



**PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR EKONOMI
PESERTA DIDIK KELAS XII-IPS3 MAN 1 JEMBRANA**

MUFIDAH

MAN 1 Jembrana

e-mail: arfida2021@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi peserta didik kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana tahun pelajaran 2022-2023. Penelitian dilaksanakan di kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana, terdiri atas 2 siklus. Subyek penelitian berjumlah 28 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes dan lembar observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis komparatif. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar pada siklus I sebesar 57,15% meningkat menjadi 88,84% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 75,79 meningkat menjadi 84,32 pada siklus II yaitu terdapat peningkatan sebesar 8,53. Sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 67,86% dan siklus II meningkat menjadi 92,86%. Berdasarkan atas temuan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: *Aktivitas Belajar; Hasil Belajar ;Teams Games Tournament; Ular Tangga*

ABSTRACT

This class action research aims to find out how far the application of the Teams Games Tournament learning model can increase the activity and learning outcomes of the Economics subject for class XII IPS3 MAN 1 Jembrana students in the 2022-2023 academic year. The research was conducted in class XII IPS3 MAN 1 Jembrana, consisting of 2 cycles. The research subjects totaled 28 people. The instruments used were tests and observation sheets. The collected data were analyzed using comparative analysis. The results showed that learning activities in cycle I increased by 57.15% to 88.84% in cycle II. The average learning outcomes in cycle I was 75.79, increasing to 84.32 in cycle II, which was an increase of 8.53. While the level of completeness of learning outcomes in the first cycle was 67.86% and the second cycle increased to 92.86%. Based on these findings it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament learning model with snakes and ladders media can increase activity and learning outcomes in Economics subject.

Keywords: Learning Activity; Learning Outcomes ;Teams Games Tournament; Snakes and ladders.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi: 2018). Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik serta dapat membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan baik terhadap materi pelajaran.

Kenyataan di lapangan menunjukkan untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif, aktif dan mampu mengembangkan potensi dirinya tidaklah mudah. Masih banyak dijumpai

peserta didik yang kurang berpartisipasi, kurang terlibat aktif, tidak mau bertanya dan tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan..

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep dan hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas XII IPS3 tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata penilaian harian hanya mencapai 68,39. Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal.

Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ekonomi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yang dapat menciptakan suasana belajar yang tidak menjemukan serta peserta didik dapat meningkatkan aktivitasnya. *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik. Menurut Trianto (2019) kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurochim (2013) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Hal senada dikemukakan oleh Hamdani (2011) menyatakan bahwa aktivitas belajar tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar..

Penggunaan model serta tipe pembelajaran akan dapat berjalan baik apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi daya tarik dalam suatu proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang diikuti oleh beberapa orang dengan alat yang terdiri dari dadu, pion dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dijadikan media dalam pembelajaran Ekonomi diharapkan dapat menciptakan daya tarik dalam kegiatan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat M Husna (dalam Zahara, dkk) menyatakan bahwa media ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat peserta didik antusias dalam bermain. Pendapat ini didukung oleh hasil penelitian Susilana dan Riyana (dalam Mardhani : 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Akuntansi dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar sehingga peserta didik lebih mandiri dalam mengerjakan tugas dan dapat memecahkan masalah sendiri.

Karena itu penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki pendekatan pembelajaran untuk memecahkan masalah pendidikan, khususnya pembelajaran Ekonomi di Kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana secara nyata, dengan indikator: (1). Semakin banyak peserta didik di kelas ini yang tertarik dengan pelajaran Ekonomi dan (2). Kegiatan Belajar Mengajar semakin kondusif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada bulan September s/d November 2022 semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023, di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana yang berlokasi di Jalan Ngurah Rai 103 Negara. Subyek penelitian ini adalah Peserta didik Kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana yang berjumlah 28 peserta didik. Sedangkan obyek penelitian adalah aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana.

Data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data tentang aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Data aktivitas belajar dikumpulkan dengan teknik observasi

menggunakan lembar pedoman observasi tentang aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui tehnik tes untuk aspek pengetahuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah, 1. peserta didik, yaitu untuk mendapatkan data tentang aktivitas dan hasil belajar dalam proses belajar mengajar. 2. guru, yaitu untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Data yang terkumpul dari observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas proses belajar mengajar. Sedangkan tes hasil belajar dianalisis dengan statistik deskriptif seperti rata-rata dan prosentase. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah: 1. aktivitas belajar peserta didik dari data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dianalisis dengan analisis deskriptif, 80% sudah aktif. 2. data yang diperoleh dari hasil tes tentang pemahaman dan penerapan konsep mencapai rata-rata 75,00, 3. minimal 85% dari jumlah peserta didik mencapai nilai hasil belajar tuntas (KKM 75)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana yang memiliki peserta didik sebanyak 28 orang. Berdasarkan data hasil refleksi awal setelah dilaksanakan penilaian harian mata pelajaran Ekonomi khususnya di kelas XII IPS3, nilai hasil belajar peserta didik hanya mencapai rata-rata 68,39 masih relatif rendah bila dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75,00. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik mampu mencapai standar idial atau standar ketuntasan minimal, sedangkan rata-rata aktivitas peserta didik tidak sampai 50%. Dengan demikian diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media ular tangga.

A. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan identifikasi masalah tentang masih rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi dan pemetaan alternatif pemecahan masalah, maka peneliti membuat dan menyiapkan hal-hal sebagai berikut.

1. Merencanakan pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar (PBM).
2. Menyusun pokok-pokok pembahasan dan mengembangkan skenario pembelajaran
3. Menyusun lembar kerja peserta didik atau lembar kerja kelompok.
4. Menyusun tes hasil belajar dan lembar observasi
5. Mengembangkan format penilaian dan format observasi.
6. Membuat permainan ular tangga

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 26 September 2022 dan pertemuan kedua pada Rabu, 28 September 2022. Jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 28 peserta didik kelas XII IPS3. Kegiatan masing-masing pertemuan pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus I pertemuan 1

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 26 September 2022 dimulai pukul 09.15 sampai dengan 11.10 WITA atau selama 2 jam pelajaran. Pada awal pembelajaran guru memberi salam, kemudian mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dengan mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan jurnal penutup. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik yang mempunyai kemampuan yang heterogen. Selanjutnya guru membagikan lembar kerja peserta didik

didik (LKPD) yang harus dikerjakan oleh peserta didik bersama-sama dengan kelompoknya. Setelah pengerjaan LKPD selesai, guru menyiapkan permainan ular tangga. Masing-masing peserta didik bermain mewakili kelompoknya. Peserta didik bermain ular tangga dalam kelompok yang berbeda. Disini guru membagi kelompok peserta didik yang homogen. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peserta didik bermain ular tangga. Peserta didik menjawab soal sesuai angka yang keluar dari dadu. Setelah permainan selesai, guru mengumumkan nilai skor tiap kelompok. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

b. Siklus I pertemuan 2

Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 28 September 2022 dari pukul 07.00 sampai dengan 08.30 WITA atau selama 2 jam pelajaran. Pada awal pembelajaran guru memberi salam, kemudian mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dengan mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan jurnal penutup. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menyiapkan permainan ular tangga. Masing-masing peserta didik bermain mewakili kelompoknya. Peserta didik bermain ular tangga dalam kelompok yang berbeda. Disini guru membagi kelompok peserta didik yang homogen. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peserta didik bermain ular tangga. Peserta didik menjawab soal sesuai angka yang keluar dari dadu. Setelah permainan selesai, poin sudah terkumpul, maka guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi.

Pada akhir kegiatan (siklus I) guru membagikan tes dan lembar jawaban kepada peserta didik dan harus dijawab oleh peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui sejauhmana peserta didik mampu menguasai dan memahami materi yang telah disajikan. Setelah tes selesai, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Hasil Pengamatan

Untuk memperoleh data tentang aktivitas serta hasil belajar peserta didik maka dilakukan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir pelaksanaan pembelajaran guru mengadakan evaluasi dengan menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap kompetensi dasar yang telah dibahas dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil belajar pada siklus I, dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Nilai	2122,00
Rata-Rata	75,79
Daya serap	75,79%
Ketuntasan Hasil Belajar	67,86 %
Nilai tertinggi	93,00
Nilai terendah	60,00

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 75,79. Peserta didik yang belum menguasai kompetensi dasar atau belum tuntas berjumlah 9 peserta didik atau sebanyak 32,14%. Sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar minimal sebanyak 19 peserta didik atau 67,86%.

Hasil Observasi Siklus I

Setelah mengikuti proses pembelajaran menganalisis tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I diperoleh hasil skor observasi seperti yang tercantum pada tabel 4.5 berikut

**Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Pada Siklus I
 Pertemuan ke-1**

Skor	A		B		C		D	
	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase
0	4	14,29%	6	21,43%	6	21,43%	3	10,71%
1	11	39,29%	10	35,71%	12	42,86%	11	39,29%
2	10	35,71%	9	32,14%	7	25,00%	9	32,14%
3	3	10,71%	3	10,71%	3	10,71%	5	17,86%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%	28	100%

Pertemuan ke-2

Skor	A		B		C		D	
	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase
0	2	7,14%	4	14,29%	4	14,29%	2	7,14%
1	7	23,33%	10	35,71%	9	32,14%	10	35,71%
2	13	46,43%	9	32,14%	11	39,29%	9	32,14%
3	6	21,43%	5	17,86%	4	14,29%	7	25,00%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%	28	100%

Keterangan :

Aspek yang diobservasi:

A : berdiskusi

B : bertanya

C : mengajukan pendapat

D : menjawab pertanyaan

Data di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan I siklus I peserta didik yang aktif berdiskusi sebanyak 46,42%, aktif bertanya 42,85% aktif mengajukan pendapat 35,71% dan aktif menjawab pertanyaan 50,00%. Sedangkan pada pertemuan II siklus I peserta didik yang aktif berdiskusi sebanyak 67,86%, aktif bertanya 50,00% aktif mengajukan pendapat 53,58% dan aktif menjawab pertanyaan 57,14%.

1. Refleksi Siklus I

Pada tahap ini dilakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap jenis tindakan. Refleksi siklus bertujuan untuk memperoleh kesepakatan tindakan pada siklus berikutnya sehingga pelaksanaan tindakan berikutnya menjadi lebih baik. Berdasarkan data hasil evaluasi dan observasi oleh observer kegiatan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, dimana hasil yang dicapai dalam siklus I terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar mencapai 75,79 dan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 19 peserta didik (67,86%). Namun demikian, hasil belajar belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 85% dari jumlah peserta didik mencapai KKM. Dari hasil pengamatan selama siklus I berlangsung dan berdasarkan hasil analisis, ada beberapa hal yang perlu mendapat penekanan, antara lain:

- 1) Sebagian peserta didik belum memahami model pembelajaran kelompok tipe *Teams Games Tournament*.
- 2) Beberapa peserta didik masih belum mampu menunjukkan aktivitas secara maksimal, terbukti masih sebagian peserta didik yang hanya mengandalkan salah seorang teman dalam kelompok untuk memecahkan permasalahan yang didiskusikan
- 3) Guru belum memberikan penguatan.

Dengan demikian guru perlu mempersiapkan metode pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga peserta didik lebih termotivasi dan sungguh-sungguh untuk melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu dirancang dan dilaksanakan siklus II sehingga aktivitas dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

B. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka disusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II yang difokuskan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Oleh karena itu, maka disusun perencanaan untuk siklus II yang meliputi:

- a) Mengamati pelaksanaan proses pembelajaran untuk memahami aktivitas dan kebiasaan peserta didik ketika guru menyampaikan materi pelajaran.
- b) Merencanakan solusi dari masalah yang ditemukan pada siklus I yaitu
 - meningkatkan perhatian pada peserta didik dan menjelaskan pembelajaran model *Teams Games Tournament*.
 - memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran..
- c. Menyusun rencana pembelajaran.
- d. Menyusun pokok-pokok materi pembahasan
- e. Menyusun lembar kerja peserta didik atau lembar kerja kelompok.
- f. Menyusun tes hasil belajar

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin, 3 Oktober 2022 dan pertemuan kedua pada hari Rabu, 5 Oktober 2022 yang dihadiri oleh 1 orang observer sebagai kolaborat dari guru MAN 1 Jembrana dan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 28 orang. Pada tahap ini dilaksanakan proses pembelajaran dan sekaligus pelaksanaan penelitian.

a. Siklus II pertemuan 3

Siklus II pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2022 dimulai pukul 09.15 sampai dengan 11.10 WITA atau selama 2 jam pelajaran. Pada awal pembelajaran guru memberi salam, kemudian mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dengan mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan jurnal penutup untuk mengingat materi pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya guru menyajikan materi secara singkat. Kemudian guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik yang mempunyai kemampuan yang heterogen. Selanjutnya guru membagikan LKPD yang harus dikerjakan oleh peserta didik bersama-sama dengan kelompoknya. Setelah pengerjaan LKPD selesai, guru menyiapkan permainan ular tangga. Masing-masing peserta didik bermain mewakili kelompoknya. Peserta didik bermain ular tangga dalam kelompok yang berbeda. Disini guru membagi kelompok peserta didik yang homogen. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peserta didik bermain ular tangga. Peserta didik menjawab soal. sesuai angka yang keluar dari dadu. Setelah permainan selesai, guru mengumumkan nilai skor tiap kelompok. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

b. Siklus II pertemuan 4

Siklus II pertemuan 4 dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2022 dari pukul 07.00 sampai dengan 08.30 WITA atau selama 2 jam pelajaran. Pada awal pembelajaran guru memberi salam, kemudian mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dengan mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan jurnal penutup. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya guru menyiapkan permainan ular tangga. Masing-masing peserta didik bermain mewakili kelompoknya. Peserta didik bermain ular tangga dalam kelompok yang berbeda. Disini guru membagi kelompok peserta didik yang homogen. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan. Selanjutnya peserta didik bermain ular tangga.

Peserta didik menjawab soal sesuai angka yang keluar dari dadu. Setelah permainan selesai, poin sudah terkumpul, maka guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi.. Setelah itu, guru memberikan penguatan . Pada akhir kegiatan (siklus II) guru membagikan tes dan lembar jawaban kepada peserta didik dan harus dijawab oleh peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu menguasai dan memahami materi yang telah disajikan. Setelah tes selesai, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Hasil Pengamatan

Untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar peserta didik maka dilakukan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir pelaksanaan pembelajaran guru mengadakan evaluasi dengan menggunakan tes (lembar tes) untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap kompetensi dasar yang telah dibahas dalam proses pembelajaran.

Adapun data hasil belajar siklus II, dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siklus II

Jumlah Nilai	2361,00
Rata-Rata	84,32
Daya serap	84 ,32%
Ketuntasan Hasil Belajar	92,86 %
Nilai tertinggi	100,00
Nilai terendah	67,00

Dari data di atas, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II sebesar 84,32. Peserta didik menguasai standar kompetensi atau telah dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu diatas nilai 75 berjumlah 26 peserta didik atau sebanyak 92,86%. Dengan demikian bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik standar kompetensi jurnal penutup mengalami peningkatan dari 67,86% menjadi 92,86% yaitu kenaikan hasil belajar sebesar 25,00%.

Hasil Observasi Siklus II

Setelah mengikuti proses pembelajaran standar kompetensi memahami jurnal penutup melalui model pembelajaran "TGT" dengan media ular tangga pada siklus II, diperoleh hasil skor observasi seperti yang tercantum pada tabel 4.8 berikut.

**Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Pada Siklus II
 Pertemuan ke-3**

Skor	A		B		C		D	
	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase
0	0	0%	1	3,57%	0	0%	0	0%
1	2	7,14%	3	10,71%	5	17,86%	4	14,29%
2	17	60,71%	19	67,86%	16	57,14%	13	46,43%
3	9	32,14%	5	17,86%	7	25,00%	11	39,29%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%	28	100%

Pertemuan ke-4

Skor	A		B		C		D	
	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase	Jmlh	Persentase
0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
1	1	3,57%	2	7,14%	4	14,28%	3	10,71%
2	13	46,43%	19	67,86%	16	57,14%	15	53,57%
3	14	50,00%	7	25,00%	8	28,57%	10	35,71%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%	28	100%

Keterangan :

Aspek yang diobservasi:

A : berdiskusi

B : bertanya

C : mengajukan pendapat

D : menjawab pertanyaan

Data di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-3 siklus II peserta didik yang aktif berdiskusi sebanyak 92,85%, aktif bertanya 85,73% aktif mengajukan pendapat 82,14% dan aktif menjawab pertanyaan 85,72%. Sedangkan pada pertemuan ke-4 siklus II peserta didik yang aktif berdiskusi sebanyak 96,43%, aktif bertanya 92,86% aktif mengajukan pendapat 85,71% dan aktif menjawab pertanyaan 89,28%.

4. Refleksi Sklus II

Pada tahap ini dilakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap jenis tindakan. Berdasarkan data hasil evaluasi dan observasi oleh observer kegiatan siklus II, hasil belajar yang dicapai dengan rata-rata 84,32. Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan minimal sebanyak 26 orang atau sebesar 92,86 % dan tingkat aktivitas peserta didik 80 % sudah aktif.

Dengan demikian pada siklus II peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga proses pembelajaran berlangsung dengan suasana menarik, aktivitas belajar peserta didik meningkat dan berdampak pada meningkatnya jumlah peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM (75) lebih dari 85%. Oleh karena itu tidak diperlukan tindakan ke siklus berikutnya. Penelitian dianggap cukup atau selesai pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penilaian dengan menggunakan tes pada siklus I, dari jumlah peserta didik 28 orang pada siklus I diperoleh tingkat ketuntasan belajar sebesar 67,86%. Jika dibandingkan dengan tingkat ketuntasan sebelum dilaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga yaitu 35,71% maka terdapat peningkatan 32,15%. Akan tetapi hal ini belum memenuhi target batas ketuntasan minimal 85%, sehingga diperlukan upaya peningkatan dengan melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga kembali pada siklus II, dengan melaksanakan perbaikan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I beberapa perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II antara lain: meningkatkan perhatian pada peserta didik dan menjelaskan pembelajaran model TGT dengan media ular tangga agar peserta didik lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

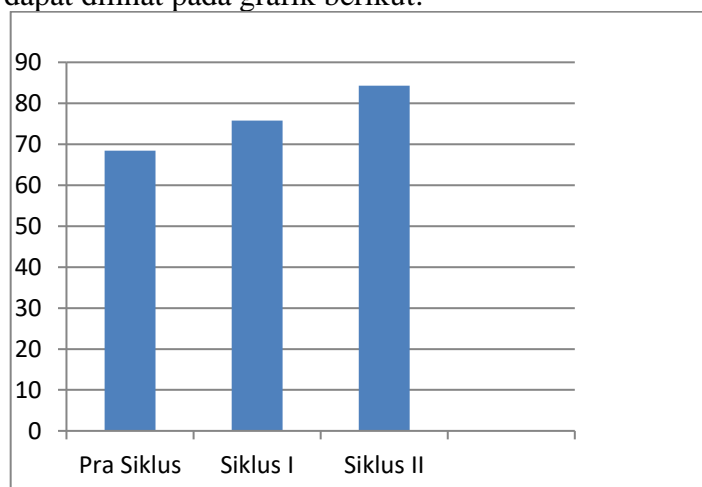
Dalam siklus II hasil belajar Ekonomi peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 75,79 pada siklus II meningkat menjadi 84,32 yaitu terdapat peningkatan sebesar 8,53.

Selanjutnya untuk lebih jelasnya , peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik ditampilkan dalam tabel dan grafik berikut:

Tabel 5. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Keterangan	Skor Rata-Rata	Keterangan
Pra Siklus	68,39	Tidak Tuntas
Siklus I	75,79	Tuntas
Siklus II	84,32	Tuntas

Gambaran peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dalam keseluruhan sebelum dan sesudah siklus dapat dilihat pada grafik berikut:



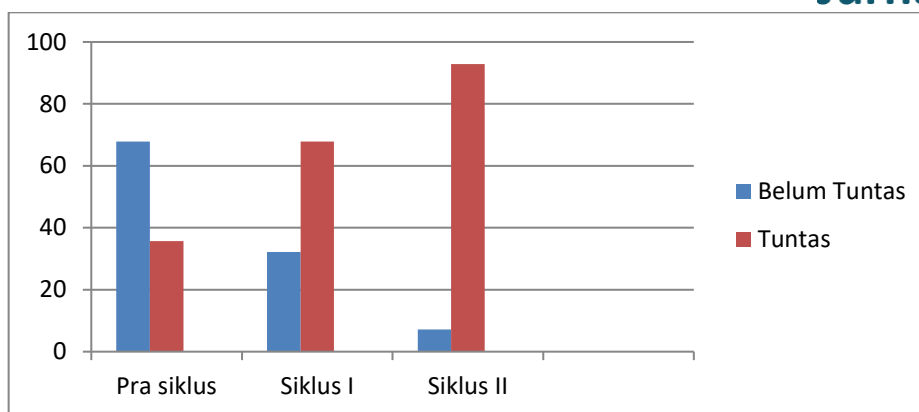
Gambar 1 Grafik Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dipresentasikan sebagai berikut:

Tabel 6 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	10	18	35,71 %
Siklus I	19	9	67,86 %
Siklus II	26	2	92,86 %

Tabel di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik yang terus mengalami peningkatan. Dari pra siklus yang hanya 35,71% peserta didik tuntas, meningkat menjadi 67,86% pada siklus I dan 92,86% peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga pada mata pelajaran Ekonomi materi jurnal penutup dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII IPS3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

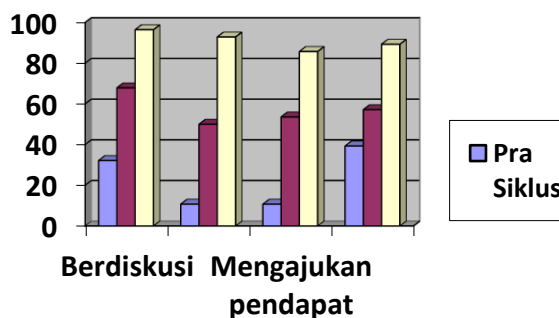


Gambar 2 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran di Kelas XII IPS3 MAN 1 Jember dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 7 Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta didik

No .	Aktivitas Belajar Peserta didik	Aspek yang diobservasi	Jumlah Peserta didik Aktif	Persentase
1.	Pra Siklus	Berdiskusi	9	32,14%
		Bertanya	3	10,71%
		Mangajukan pendapat	3	10,71%
		Menjawab pertanyaan	11	39,29%
2.	Siklus I	Berdiskusi	19	67,86%
		Bertanya	14	50,00%
		Mangajukan pendapat	15	53,58%
		Menjawab pertanyaan	16	57,14%
3.	Siklus II	Berdiskusi	27	96,43%
		Bertanya	26	92,86%
		Mangajukan pendapat	24	85,71%
		Menjawab pertanyaan	25	89,28%



Gambar 3 Grafik Perbandingan Aktivitas Peserta didik dalam Pembelajaran

Tabel dan grafik diatas menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik Kelas XII IPS3 dari pra siklus sampai dengan siklus II. Persentase peserta didik yang aktif dalam berdiskusi, bertanya, berpendapat dan menjawab pertanyaan selama penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terus meningkat. Jika pada pra siklus dengan metode pembelajaran konvensional peserta didik yang aktif berdiskusi 32,14% , aktif bertanya 10,71%, aktif mengajukan pendapat 10,71% dan aktif menjawab pertanyaan 39,29% tetapi dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* meningkat menjadi peserta didik yang aktif berdiskusi 67,86%, aktif bertanya 50,00%, aktif mengajukan pendapat 53,58% dan aktif menjawab pertanyaan 57,14%. Pada siklus II aktivitas belajar peserta didik meningkat yaitu peserta didik yang aktif berdiskusi 96,43%, aktif bertanya 92,86%, aktif mengajukan pendapat 85,71% dan aktif menjawab pertanyaan 89,28%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dea Sinta Maharani, dkk yang berjudul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik Kelas V SDN Kapalo Kota Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik secara klasikal mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I adalah 64,52% dan siklus 2 adalah 85,28%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif TGT berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ma’rifatul Hoiroh yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 8 Jember “menyatakan bahwa pada proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media ular tangga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA materi Interaksi Mahluk Hidup dengan Lingkungannya di kelas VII MTs Negeri 8 Jember. Hasil penelitian ini menguatkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, apalagi diimplimentasikan dengan media ular tangga, dapat menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Febri dkk dengan judul “ Penggunaan Model TGT dengan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar “menyatakan bahwa model TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil Biologi peserta didik. Ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 66,14 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 59,77.

Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan tipe *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga dapat terjadi karena :

- Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang terekam lebih dalam.
- Dalam *Teams Games Tournament* peserta didik antusias untuk menjawab dengan benar pertanyaan yang dilempar padanya, sehingga peserta didik mau membaca, berlatih, diskusi dengan lebih giat.
- Setiap kelompok ingin menjadi yang terbaik, sehingga kerjasama dan pembagian tugas dilaksanakan dengan baik.
- Dengan melaksanakan *Teams Games Tournament* setiap kelompok harus siap, sehingga setiap kelompok harus mampu bekerja sama dengan baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi peserta didik Kelas XII IPS3 tahun pelajaran 2022-2023 standar kompetensi jurnal penutup walaupun belum mencapai hasil yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi peserta didik Kelas XII IPS3 MAN 1 Jembrana tahun pelajaran 2022-2023

Berdasarkan pelaksanaan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi rekan-rekan guru Ekonomi hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dengan tetap berpegang pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik.
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi. Disarankan kepada guru Ekonomi untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febri, dkk. 2015. Penggunaan Model TGT dengan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Bioterdidik*. Volume 3 No.2.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ibrahim, et all. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lie, Anita. 2005. *Metode Pembelajaran Gotong Royong*. Surabaya: Citra Media
- Loan, Abd. 2002. *Model Pembelajaran Kolaboratif- Kooperatif*. Jakarta: Departemen Agama RI
- Kesuma, Ameliasari T.2013.*Menyusun PTK Itu Gampang* Bandung: Esensi
- Maharani, Dea Sinta. Junaidi Indrawadi. Ulil Amri. “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik Kelas V SDN Kapalo Kota Padang”. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 10 Nomor 4 Agustus 2021.
- Aprilia Wahyu Mardhani. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi mengelola kartu piutang Kelas XI

- Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Klaten Tahun Ajaran 2016-2017. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Suharsimi Arikunto, Suharjo dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zahara, Rosina, dkk. 'Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS di SD IT Prima Mandiri Kecamatan Percut Sei Tuan TA.2021/2022.' *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 1 No 2, 2023