

---

## PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)

Mas Indah Murdaningrum  
Email: [alkhalifimaninda@gmail.com](mailto:alkhalifimaninda@gmail.com)  
MAN 2 Bantul, Kota Bantul, DIY

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 2 Bantul setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan observasi untuk mengetahui motivasi belajar, dan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *Team Game Tournament* sebagai berikut; Pada siklus 1 ke siklus 2 persentase peserta didik yang motivasi belajarnya dengan kategori rendah terus mengalami penurunan, yakni 40,08% - 15,52%, kategori sedang sama 35,34% , dan kategori tinggi dari 27,58% - 49,14%. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 (41,38% - 62,07% - 86,21%). Tindakan dikatakan berhasil jika persentase peserta didik yang motivasi belajarnya diatas rendah minimal mencapai 80%. Rata-rata nilai peserta didik pada akhir siklus yang memperoleh nilai di atas KKM minimal mencapai 80%, dan PTK ini dinyatakan telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Kata kunci: motivasi, hasil belajar, Team Game Tournament

### ABSTRACT

*This research was conducted to determine the increase in motivation and learning outcomes of students in class X IPS 2 at MAN 2 Bantul after participating in the learning process by applying the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model. This study uses observation to determine learning motivation, and tests to determine student learning outcomes. The results showed that the learning process using the Team Game Tournament was as follows; In cycle 1 to cycle 2 the percentage of students whose learning motivation is in the low category continues to decline, namely 40.08% - 15.52%, the middle category is the same as 35.34%, and the high category is from 27.58% - 49.14 %. Learning outcomes also increased from the initial conditions, cycle 1, and cycle 2 (41.38% - 62.07% - 86.21%). Action is said to be successful if the percentage of students whose learning motivation is above low reaches at least 80%. The average value of students at the end of the cycle who obtained a score above the minimum minimum standard level reached 80%, and this CAR was said to have succeeded in increasing motivation and learning outcomes..*

*Keywords: motivation, learning outcomes, Team Game Tournament*

## A. PENDAHULUAN

MAN 2 Bantul merupakan salah satu madrasah negeri yang ada di Kabupaten Bantul Propinsi Yogyakarta. Berdasarkan hasil perolehan nilai dalam proses pembelajaran yang dilakukan awal semester 2 kelas X IPS MAN 2 Bantul tahun ajaran 2019/2020 masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Melihat hasil belajar yang masih rendah menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi juga masih rendah, sehingga seorang guru yang bertindak sebagai pelaksana pembelajaran di dalam ruang kelas harus dapat menentukan model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru yang berkesan saat menjalankan tugasnya adalah guru yang berhasil menjadikan peserta didiknya termotivasi dalam pelajaran.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini berarti, optimalnya hasil belajar peserta didik tergantung pada proses belajar dan proses mengajar guru. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi belajar yang bertujuan untuk mendapatkan data pendidikan yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang harus mengikuti perkembangan zaman, dan kemajuan kegiatan perekonomian yang terjadi di dalam masyarakat. Dalam pembelajaran ekonomi tidak bisa hanya mengandalkan teori saja, melainkan harus disesuaikan dengan implementasi di dalam kehidupan nyata, apalagi pada era revolusi industri 4.0 ini, sehingga ilmu ekonomi bisa diserap dan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi, adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menekankan pada permainan dan kerjasama dengan cara membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil. Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar setiap peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman,

lingkungan, guru maupun semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai karena setiap peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar serta memiliki kesiapan dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan mampu mengatasi kelemahan-kelemahan yang melekat pada pembelajaran klasikal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas, diperoleh bahwa peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik hampir tidak berkembang. Ketergantungan peserta didik masih tinggi terhadap kehadiran guru, akibatnya proses belajar berlangsung satu arah dan peserta didik masih ragu dan takut untuk menyampaikan pendapat maupun pertanyaan kepada guru. Kenyataan ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat masih ada peserta didik yang bermain sendiri, berbicara dengan teman saat guru menjelaskan, mengantuk, membuat gaduh di dalam kelas, melihat sesuatu di luar kelas, ijin keluar masuk kelas. Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan motivasi dan hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 2 Bantul setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020?. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 2 Bantul setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

Manfaat Teoretis dalam penelitian ini adalah untuk memperkaya keragaman ilmu pengetahuan tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 2 Bantul melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis. Penelitian ini juga diharapkan memberi manfaat praktis bagi peserta didik, guru dan dunia pendidikan, sebagai berikut; Bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi, peserta didik di MAN 2 Bantul melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Bagi guru dapat memberi informasi tentang pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi pada peserta didik. Manfaat teoretis bagi sekolah adalah dapat memberikan kontribusi positif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar ekonomi peserta didik di MAN 2 Bantul melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, dijelaskan bahwa ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2015: 80). Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengendalikan minat pada suatu tujuan pola perilaku yang diarahkan. Motivasi adalah dasar untuk semua perilaku

termasuk belajar (Saravanakumar, 2016: 80). Rich Korb mendefinisikan "*motivation is something that leads or influences a person to do something*". Motivasi merupakan suatu hal yang mudah mempengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu pekerjaan (Korb, 2012: 6). Menurut Uno motivasi adalah dorongan yang terdapat pada diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Hamzah, 2015: 3)

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2015: 3). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana peserta didik, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie, Joe, & Okota, 2014: 73-100). Hasil belajarpun adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya (O'Farrell & Lahiff, 2014).

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2014: 5). Hal senada juga dikemukakan Hamalik, menyatakan bahwa hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan

(Hamalik, 2012: 27). Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan (Rusman, 2018: 129). Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai (Hamdan & Khader, 2015: 130-137).

Berdasarkan pemaparan mengenai definisi hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah tujuan pendidikan yang diejawantahkan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya.

#### **Team Game Tournament (TGT)**

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Komalasari, 2014: 67). Secara umum *Teams Games Tournament* (TGT) sama saja dengan *Student Teams Achievement Division* (STAD) kecuali satu hal: *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2015: 163).

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis

kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2018: 315). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen dan membuat peserta didik lebih aktif dalam berkompetisi untuk memperoleh poin bagi skor tim.

Langkah- Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin adalah sebagai berikut: a) Penyajian kelas. Materi yang dipresentasikan harus fokus pada bahan ajar dalam *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan cara ini, peserta didik menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memerhatikan presentasi kelas tersebut sehingga akan membantu mereka pada saat pertandingan. b) Belajar dalam kelompok. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang berbentuk heterogen. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.c) *Games tournament*. Dalam permainan ini, setiap peserta didik yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Peserta didik bermain game akademik dalam kemampuan homogen, dengan meja turnamen terdiri lima peserta.d) Penghargaan kelompok. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim-tim tersebut akan direkognisi apabila tim berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Slavin 2015: 166).

Implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat komponen utama, yaitu ; (1) presentasi guru (sama dengan STAD); (2) kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok (At-Taubany, 2015: 132).

Taniredja menjabarkan langkah-langkah dan aktivitas *cooperative learning* tipe TGT adalah sebagai berikut: a) Pengaturan klasikal, belajar

kelompok, turnamen akademik dan penghargaan tim. b) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua peserta didik bahwa akan dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peserta didik akan bekerja sama dengan kelompok belajar, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan. c) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan antar kelompok. d) Terakhir adalah penghargaan tim untuk pemenang (Taniredja, 2014: 70). Berdasarkan sumber-sumber diatas dalam menentukan langkah-langkah (sintaks) pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka peneliti akan menggunakan sintaks yang diungkapkan oleh Slavi dalam menyusun langkah pembelajaran.

#### **Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan Fiarika Dwi Utari dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan serta tindakan peserta didik yang meliputi kemampuan kerjasama dan percaya diri juga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terbukti dengan meningkatnya kerjasama dari kategori rendah dengan persentase sebesar 53,10%. Siklus II meningkat menjadi 81,36%.
2. Penelitian yang dilakukan Lazim. N, Zulkifli & Rima yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVC Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari skor dasar dengan rata-rata 62,41 menjadi 75,64 pada siklus I dan 81,12 pada siklus II. Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dapat diterapkan pada semua tingkatan kemampuan peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan Siti Nurhidayah yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk



Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran biologi pada materi metabolisme kelas XII IPA3 SMA Negeri 2 Siakhulu Kabupaten Kampar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Soleh, Evi Syarfiarti dan Yanti Herlanti yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-3 SMON 3 Kota Tangerang Selatan 2015/2016 Dalam Pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas hal ini disebabkan perbaikan pada tindakan proses pembelajaran yaitu pada penyempurnaan tahap pembelajaran, pengontrolan aktivitas peserta didik dan pengaturan alokasi waktu serta tempat yang mendukung semua tahapan pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan Mudrika, Mohammad Wijaya dan Sugiarti yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X Mia 3 SMAN 1 Tanete Riau. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) motivasi peserta didik pada saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hingga siklus II. Presentase di siklus I hanya 77,08 % menjadi 87,5 %; (2) aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hingga siklus II. Presentase di siklus I hanya 74,37 % menjadi 88,12 %.

#### **Kerangka berpikir dan Hipotesis Tindakan.**

Kondisi awal penelitian ini menunjukkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran ekonomi masih rendah. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik peserta didik lebih termotivasi dan hasil belajar meningkat. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 2 Bantul tahun pelajaran 2019/2020.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas X IPS2 MAN 2 Bantul, Jl Parangtritis Km 10,5 Bantul Yogyakarta, tempat penulis bertugas. Jumlah keseluruhan peserta didik di kelas X IPS 2 adalah 29 anak, peserta didik perempuan ada 16 anak, dan laki-laki ada 13 anak. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, mulai dari tanggal 1 Februari sampai 31 April 2020. Setiap siklus dilakukan empat pertemuan. Sehingga penelitian ini dilakukan kurang lebih selama tiga bulan (termasuk di dalamnya pembuatan proposal sampai pembuatan laporan). Hasil yang diharapkan setiap siklus adalah adanya perubahan perilaku dan hasil belajar peserta didik dan kompetensi akademis yang meningkat.

#### Metode Pengumpulan Data

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan metode Observasi dan Tes, perolehan data hasil penelitian dengan penjelasan sebagai berikut: Metode observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses pelaksanaan tindakan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik khususnya aspek kognitif. Peneliti menggunakan melalui tahapan *post test* pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi. Teknik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini adalah teknik deskriptif analitik.

### D. PEMBAHASAN

Berdasarkan nilai capaian hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 pada mata pelajaran Ekonomi, dilihat dari nilai Ulangan Harian Semester II KD 3.6 dan KD 3.7 rata-rata nilai mereka masih rendah. Peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM (belum tuntas) pada KD 3.7 ada 17 orang

(58,62%), peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq$  KKM hanya ada 12 orang (41,38%), dengan nilai tertinggi 77, nilai terendah 35 dan nilai rata-rata 57,33. Kondisi awal hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul dapat ditunjukkan dalam tabel 1. Untuk meningkatkan nilai, peneliti melakukan tindakan kelas dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 1 Kondisi Awal Hasil Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul Mata Pelajaran Ekonomi

Hasil Belajar	Kondisi Awal
Belum Tuntas (<KKM)	58,62%
Tuntas ( $\geq$ KKM)	41,38%
Nilai tertinggi	77
Nilai terendah	35
Nilai rata-rata	57,33

### Deskripsi Hasil Penelitian

Menurut hasil observasi di siklus I ini didapatkan data bahwa, persentase peserta didik yang memiliki motivasi rendah pada pertemuan I ada 43,10%, pada pertemuan ke dua turun menjadi 31,03%, kategori sedang pada pertemuan pertama sebesar 36,21% dan pertemuan kedua menjadi 34,48%, dan kategori tinggi pertemuan pertama sebesar 20,69% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 34,48%. Dengan demikian pada siklus satu ini motivasi peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Tabel 2 Hasil Observasi Motivasi Peserta didi Siklus I

No	Kategori Motivasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Siklus I
1	Tinggi	6 (20,69%)	10 (34,48%)	8 (27,58%)
2	Sedang	10,5 (36,21%)	10 (34,48%)	10,25 (35,34%)
3	Rendah	12,5 (43,10%)	9 (31,03%)	10,75 (40,08%)

### Hasil Belajar Peserta Didik

Pada akhir pertemuan kedua dilaksanakan ulangan harian untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik pada KD 3.8 Mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia dan KD 4.8 Mengimplementasikan pengelolaan koperasi disekolah. Hasil belajar

peserta didik kelas X IPS 2 pada siklus I menunjukkan rata-rata 69,34 dari 29 peserta didik. Jumlah peserta didik yang masuk kategori tuntas ada 18 orang dengan nilai  $\geq 70$ . Persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 62,07%. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 87 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 47.

Tabel 3 Nilai Peserta didik Kondisi Awal dan Siklus I

Hasil Belajar	Kondisi Awal	Siklus I
Belum Tuntas (<KKM)	58,62%	34,48%
Tuntas ( $\geq$ KKM)	41,38%	65,52%
Nilai tertinggi	77	87
Nilai terendah	35	47
Nilai rata-rata	57,33	69,34
Jumlah Nilai $\geq 70$	12	18
Persentase ketuntasan	41,38%	62,07%

Hasil belajar peserta didik pada kondisi awal dengan kondisi siklus I ini mengalami peningkatan 20,69%, kalau kita lihat tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal ke siklus I (dari 58,62% menjadi 37,93%). Persentase peserta didik yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi awal ke siklus I dari 41,38% menjadi 62,07%.

Hasil observasi didapatkan data bahwa, persentase peserta didik yang memiliki motivasi rendah pada pertemuan I ada 18,97% , pada pertemuan ke dua turun menjadi 12,07%, kategori sedang pada pertemuan pertama sebesar 39,93 % dan pertemuan kedua menjadi 32,76 %, dan kategori tinggi pertemuan pertama sebesar 43,10% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 55,17%. Dengan demikian pada siklus satu ini motivasi peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Tabel 4 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Kategori Motivasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Siklus II
1	Tinggi	12,5 (43,10%)	16 (55,17%)	14,25 (49,14%)
2	Sedang	11 (39,93%)	9,5 (32,76%)	10,25 (35,34%)
3	Rendah	5,5 (18,97%)	3,5 (12,07%)	4,5 (15,52%)

Tabel di atas menunjukkan bahwa motivasi peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan, untuk kategori tinggi dari 43,10% naik menjadi 55,17%, kategori sedang mengalami penurunan dari 39,93% menjadi 9,5%, dan kategori rendah mengalami penurunan dari 18,97% menjadi 12,07%.

### Hasil Belajar Peserta Didik

Pada akhir setiap siklus dilaksanakan ulangan harian untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil ulangan peserta didik kelas X IPS 2 pada siklus II menunjukkan rata-rata 78,70 dari 29 peserta didik. Jumlah peserta didik yang masuk kategori tuntas ada 25 orang dengan nilai  $\geq 70$  persentase yang telah mencapai KKM sebesar 86,21%. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 93 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 53.

Dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat ditunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik kriteria rendah hanya sebesar 15,52% ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian maksimal sebesar 20%. Persentase peserta didik yang telah tuntas KKM yaitu 86,21% juga telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa semua aspek telah mencapai keberhasilan penelitian sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

Tabel 5 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Hasi Belajar	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Belum Tuntas (<KKM)	58,62%	34,48%	13,79%
Tuntas (>=>KKM)	41,38%	65,52%	86,21%
Nilai tertinggi	77	87	93
Nilai terendah	35	47	53
Nilai rata-rata	57,33	69,34	78,69
KKM terpenuhi	12	18	25
KKM belum terpenuhi	17	11	4
Persentase ketuntasan	41,38%	62,07%	86,21%

Hasil belajar peserta didik dari kondisi awal yang tuntas hanya 41,38%, siklus I meningkat menjadi 65,52% dan pada siklus II menjadi 86,21%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus dua sudah mencapai indikator ketercapaian yang menetapkan sebesar 20% nilai peserta didik yang tidak tuntas.

Nilai tertinggi dari dari kondisi awal, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan terus yaitu dari 77, menjadi 87 dan siklus II meningkat menjadi 93. Nilai terendahpun mengalami peningkatan dari kondisi awal hanya 35 di siklus dua naik menjadi 53. Nilai rata-rata juga sama mengalami peningkatan terus dari kondisi awal hanya 57,33 di siklus dua menjadi 78,69.

Dari analisis data motivasi belajar peserta didik menunjukkan dari kondisi siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti yaitu kategori rendah di siklus I mencapai 40,08% di siklus II turun menjadi 15,52%. Jadi sudah mencapai target seperti yang ditetapkan pada indikator kinerja PTK yaitu kategori rendah maksimal 20%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini

Tabel 6 Indikator Keberhasilan Motivasi Peserta Didik

No	Kategori Motiasi	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Peserta Didik	Persenta se	Jumlah Peserta Didik	Persenta se
1	Tinggi	8	27,58%	14,25	49,14%
2	Sedang	10,25	35,34%	10,25	35,34%
3	Rendah	10,75	40,08%	4,5	15,52%

Kategori tinggi di siklus satu sebanyak 8 orang atau 27,8% dan di siklus duanaik menjadi 49.14%, kategori sedang pada siklus I sebanyak 35,34% an pada siklus II naik menjadi 35,34%. Setelah dilakukan penelitian terhadap peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul pada 3.8 Mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia dan 4.8 Mengimplementasikan pengelolaan koperasi disekolah, maka dapat diketahui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## E. PENUTUP

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi dengan KD 3.8 Mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia dan 4.8 Mengimplementasikan pengelolaan koperasi disekolah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan pengamatan dari semua indikator yang telah ditentukan pada siklus I menunjukkan rata-rata motivasi belajar peserta didik kategori rendah turun dari siklus I 40,08% menjadi 15,52% pada siklus II, kategori sedang sama i 35,34%, dan kategori tinggi sebesar 27,58,% meningkat menjadi 849,14% pada siklus II. Berdasarkan hasil tes pada siklus I persentase peserta didik yang tuntas KKM sebesar 65,52% kemudian meningkat menjadi 86,21% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari siklus I sebesar 69,34 meningkat menjadi 78,69 pada siklus II. Indikator keberhasilan PTK ini adalah bahwa PTK ini dikatakan berhasil jika persentase peserta didik yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang nilainya tuntas sudah mencapai 86,21%, maka PTK sudah berhasil.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar ekonomi lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), memerlukan persiapan yang cukup matang, yakni berupa persiapan media pembelajaran yang mempermudah pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal-soal, metode/cara praktis pengerjaan soal-soal latihan, dan motivasi efektif dan hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai metode pembelajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana peserta didik nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga peserta didik berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya

## F. DAFTAR PUSTAKA

- At-Taubany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, dan Kontekstual*. PT. Kharisma Putra Pratama: Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdan, T.A., & Khader, F.2015. Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assesment Practices in Earley Childhood Education Courses. *International Journal of Humanities and Social Science*, 5(3).
- Hamzah, Uno. B. 2015. *Teori Motivasi & Pengukuran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Adita: Bandung.
- Korb, Rich. 2012. *Motivating Defiant & Disruptive Students to Learn*. California : A Sage Publication Company.
- Kpolovie, P.J., Joe, A. I., & Okota, T. 2014. Academic Achievemeny Prediction: role of Interestin Learning and Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 11 (11).
- O'Farrell, C., & Lahiff, A. 2014. *Writing Learning Outcomes: A Guide for Academics*. Dublin: Trinity College Dublin.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomer 22 tahun 2006 tentang standar isi.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : PrenadaMedia Group.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok : Rajawali Pers.
- Saravanakumar. 2016. *Educational Psychology*. Ahmedabad :Sara Book Publication.
- Slavin, Robert E.2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media : Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Taniredjo, Tukiran, dkk. 2014. *Model – Model Pembelajaran Inovaatif*. Alfabeta: Bandung.
- Uno, Hamzah B. 2015. *Teori Motivasi & Pengukuran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ahmad Soleh, Evi Syarfiarti dan Yanti Herlanti . 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-3 SMON 3 Kota Tangerang Selatan 2015/2016 Dalam Pelajaran IPA. Seminar Nasional Pendidikan IPA-Biologi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 28 September 2016.
- Fiarika Dwi Utami, Ikbal Barlian, Deskoni. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament terhadap*



---

*Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Jurnal Profit Universitas Sriwijaya. Volume 5, no 1.*

- Lazim. N, Zulkifli dan Rima. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVC Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau , Volume 3 Nomor 1, April 2014.
- Mudrika, Mohammad Wijaya dan Sugiarti. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X Mia 3 SMAN 1 Tanete Riau. Jurnal Chemica Vo/. 19 Nomor 1 Juni 2018, 75 – 86.
- Siti Nurhidayah. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 2 Nomor 2 Tahun 2018. ISSN:2614-3097.