

**PENGUNAAN STRATEGI TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PADA POKOK
BAHASAN PASAR KEUANGAN UNTUK SISWA
KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 RUMBIO JAYA**

(The Use of Teams Games Tournamen (TGT) Strategy to Improve Economics Subject on Financial Markets at Class XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya)

Oleh: Mahful*)

*) Guru Pendidikan Ekonomi SMA Negeri 1 Rumbio Jaya

ABSTRACT

This reserach was done based on the preliminary observation in the researher class XI IPS at SMA Negeri 1 Rumbio Jaya. The researcher did tests to the students as much as 25 items, students got difficulties in comprehending the material. As many as 88% students made mistakes in answering questions. They got score below tahn 75, so it did not reach the minimum completeness criteria (KKM); over 75. Only 12% of students were able to answer questions. Their difficulty in answering the question because they were not full attention when learning in the classroom. The researcher implemented Teams Games Tournament to motivate students by applying Classroom Action research the result of students based on the analysis data, the problems shown in the learning process was primarily the result of economic study on the subject of the financial markets for students of class XI IPS SMAN 1 Rumbio Jaya improved by usingthe strategy of Teams Games Tournamen (TGT) t and it had shown satisfactory results.

Keywords: Cooperative Learning Model Type STAD, Media Audio visual, Activity and Result learning

PENDAHULUAN

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu dari ilmu sosial yang sarat dengan teori-teori dan konsep-konsep yang membutuhkan kemampuan pemahaman materi yang sangat baik. Materi ekonomi kelas XI IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 pada semester 1 salah satunya adalah pasar keuangan. Pada standar kompetensi memahami pasar keuangan, semestinya siswa dituntut untut dapat memahami materi tersebut. Namun yang terjadi adalah siswa belum maksimal untuk memahaminya dikarenakan kurangnya keaktifan siswa di kelas dan juga konsep pembelajaran yang tercipta di kelas. Guru ekonomi seharusnya menciptakan kondisi belajar yang aktif untuk membantu siswa dalam belajar di

kelas, khususnya mempelajari materi pasar keuangan.

Selama proses belajar mengajar, penulis selaku guru bidang studi ekonomi telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 dalam proses belajar mengajar untuk kelas XI IPS. Tetapi, dalam mengajar penulis cenderung masih bersifat konvensional, penulis memberi penjelasan dan siswa mencatat disertai tanya jawab seperlunya kemudian dilanjutkan dengan latihan soal atau tugas. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI IPS, penggunaan metode konvensional ini dapat menghambat daya kritis siswa. Dengan demikian, sulit bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya secara optimal. Proses pembelajaran demikian membuat siswa kurang berminat dalam belajar ekonomi. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut

berpengaruh pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh penulis kepada siswa sebanyak 25 soal, kesulitan siswa dalam memahami materi masih ditemukan. Sebanyak 88% siswa melakukan kesalahan dalam menjawab pertanyaan. Mereka hanya mendapatkan nilai di bawah 75, sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM); di atas 75. Hanya 12% siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan karena mereka tidak perhatian penuh ketika proses belajar di kelas.

Dari hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masuk dalam kategori kurang. Setelah ditelusuri dari resume pembelajaran yang dibuat pada setiap pertemuan, penyebab munculnya permasalahan di atas yaitu: 1) materi pasar keuangan pada mata pelajaran ekonomi sulit dipahami yang telah dapat dilihat dari hasil penilaian siswa; 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham; 3) kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan gagasan/pendapat dalam pembelajaran; 4) guru sudah melakukan proses mengajar dengan baik, namun guru masih belum menggunakan sebuah strategi dalam pembelajaran, siswa masih hanya sebatas menghafalkan materi yang ada dalam buku cetak.

Untuk mengatasi hal di atas, maka penulis mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok dan menyenangkan, terutama untuk materi pasar keuangan. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan oleh penulis adalah menggunakan strategi Teams Games Tournamen (TGT) pada pembelajaran ekonomi untuk pokok bahasan pasar keuangan. Strategi Teams Games Tournamen (TGT) terdiri atas 4 langkah utama yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran. Step 1

yaitu pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran. Step 2 yaitu belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Step 3 yaitu turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta). Step 4 yaitu rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui criteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Penggunaan Strategi Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Pokok Bahasan Pasar Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya”..

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2011), PTK adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti di kelasnya dengan merancang, melaksanakan tindakan, dan merefleksikannya dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan Kunandar (2011), dalam PTK ada tiga unsur atau konsep yaitu:

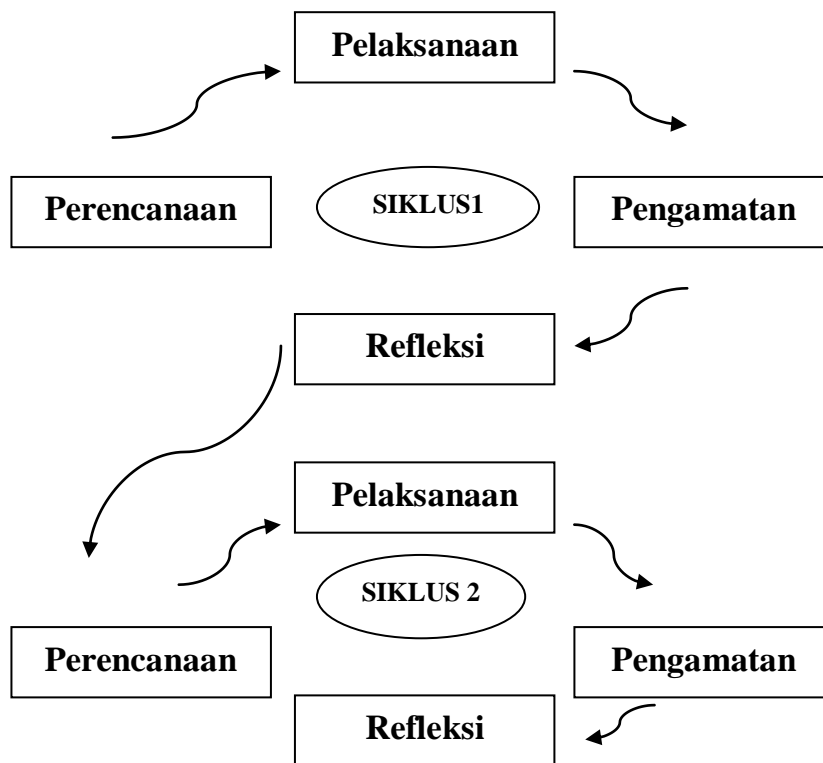
1. Penelitian, yaitu aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan, yaitu suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus-siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran.

3. Kelas, yaitu sekelompok siswa yang dalam waktu sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.
Ada empat tahap yang dilalui dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) pada setiap siklusnya yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Berikut adalah gambarannya:

Tahap-Tahap Pelaksanaan PTK



Jadi, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Fokus PTK terletak pada siswa dan Proses Belajar Mengajar (PBM) yang terjadi di kelas yang meliputi 4 tahap; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya. Dalam hal ini terdapat jumlah siswa sebanyak 25 orang. Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya dimulai dari awal Septembersampai Oktober 2013. Pemilihan tempat penelitian ini karena peneliti mengajar di sekolah ini dan di kelas ini, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian; mulai dari persiapan, pelaksanaan tindakan kelas, pengumpulan data, dan analisa data,

Parameter merupakan hal yang diukur dalam penelitian. Ada dua parameter dalam penelitian ini, yakni:

1. Parameter Utama

Parameter utama dalam penelitian berupa hasil belajar siswa yang terdiri dari daya serap dan ketuntasan siswa.

- Hasil Belajar
- Daya serap Siswa
- Ketuntasan hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan baik secara individu maupun klasikal.

2. Parameter Pendukung

Parameter pendukung dalam penelitian ini adalah berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan Daya serap Siswa.

Instrumen penelitian adalah alat pengukur parameter. Dalam penelitian ini, ada dua instrumen penelitian, yaitu:

1. Test hasil belajar untuk mengukur daya serap siswa dan ketuntasan belajar siswa). Dalam hal ini instrumen yang digunakan adalah berupa ulangan harian pada akhir setiap siklus.
2. Lembar observasi aktivitas siswa berupa mengetahui materi, membuat pertanyaan, mempelajari materi, mendiskusikan materi, dan mengerjakan latihan. Sedangkan lembar observasi aktivitas guru yang diamati meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam hal ini antara lain terdiri dari beberapa langkah untuk setiap siklusnya:

1. Perencanaan, meliputi persiapan pengadaan perangkat ajar, materi ajar, dan hal-hal lain yang diperlukan dalam proses belajar mengajar.
2. Tindakan/ pengaplikasian strategi Teams Games Tournamen (TGT), meliputi pendahuluan, kegiatan pokok dan penutup.
3. Observasi atau pengamatan atas pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi atas hasil observasi, yaitu pembahasan atas siklus yang sudah dilakukan sebagai acuan perbaikan pada siklus selanjutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pra-Tindakan

Penulis memberikan pra-tindakan ke kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya. Sebanyak 25 siswa diberikan masing-masing 25 soal. Kemudian, nilai siswa diambil dari jumlah jawaban yang benar. Total nilai dihitung dengan membagi jumlah jawaban benar dengan jumlah soal kemudian dikali 100.

Setelah mengumpulkan data dan menghitung nilai siswa, penulis mengklasifikasikannya dalam tabel yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengerjakan pra-tindakan. Berikut adalah tabel klasifikasi nilai pra-tes siswa

Tabel 1. Klasifikasi Nilai Pra-Tindakan Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Tingkat Kemampuan
1	81 – 100	0	0%	Baik Sekali
2	61 – 80	2	8%	Baik
3	41 – 60	7	28%	Cukup
4	21 – 40	13	52%	Kurang
5	0 – 20	3	12%	Sangat Kurang
TOTAL		25	100%	Kurang

Tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *baik sekali*. Di samping itu, ada 2 siswa (8%) memperoleh tingkat kemampuan *baik*.

Siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *cukup* adalah sebanyak 7 siswa (28%). Siswa yang berada di tingkat kemampuan *kurang* adalah sebanyak 13 siswa (52%), dan pada tingkat kemampuan

sangat kurang ada 3 siswa (12%). Kesimpulannya, rata-rata nilai dari tingkat kemampuan siswa dalam pra-tindakan adalah **cukup**. Dengan demikian, penulis melakukan siklus untuk mengaplikasikan strategi Teams Games Tournamen (TGT) untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan.

2. Hasil Data pada Siklus 1

Penulis telah melakukan siklus 1 karena hasil pra-tindakan tidak mencapai nilai di atas 75. Siswa hanya mendapatkan nilai di bawah 75. Presentasi data di siklus 1 dapat dilihat sebagai berikut:

Table 2. Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 1

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		F	P (%)	F	P (%)
1	Mengetahui Materi	10	40%	15	60%
2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	18	72%	20	80%
3	Memainkan Game Akademik	20	80%	22	88%

Tabel 2 di atas menunjukkan nilai aktivitas siswa pada siklus 1 yang terdiri pertemuan 1 dan pertemuan 2. Ada 3 aktivitas siswa; mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 1, ada 10 siswa (40%) mampu mengetahui materi, 18 siswa (72%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 20 siswa (80%) mampu memainkan game akademik. Pada pertemuan 2, ada 15 siswa (60%) mampu mengetahui materi, 20

a. Hasil Observasi pada Siklus 1

Model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang digunakan adalah strategi Teams Games Tournamen (TGT) untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan pada siklus 1 telah dilakukan sesuai dengan silabus KTSP. Aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini menunjukkan nilai aktivitas Siswa pada siklus 1:

siswa (80%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 22 siswa (88%) mampu memainkan game akademik. Dengan demikian, ada peningkatan nilai aktivitas siswa dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus 1.

2. Hasil Nilai Siswa pada Siklus 1

Kesimpulan dari hasil nilai siswa pada siklus 1 dapat dilihat di Lampiran. Di bawah ini adalah analisa hasil nilai siswa pada siklus 1.

Table 3. Analisa Hasil Nilai Siswa pada Siklus 1

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Tingkat Kemampuan
1	81 – 100	0	0%	Baik Sekali
2	61 – 80	5	20%	Baik
3	41 – 60	12	48%	Cukup
4	21 – 40	6	24%	Kurang
5	0 – 20	2	8%	Sangat Kurang
TOTAL		25	100%	Cukup

Tabel 3 di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *baik sekali*. Ada 2 siswa (8%) memperoleh tingkat kemampuan *sangat kurang*. Siswa yang memperoleh tingkat kemampuan

kurang sebanyak 6 siswa (24%). Siswa yang berada di tingkat kemampuan *cukup* adalah sebanyak 12 siswa (48%), dan pada tingkat kemampuan *baik* ada 5 siswa (20%). Gambaran lengkap dari seluruh nilai siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada

Lampiran. Berdasarkan data di atas, penulis menyimpulkan bahwa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya mempunyai hasil belajar ekonomi yang masih rendah. Hasil rata-rata nilai dari tingkat kemampuan siswa adalah **cukup** dengan rata-rata nilai 41-60. Nilai tersebut tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya; yaitu di atas 75. Tujuan dari tes pada siklus 1 adalah untuk menginvestigasi kemampuan dalam belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan dengan menggunakan strategi Teams Games Tournamen (TGT).

Hasil Data pada Siklus 2

Table 4: Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus 2

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		F	P (%)	F	P (%)
1	Mengetahui Materi	18	72%	24	96%
2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	22	88%	25	100%
3	Memainkan Game Akademik	24	96%	25	100%

Tabel 4 di atas menunjukkan nilai aktivitas siswa pada siklus 2 yang terdiri pertemuan 1 dan pertemuan 2. Ada 3 aktivitas siswa; mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 1, ada 18 siswa (72%) mampu mengetahui materi, 22 siswa (88%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 24 siswa (96%) mampu memainkan game akademik. Pada pertemuan 2, ada 24 siswa (96%) mampu mengetahui materi, 25

Penulis telah melakukan siklus 2 karena hasil nilai tes pada siklus 1 tidak mencapai nilai di atas 75. Sebagian besar siswa hanya mendapatkan nilai di bawah 75. Hasil data pada siklus 2 dapat dilihat sebagai berikut:

1. Hasil Observasi pada Siklus 2

Model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang digunakan adalah strategi Teams Games Tournamen (TGT) dalam mengajarkan ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan pada siklus 2 telah dilakukan sesuai dengan silabus KTSP. Aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada lampiran. Tabel di bawah ini menunjukkan nilai aktivitas Siswa pada siklus 2:

siswa (100%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 25 siswa (100%) mampu memainkan game akademik. Dengan demikian, ada peningkatan nilai aktivitas siswa dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 pada siklus 2.

2. Hasil Nilai Siswa pada Siklus 2

Kesimpulan dari hasil nilai siswa pada siklus 2 dapat dilihat di lampiran. Di bawah ini adalah analisa hasil nilai siswa pada siklus 2:

Table 5: Analisa Hasil Nilai Siswa pada Siklus 2

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Tingkat Kemampuan
1	81 – 100	3	12%	Baik Sekali
2	61 – 80	19	76%	Baik
3	41 – 60	0	0%	Cukup
4	21 – 40	2	8%	Kurang
5	0 – 20	1	4%	Sangat Kurang
TOTAL		25	100%	Baik

Tabel 5 di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh tingkat kemampuan *cukup*. Ada 1 siswa (4%) yang memperoleh tingkat kemampuan *sangat kurang*. Siswa yang berada di tingkat kemampuan *kurang* adalah sebanyak 2 siswa (8%), pada tingkat kemampuan *baik* ada 19 siswa (76%), dan pada tingkat kemampuan *baik sekali* ada 3 siswa (12%). Gambaran lengkap dari seluruh nilai siswa pada siklus 2. Berdasarkan data di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai dari tingkat kemampuan siswa adalah **baik** dengan rata-rata nilai 61-80. Hal ini berarti penggunaan strategi Teams Games Tournamen (TGT) dalam mengajarkan ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya dinyatakan berhasil.

3. Refleksi pada Siklus 2

Penulis menemukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan melalui strategi Teams Games Tournamen (TGT). Hal itu dapat dilihat dari level tingkat kemampuan siswa dalam membaca teks dari pra-tindakan, siklus 1, dan siklus 2 yang telah dijelaskan di atas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi Teams Games Tournamen (TGT) untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ekonomi: di atas 75.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data analisis, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil nilai rata-rata pada pra-tindakan adalah 42.72. Hal ini berarti hasil belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan untuk siswa berada pada tingkat kemampuan 41-60 (cukup).
2. Setelah melakukan siklus 1, hasil nilai rata-rata siswa meningkat

menjadi 51.84. Hal ini berarti kemampuan belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan untuk siswa berada pada tingkat kemampuan 41-60 (cukup). Pada siklus 2, hasil nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 76.16. Hal ini berarti kemampuan belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan untuk siswa berada pada tingkat kemampuan 61-80 (baik). Nilai tersebut lebih tinggi dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); di atas 75.

3. Data menunjukkan bahwa penggunaan strategi Teams Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya dalam belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan. Dengan kata lain, strategi tersebut dapat digunakan sebagai sebuah strategi dalam mengajarkan ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran tersebut.
4. Telah dibuktikan bahwa penggunaan strategi Teams Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ekonomi yang telah ditentukan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi Teams Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan kemampuan belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rumbio Jaya.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat membantu guru dan guru pemula dalam mengajarkan

ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Seorang guru seharusnya membuat usaha yang lebih untuk meningkatkan kemampuan dan kualitasnya dalam mengajarkan ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan. Guru seharusnya dapat memperhatikan partisipasi siswa dalam proses belajar tersebut.
2. Seorang guru seharusnya mengetahui strategi mengajar yang cocok untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa dibutuhkan lebih banyak latihan dalam belajar ekonomi pada pokok bahasan pasar keuangan di kelas maupun di luar kelas.

REFERENSI

- Adji Wahyu, dkk. 2007. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar, 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Nurkencana dan Sunartana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sanjaya Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Stanley, dkk. 1988. *Way to Writing*. New York: Mackmillan Publishing Company.
- Suparmin dan Mey. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XI*. Surakarta: Mediatama