak mudah bosan, tetap memperhatikan guru saat menjelaskan. Hasilnya pun terlihat siswa lebih antusias pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil posttest ke-2 karena belum mencapai nilai rata-rata yang diharapkan maka peneliti kembali melakukan modifikasi terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tahap ketiga ini peneliti mendapatkan inspirasi dari buku yang peneliti baca, didalam penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Crossword puzzle*.

Permainan *Crossword puzzle* ini memiliki manfaat yang baik untuk melatih dan meningkatkan kejelian atau ketelitian siswa

dalam menjawab pertanyaan, memudahkan siswa mengingat pelajaran serta dapat mengasah otak siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rinaldi Munir (2005) yang menyatakan bahwa *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi yang telah disampaikan. Hal ini dikemukakan juga oleh Zaini dkk (2008: hlm 71) yang menyatakan bahwa teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Modifikasi model pembelajaran kooperatif ini peneliti menambahkan atau memadukan permainan teka-teki silang ini ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasilnya perpaduan dari metode ini sangat berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Permainan teka-teki silang ini merupakan permainan yang dapat membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan dengan mengisi ruang-ruang yang kosong menjadi sebuah kata yang sesuai dengan kata kunci yang telah ditetapkan.

Alasan lain mengapa peneliti mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Crossword puzzle* (teka-teki silang) karena permainan ini merupakan sebuah inovasi baru untuk menghasilkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan dalam kelas. *Crossword puzzle* ini memiliki kegunaan untuk membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Belajar dengan santai inilah yang akan membuat siswa lebih paham dan mudah menyerap materi yang diajarkan.

Mengingat karakteristik permainan teka-teki silang yang mudah dan menyenangkan diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran, selain itu karakteristik peserta

didik yang umumnya senang untuk diajak bermain.

#### ***Perbedaan Semangat Belajar Siswa setelah menggunakan Model Kooperatif tipe TGT***

Mencermati hasil penelitian yang telah dikemukakan terlihat perbedaan semangat belajar dikelas eksperimen dan kelas kontrol yang cukup signifikan. Semangat belajar pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT cenderung lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung, apalagi setelah dilakukan pengembangan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut dengan mengkombinasikannya dengan permainan *Crossword puzzle*.

Pada awal pertemuan, sebagian siswa masih terlihat bingung dan kaku dengan model pembelajaran yang guru terapkan, karena mereka masih beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Crossword puzzle*. Berkat petunjuk, arahan, dorongan serta kesabaran dari guru kegiatan pembelajaran menjadi aktivitas yang interaktif dan dinamis, dan siswa juga terlihat lebih bersemangat dan bergairah dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Perubahan kearah yang lebih positif pun terlihat dikelas eksperimen, berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut, menunjukan hasil penerapan pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilaksanakan dikelas eksperimen dapat meningkatkan semangat belajar siswa, selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Perubahan suasana belajar seperti ini sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran ekonomi yang terlihat mengalami perubahan yang sangat signifikan. Hal ini terbukti dari data hasil penelitian diatas berdasarkan hasil

rekapitulasi tingkat rata-rata hasil posttest, tingkat semangat belajar menunjukkan tingkat perbandingan rata-rata hasil posttest dari penerapan model pembelajaran langsung.

#### ***Peningkatan Semangat Belajar Siswa setelah Menggunakan Model Kooperatif tipe TGT***

Hasil penelitian yang telah dikemukakan semangat belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan pada saat dilakukannya pembelajaran, akan tetapi bila dibandingkan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung cenderung mengalami peningkatan semangat belajar yang lebih tinggi, apalagi setelah dilakukannya pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan permainan *Crossword puzzle*.

Dampak dari pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan pengaruh yang baik terhadap siswa yang masih sangat kurang mempunyai semangat untuk belajar ekonomi, mereka terlihat menjadi lebih senang dengan mata pelajaran ekonomi tersebut. Sikap mereka yang mulanya acuh terhadap pelajaran ekonomi setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif ini mereka menjadi ingin lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sebab model pembelajaran kooperatif ini mengubah nuansa pembelajaran menjadi hal yang lebih menyenangkan.

Perpaduan dengan permainan *Crossword puzzle* menjadikan siswa terlihat lebih mudah memahami materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran ekonomi, sebab permainan teka-teki silang ini memiliki manfaat yang baik bagi siswa untuk meningkatkan ketelitian atau kejelitan dan sebagai strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan.

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menciptakan hubungan



dinamis dalam lingkungan kelas interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka belajar yang menyenangkan serta alami. Siswa tidak hanya belajar dengan mengandalkan memori atau ingatannya saja, tetapi semua yang mereka temui harus dipelajari.

Pendidik harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menciptakan suatu interaksi antara guru dan siswa dan antara sesama siswa. Pada saat penggunaan desain model pembelajaran kooperatif dilaksanakan didalam kelas eksperimen, kecakapan guru menciptakan suasana lingkungan kelas yang interaktif, selalu menciptakan hal-hal yang berpusat pada apa yang masuk akal bagi siswa serta fasilitas yang mendukung merupakan kunci utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Aspek lain yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif yang dimodifikasi adalah pengelolaan proses pembelajaran yang diterapkan dengan cara berkelompok menggunakan permainan teka-teki silang sehingga diarahkan pada iklim belajar yang mandiri meskipun sesekali ada proses bimbingan yang diberikan oleh guru, dimana hal yang harus diperhatikan adalah komposisi anggota kelompok yang harus memacu semangat belajar siswa untuk dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya, serta jumlah anggota kelompok pun perlu dipertimbangkan dengan baik.

Selain itu seorang guru sebagai fasilitator harus memberikan penjelasan dan penekanan akan pentingnya arti kerja sama itu kepada siswanya. Alasan utamanya agar para anggota kelompok dalam hal ini siswa dapat saling berbagi pengetahuan dan gagasan-gagasan, baik dengan kelompok siswa atau pun dengan orang lain. Situasi-situasi yang terjadi dalam proses bekerja kelompok ini juga akan membentuk kecakapan-kecakapan serta ketelitian yang dimiliki oleh siswa.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif akan meningkat manfaatnya apabila guru dan siswa dapat mengelola bagaimana antar anggota

kelompok berinteraksi, menempatkan diri atas problem yang diberikan. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Amir T (2010:52) bahwa kelompok siswa yang baik adalah kelompok yang dapat memotivasi anggotanya untuk terus belajar dan meningkatkan kecakapannya. Belajar bagaimana menganalisis masalah, mendorong berkomunikasi dan belajar bekerjasama dengan orang lain. Kelompok yang baik juga dapat membuat anggotanya menyadari apa posisi dan perannya dalam kelompok.

Meskipun pengembangan model pembelajaran kooperatif telah sukses diujicobakan dalam penelitian ini namun masih perlu dilakukan penyesuaian-penyesuaian mengingat masih terdapatnya keterbatasan-keterbatasan yang terjadi pada saat pelaksanaan praktik dilapangan. Hee Soo Yin (2005) menjelaskan bahwa ketika ada perubahan yang inovatif dan unggul dalam pendidikan, kita tidak boleh mengasumsikan pelaksanaannya akan menjadi mudah, karena pembelajaran yang menjunjung tinggi nilai-nilai pembelajar yang berpusat pada siswa selalu berkaitan dengan tantangan untuk merubahnya. Selama pelaksanaan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak terlepas dari kendala serta keterbatasan-keterbatasan yang dialami peneliti, diantaranya adalah dari segi persiapan mengajar, dan dari teknis pada tahap pelaksanaan pembelajaran, baik itu dari segi budaya belajar siswa, sarana dan prasarana serta dari alokasi waktu itu sendiri. Berikut uraian beberapa kendala dan keterbatasan yang peneliti temui adalah: 1) Kendala yang muncul pertama kali dalam proses implementasi desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah adanya rasa kekhawatiran dan kurangnya rasa kepercayaan diri yang dirasakan oleh peneliti sebagai guru sebab kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dikarenakan model ini merupakan model yang baru diterapkan oleh guru serta kurang matangnya mengemas dan mempersiapkan kasus yang akan

diselesaikan selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dimana peneliti harus mencari serta mencocokkan materi dan kasus yang disesuaikan dengan fenomena di dalam kehidupan sehari-hari. 2) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran baru, sehingga peneliti berupaya untuk menumbuhkan antusias siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mengubah cara pandang budaya belajar mereka untuk dapat belajar secara mandiri, bukan hanya menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. 3) Keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah diantaranya internet atau jaringan LAN yang disediakan oleh pihak sekolah dirasakan kurang optimal, serta kurangnya koordinasi dengan pengelola perpustakaan sehingga proses pencarian informasi tidak bisa memanfaatkan perpustakaan.

4) Pengalokasian waktu yang disediakan, waktu yang disediakan tidak jarang menghambat terhadap pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dikarenakan waktu hanya disediakan tiga jam pelajaran dalam satu minggu (3 x 45 menit) dan waktu yang disediakan pun sering terpotong-potong, ada kalanya satu jam pelajaran terpotong oleh istirahat, kemudian satu jam pelajarannya lagi berada pada hari yang berlainan, sehingga implementasi pun kurang cukup maksimal diterapkan serta ilmu yang diberikan tidak mencapai optimal. 5) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung di kelas kontrol dilakukan oleh peneliti sendiri, tidak dilakukan oleh guru ekonomi yang biasanya mengajar di kelas, sehingga tidak berjalan secara alami seperti biasanya, karena ada kemungkinan antusias siswa mengikuti proses pembelajaran dipengaruhi oleh peneliti yang mengajar dikelas tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil uji hipotesis yang telah dibuktikan dan hasil analisis data dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 25 Bandung masih menggunakan suatu model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dimana dalam implementasinya lebih berpusat pada guru atau dengan kata lain guru yang aktif sedangkan siswa menjadi lebih pasif karena ruang lingkup aktivitas siswa sangat terbatas, sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi terlihat kurang diminati dan tujuan utama dari mata pelajaran ekonomi pun tidak tercapai secara optimal, siswa pun tidak merasakan manfaat apapun setelah proses pembelajaran ekonomi berlangsung.

Terkait dengan permasalahan yang dialami di lapangan peneliti tertarik akan penerapan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih berminat didalam mengikuti PBM yaitu dengan menerapkan suatu model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT yang bertujuan mengubah segala nuansa menjadi lebih menyenangkan.

Desain model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pelaksanaan model ini mengembangkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Komponen-komponen yang terdapat pada model pembelajaran kuantum tersebut, meliputi lingkungan, suasana, landasan dan rancangan pembelajaran yang dinamis. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendahuluan dimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
- b. Kegiatan inti dibagi menjadi enam

- kegiatan yaitu: a) Penyajian materi: pada saat uji coba ke-1 guru memberikan materi yang akan dipelajari dengan ceramah, lalu pada uji coba ke-2 dan ke-3 materi disampaikan dengan bantuan media powerpoint. b) Kelompok: pembagian kelompok dilakukan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa yang terdiri dari empat sampai lima orang. c) Game: pada uji coba ke-1 dan ke-2 game yang dilakukan adalah memberikan pertanyaan yang ada dalam powerpoint dan diselesaikan dengan waktu yang dibatasi, lalu pada uji coba ke-3 game yang dilakukan adalah memberikan pertanyaan dalam bentuk permainan teka-teki silang yang tetap dibatasi waktu dalam pengerjaannya. d) Turnamen: turnamen dilakukan pada saat siswa dalam kelompok mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat sebelum waktu habis akan mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari kelompok lainnya. e) Penghargaan kelompok: penghargaan ini diberikan kepada kelompok yang memiliki nilai tinggi sampai nilai terendah dengan memberikan julukan "Team Super" untuk kelompok yang nilainya paling tinggi sampai "Good Team" bagi kelompok yang nilainya rendah.
- c. Kegiatan Penutup dimana Guru bersama-sama dengan siswa merangkum dan menyimpulkan hasil pembelajaran setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa. Perbedaan semangat belajar siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe TGT memiliki perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Terlihat dalam hasil tes yang diberikan melalui instrument angket bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Peningkatan semangat belajar setelah menggunakan model kooperatif tipe TGT yang telah dikembangkan pada saat uji coba mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti bahwa nilai rata-rata dari kelas yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan yang menggunakan model pembelajaran langsung sama-sama mengalami peningkatan. Akan tetapi peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan permainan teka-teki silang. Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan permainan teka-teki silang ini tidak hanya memberikan rasa nyaman, senang dan percaya diri pada saat proses pembelajaran akan tetapi model ini akan melatih ketelitian atau kejelitan siswa tersebut.

#### REFERENSI

- Amari'a, S.H.(2012). Pengaruh Keakraban Guru dengan Siswa Terhadap Semangat Belajar Siswa.Tersedia:
- Heriawan, Adang., Darmajari., Senjaya Arip (2012). Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis. Banten: LP3G.
- Huda, M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman (2013). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Penerbit Nusa Media,
- Sukmadinata, N.S.,Erliany Syaodih, (2012). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Amari'a, S.H.(2012). Pengaruh Keakraban Guru dengan Siswa Terhadap Semangat Belajar Siswa.Tersedia: