

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI KURIKULUM MERDEKA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Stevany Bella Dianita Kusuma<sup>1</sup>, Annisa Prila Puspita<sup>2</sup>, Retno<sup>3</sup>, Muhammad Sabandi<sup>4</sup>

Universitas Sebelas Maret<sup>1,2,4</sup>

SMAN 1 Sukoharjo<sup>3</sup>

Email: <sup>1</sup>[stevanybella2409@gmail.com](mailto:stevanybella2409@gmail.com), <sup>2</sup>[annisaprila210@gmail.com](mailto:annisaprila210@gmail.com),  
<sup>4</sup>[muhsabandi@staff.uns.ac.id](mailto:muhsabandi@staff.uns.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran ekonomi pada kurikulum mandiri di SMAN 1 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat digunakan guru sebagai langkah atau pilihan lain dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan santai dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan kegiatan pembelajaran model pembelajaran yang diinginkan karena pembelajaran berlangsung secara dinamis sehingga tidak monoton dan siswa dapat berperan aktif selama kegiatan pembelajaran..

**Kata Kunci** : Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Keaktifan Siswa Kurikulum Merdeka

### Abstract

*This research aims to find out whether the implementation of the Team Games Tournament type cooperative learning model can increase the level of student activity during economics learning in the independent curriculum at SMAN 1 Sukoharjo. This research uses the classroom action research (CAR) method. The analysis procedures used are quantitative and qualitative descriptive. Data collection techniques for this research are interviews, observation and documentation. The results of this research are that the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can be used by teachers as another step or option for the learning process to increase student activity. This learning model is implemented with the aim that learning activities can run in a relaxed and enjoyable manner. These learning activities are the desired learning model learning activities because learning takes place dynamically so that it is not monotonous and students can play an active role during learning activities.*

**Keywords** : Cooperative Learning, Team Game Tournaments, Independent Curriculum Student Activeness

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, selalu berubah-ubah dan berkembang dengan cepat, singkat dan secara terus - menerus. Perubahan dan perkembangan tersebut dapat menjadi tantangan dan rintangan yang dirasakan oleh seluruh elemen pendidikan, terutama guru dan murid. Pendidikan merupakan aspek terpenting bagi setiap masyarakat. Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003. Pada pasal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu direncanakan guna menciptakan iklim belajar dan kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan apa yang dimiliki pada diri siswa, meliputi aspek kepribadian, akhlak yang baik, agama, kepintaran, dan kemampuan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakat, dan bangsa. Pendidikan tidak lepas dengan kurikulum. Kurikulum merupakan aspek pada pendidikan yang harus dimengerti oleh guru dan murid. Perubahan pendidikan tidak lepas dengan perubahan kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19 menjelaskan terkait kurikulum. Pada pasal tersebut dapat disimpulkan bahwa kurikulum sebagai sebuah satu kesatuan yang berisikan mulai dari rencana dan dasar terkait tujuan pembelajaran, isi, kebutuhan selama pembelajaran, hingga metode yang ingin digunakan sebagai dasar tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum di Indonesia sejak awal dibentuknya lembaga pendidikan hingga saat ini masih terus dan akan mengalami perubahan. Kurikulum terbaru saat ini yaitu kurikulum merdeka (Chaniago, et al, 2022 : 189).

Adanya kurikulum untuk membantu keberlangsungan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Tujuan seorang guru dapat dicapai dari proses pembelajaran, seperti melihat nilai, pendapat, dan cita-cita sebagai tujuan yang dapat diberikan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perbuatan. Ketika melakukan pembelajaran di kelas, guru akan menemukan masalah dan hambatan pada proses pembelajarannya, salah satu hambatan dan masalah tersebut adalah tingkat partisipasi siswa. Keaktifan siswa merupakan salah satu aspek untuk menuju keberhasilan proses pembelajaran, siswa yang aktif maka tingkat keberhasilannya akan lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang pasif. Keaktifan siswa sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran (Halik & Aini, 2020 : 134)

Pembelajaran yang berkualitas terlihat dari kontribusi siswa selama pembelajaran dilaksanakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan diharapkan dengan kontribusi tersebut, siswa dapat berkomunikasi dengan baik antar teman maupun guru. Oleh sebab itu, keaktifan siswa dinilai penting, karena sebagian guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar, di mana guru sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang

terlibat pada pembelajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran terlihat pada proses guru menguasai kelas, ketika siswa dapat dikoordinasikan secara kondusif dan aktif sehingga dapat menuju tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Salah satu cara agar pembelajaran tidak membosankan sehingga siswa dapat berkontribusi di kelas, yaitu dengan cara memberikan berbagai metode pembelajaran setiap mengajar siswa, dengan metode tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan guru hanya memfasilitasi dan memberikan motivasi pada kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan sendirinya. (Nafisah, et al., 2022 : 63). Guna mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan metode atau cara memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas, sehingga dengan mengimplementasikan metode tersebut dapat meningkatkan mutu dan kualitas dari pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil dari belajarnya. (Nasution, 2017 : 10)

Salah satu aspek yang penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu keaktifan siswa selama pembelajaran, karena untuk menuju tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui kontribusi aktif selama pembelajaran. Keaktifan belajar siswa di kelas memberikan manfaat bagi siswa tersebut, namun masih sering ditemukan siswa yang pasif selama pembelajaran. Selaras dengan pendapat Luthfi, et al (2021 : 427), Prasetyo dan Abduh (2021 : 1718), bahwa siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran akan cenderung tidak berani menjawab pertanyaan atau bertanya pada guru saat pembelajaran, masih minimnya siswa yang percaya diri untuk menjawab dan bertanya pada guru.

Kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang penulis temui di SMAN 1 Sukoharjo pada Fase F+. permasalahan kepasifan siswa juga ditemukan oleh penulis lainnya, seperti yang ditemukan oleh Fitri, et al (2023 : 1006), (Abrori & Sumadi, 2023 : 298). Kepasifan siswa dapat dikarenakan oleh beberapa sebab, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang kurang mendorong keaktifan siswa, karena kegiatan pembelajaran merupakan elemen penting dari metode pembelajaran. ketika metode pembelajaran yang digunakan sesuai maka akan mendorong keaktifan siswa sehingga akan meningkatkan persentase keberhasilan belajar siswa (Lesmana, et al., 2023 : 1309). Literatur lainnya berpendapat bahwa kepasifan siswa dapat dikarenakan beberapa faktor seperti; a) Kepasifan guru saat pembelajaran, b) Teacher center atau komunikasi satu arah, c) penyampaian materi yang monoton, d) Guru hanya memberikan tugas (Fitri, et al., 2023 : 1006)

Kepasifan siswa selama pembelajaran menjadi tantangan bagi guru, di mana guru dituntut untuk bisa membuat iklim kelas menjadi kondusif dan aktif. Kurikulum merdeka menawarkan berbagai model pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan kelas dan siswanya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di SMAN 1 Sukoharjo terkhusus pada mata pelajaran ekonomi, guru-guru pada mata pelajaran tersebut masih menggunakan cara mengajar yang konvensional, di mana guru sebagai pusat pembelajaran dengan metode ceramah, metode ceramah ini dirasa kurang efektif karena kurang mendorong siswa untuk aktif di kelas dan membosankan, hal tersebut yang dirasakan oleh siswa Fase F+9. Adanya permasalahan ini, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi yaitu kurang aktifnya siswa selama pembelajaran ekonomi. Identifikasi terkait masalah tersebut penulis merumuskan masalah yaitu Apakah dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran ekonomi dalam kurikulum merdeka?. Tujuan penulis yaitu untuk menaikkan kontribusi siswa pada konteks keaktifan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model Cooperative learning type TGT. Silva, Farias, dan Mesquita (2021: 2) menemukan cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model Cooperative learning type TGT.

## **B. LITERATURE REVIEW**

### **Kurikulum Merdeka**

Kurikulum merdeka menurut Kemendikbudristek (2022) merupakan kurikulum pembelajaran yang memiliki intrakurikuler yang bervariasi agar siswa dapat lebih baik dan memiliki konsep serta menguatkan kompetensi yang ada dalam dirinya. Guru pada kurikulum ini memiliki kebebasan untuk memilih alat dan bahan pembelajaran dimana bahan tersebut dinilai sesuai pada kebutuhan dan minat dari setiap siswanya. Kurikulum merdeka juga memperkuat pencapaian Profil Pelajar Pancasila dengan tema-tema yang sudah ditetapkan oleh pemerintah (Jannah, et al., 2022 : 57)

Kurikulum merdeka dirancang sebagai rancangan kurikulum yang lebih luwes dibandingkan kurikulum sebelumnya, dengan menekankan pada materi yang mampu mendukung pengembangan kompetensi dan karakter siswa. Kurikulum ini fokus pada proses dari kegiatan pembelajaran, di mana guru hanya sebagai fasilitator, sedangkan siswa dilatih untuk berkomunikasi dengan baik melalui kegiatan pembelajaran (Hildayati, et al., 2023 : 54)

Kurikulum merdeka memiliki karakter khasnya yang membedakan dengan kurikulum sebelumnya, karakteristiknya yaitu a) Pembelajaran yang menggunakan basis tugas proyek guna mengembangkan karakter dan soft skills siswa agar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. b) Materi pokok menjadi fokus utama agar pembelajaran untuk dasar numerasi dan literasi lebih banyak sehingga kemampuan peserta didik akan dua hal tersebut dapat tercapai

Proses pembelajaran kurikulum merdeka dapat dilaksanakan dimanapun, dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Pendekatan ini, siswa diharapkan dapat berinteraksi dan bersosialisasi, saling menghormati perbedaan, dan bekerja sama meskipun berbeda pendapat. Hal-hal ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap kerjasama yang baik antar siswa

Guru pada kurikulum merdeka memiliki tanggungjawab untuk membimbing siswa sesuai dengan tahap pencapaian dan perkembangan siswa. Selain itu, Guru dituntut memberikan kontribusi berupa karya melalui platform merdeka belajar, dan ikut andil dalam memberikan pengetahuan, dan meningkatkan kompetensi diri sebagai guru secara mandiri melalui platform tersebut. Guru harus memiliki kompetensi untuk merancang, mengelola, dan melakukan evaluasi pembelajaran guna memastikan bahwa pembelajaran yang dilakukannya sudah efektif. Selain itu, guru juga diarahkan untuk merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didiknya guna mencapai tujuan dari pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya (Suhandi & Robi'ah, 2022 : 5940)

## **Keaktifan Siswa**

Keaktifan merupakan aktivitas fisik dan mental, sedangkan pada konteks pembelajaran, keaktifan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, kontribusi siswa dan terlibat secara langsung pada kegiatan pembelajaran, melalui keaktifan tersebut, siswa dapat mendapatkan pengetahuan, dan pemahaman serta berbagai aspek lain yang relevan dengan kegiatan mereka lakukan selama pembelajaran (Alwiyah, et al., 2023 : 76)

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana sebagai berikut; a) Berpartisipasi menyelesaikan tugas, b) Berpartisipasi dalam memecahkan masalah, c) Mengajukan pertanyaan pada teman dan guru, d) Mencari informasi tambahan. e) Berdiskusi dengan kelompok, f) Melakukan evaluasi terhadap kemampuan diri, g) Berlatih untuk

memecahkan masalah, h) Menerapkan informasi yang telah didapatnya (Ula & Jamilah, 2023 : 195)

Berdasarkan indikator tersebut, keaktifan siswa dianggap rendah jika siswa tersebut tidak berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas, pemecahan masalah, tidak bertanya, tidak ikut berdiskusi kelompok, dan tidak mengimplementasikan informasi yang sudah didapatkan

Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor terpenting pada kegiatan pembelajaran di kelas. Suatu pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas jika seluruh peserta didik atau setengah lebih dari jumlah siswa dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar memberikan manfaat bagi siswa, seperti mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, meningkatkan kerjasama antar siswa, mengembangkan aspek kepribadian dan kemampuan individu siswa, memberikan peluang mendapatkan kerja sesuai minat dan bakat, interaksi sosial akan terjalin dengan baik, mendorong berpikir kritis karena kegiatan pembelajaran yang nyata dan konkret, mendapatkan pelajaran yang relevan dan sesuai dengan kehidupan bermasyarakat (Parhusip, et al., 2023 : 294)

## **Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament**

Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran berbasis kelompok. Pembelajaran ini, siswa saling memberi dukungan dan berinteraksi antara satu sama lain untuk menyelesaikan tugas utama maupun sub bagian tugas yang telah diberikan pada masing-masing individu di kelompok tersebut (Alwiyah, et al., 2023 : 73). Pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis atau tipe, seperti STAD, Cooperative Reading and Composition (CIRC), Jigsaw, Group investigation, Team Assisted Individualization (TAI), dan Team Games Tournament

Pada penelitian ini, penulis menggunakan tipe Team Games Tournament dengan sintak cooperative learning type Team Games Tournament menurut Slavin (Wahidah & Kristin, 2023 : 380), antara lain:

a. Penyajian kelas

Pembelajaran diawali dengan guru memberikan materi dengan metode ceramah ataupun metode lainnya, di sini guru dapat melakukan tanya jawab baik antara guru dengan sesama siswa

b. Membagi tim

Membagi peserta didik pada kelompok yang kecil yang berisikan 4-6 siswa secara diferensiasi atau heterogen, jadi setiap kelompok memiliki anggota dengan kemampuan yang beragam. Tujuan dibentuknya kelompok secara heterogen agar siswa yang memiliki pengetahuan lebih tinggi dapat memberikan bantuan pada siswa yang memiliki pengetahuan lebih rendah sehingga siswa dengan kemampuan lebih rendah tersebut dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran, tak hanya itu, adanya tim ini akan membuat interaksi antara siswa lebih terjalin

c. Games

Permainan terdiri dari soal-soal yang sama seperti materi yang sedang dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui dan melihat kemampuan siswa

d. Kompetisi

Kompetisi atau turnamen dilakukan secara berkelompok, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama untuk menyelesaikan permainan dengan benar dan cepat

e. Penghargaan kelompok

Kelompok yang skornya paling tinggi akan dinobatkan sebagai juara dan mendapatkan reward

Kelebihan yang dimiliki oleh Cooperative learning type TGT sebagai berikut; a) siswa dapat dengan bebas berinteraksi dan mengungkapkan pendapat mereka, b) meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, c) mengurangi sikap yang mengganggu orang lain, d) meningkatkan keinginan belajar siswa, e) membantu siswa dalam memahami materi, f) meningkatkan kepekaan antar siswa maupun antara guru dan siswa, g) menghidupkan keadaan kelas karena terdapat interaksi kerjasama antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga kelas tidak membosankan. (Maemunah, 2022, hlm 37), (Samudera, Hadi, Firdaus, & Hakim, 2021, hlm. 60) .

Berdasarkan uraian di atas, Team Games Tournament merupakan salah satu tipe dari model cooperative learning yang dilakukan secara tim dengan menggunakan sistem permainan atau perlombaan. TGT ini dapat mewujudkan interaksi antara sesama murid maupun antara guru dengan siswa, misalnya tanya jawab, bertukar informasi antar siswa maupun tim, dan dapat memberikan motivasi pada siswa agar belajar lebih sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran (Sundusin, 2022 : 199)

## C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK, dengan empat tahapan pada masing-masing siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Empat tahapan tersebut dilakukan dua kali atau 2 siklus. Prosedur penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode artistik dikarenakan prosesnya kurang berpola dan tergolong sebagai metode interpretative karena data data yang dihasilkan memiliki kecenderungan hubungan dengan data yang diperoleh. Penelitian kualitatif merupakan kegiatan mengumpulkan data secara alami untuk mengolah dan menganalisis kejadian yang diperoleh selama penelitian. Metode penelitian deskriptif kuantitatif merupakan metode penelitian dengan cara menjabarkan data menggunakan angka. Sama halnya dengan pendapat Sugiyono bahwa metode kualitatif digunakan untuk menganalisis dan menjabarkan suatu temuan, namun tidak digunakan sebagai alat untuk menarik kesimpulan. (Rahayu, et al., 2022 : 6315). Metode analisis deskriptif merupakan metode penelitian dengan mengumpulkan data seperti dengan kenyataan yang terjadi dilapangan, kemudian data yang sudah diperoleh tadi selanjutnya akan disusun, di olah, dan dianalisis agar memperoleh hasil terkait masalah yang terjadi sehingga peneliti mengetahui gambaran dari permasalahan tersebut. Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik Fase F+ di SMAN 1 Sukoharjo dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Teknik pengumpulan data menggunakan :

### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung seluruh kegiatan siswa fase F+9 dengan jumlah 36 siswa, yaitu 28 siswa siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penulis mengamati keaktifan siswa Fase F+9 selama pembelajaran ekonomi. Dalam hal ini, kami sebagai peneliti mempelajari dan melihat permasalahan di lapangan terkait Implementasi Kurikulum Merdeka di SMAN 1 Sukoharjo.

Observasi menggunakan indikator keaktifan belajar dengan skala 1-4 dan pengambilan data dilakukan dengan observasi dengan fokus pada keaktifan siswa selama pembelajaran ekonomi berlangsung. Sudjana (2010 : 61)

No.	Indikator Keaktifan Belajar	Poin			
		1	2	3	4

1.	Membaca materi yang akan dibahas dan memperhatikan guru ketika menjelaskan				
2.	Bertanya kepada guru dan teman jika terdapat materi dirasa belum paham				
3.	Menyampaikan pendapat dan mendengarkan pendapat dari masing-masing anggota kelompoknya				
4.	Mencatat materi dan tugas yang dijelaskan oleh guru				
5.	Berdiskusi dengan anggota kelompok dan dapat dengan baik menjalankan instruksi dari guru				
6.	Menyelesaikan masalah yang diberikan, mencari, dan menemukan jawabannya dari berbagai sumber				
7.	<ul style="list-style-type: none"><li>● Mengikuti permainan dengan bersemangat</li><li>● Semangat untuk menjadikan pemenang lomba</li><li>● Semangat berkelompok dan berkolaborasi</li></ul>				
8.	Menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kelompok dan menyelesaikan permainan lebih cepat				

## b. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi yang melibatkan beberapa pihak, di mana satu pihak sebagai interviewer dan pihak lainnya sebagai interviewee. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tertentu.

### Transkrip Wawancara Dengan Siswa

A : Pewawancara

B : Narasumber (Siswa kelas F+9)

C : Narasumber (Siswa kelas F+9)

A: Halo selamat pagi, boleh minta waktunya sebentar yaa buat wawancara terkait kegiatan pembelajaran di kelas

B : Selamat pagi Bu, boleh silahkan

A : Proses pembelajaran untuk pelajaran ekonomi selama ini biasanya pake model pembelajaran apa? Ceramah atau games atau proyek atau apa?

B : Biasanya guru menjelaskan materi dengan ceramah Bu

A : Nah dengan metode ceramah itu menurut kalian pelaksanaannya gimana? Apakah menyenangkan atau membosankan?

B : bosan bu karena guru cuma jelasin aja jadi kita ngantuk.

C : kadang juga jelasinnya terlalu cepet jadi susah dipahami materinya

A : jadi dengan metode ceramah kalian malah jadi ngantuk dan bosan yaa, sama materinya jadi ga masuk susah dipahami

B : Iya bu betul

A : Nah kemaren kan ibu udah menerapkan metode yang games itu, menurut kalian gimana pelaksanaannya?

B : Kalo itu kita suka bu, karena ada games jadi kita ga bosan dan bisa aktif selama pembelajaran. Selain itu kita juga malah jadi lebih paham terkait materi yang diajarkan bu dibandingkan pas ceramah

C : Pembelajaran juga jadi ga monoton bu, tidak hanya mendengarkan saja namun kita juga aktif selama pembelajaran

A : Oke kalo gitu berarti kalian lebih suka yaa pembelajaran dengan games yaa dibandingkan ceramah karena kalian tidak bosan dan jadi paham sama materi pelajaran yaa

B : Iyaa bu betul

A : Oke nah sekarang pembelajaran yang kalian inginkan itu yang seperti apa?

C : Ya kita pengennya games seperti itu bu karena yaa tadi pembelajaran jadi menyenangkan, tidak monoton dan malah mudah dipahami.

A : Oke baik kalo seperti itu berarti metode pembelajaran yang kalian inginkan berbasis games ya berarti

A : kalo gitu ibu cukupkan aja wawancara kali ini, terimakasih banyak ya atas waktunya dan sudah bersedia diwawancara

B : Iya bu sama-sama, lancar-lancar ya tugasnya.

## c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data berupa foto atau video untuk melengkapi penulisan ini. Dokumen digunakan sebagai bukti bahwa penulis telah melakukan penelitian ini.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Sukoharjo merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sukoharjo yang sudah menerapkan kurikulum merdeka yang sebelumnya menerapkan kurikulum 2013. Salah satu cara pemerintah guna menuju kualitas yang lebih baik pada

pendidikan di Indonesia yaitu dengan penerapan kurikulum merdeka tersebut. Upaya ini dilakukan oleh pemerintah agar Pendidikan di Indonesia sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman guna meningkatkan kualitas atau mutu dari masyarakat Indonesia. Individu yang berkualitas terlihat dari penerapan system Pendidikan nasional. Dasar hukum dan filosofi dari langkah ini tertuang dalam UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menjadi pedoman penting dalam pelaksanaan berbagai kebijakan pendidikan, termasuk kebijakan kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum merdeka belajar dirancang untuk memberikan kebebasan dalam berpikir, berinovasi, serta mendukung pembelajaran yang mandiri dan kreatif. Dalam pendekatan ini, peserta didik diberikan ruang yang lebih luas untuk menentukan cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, sehingga mampu menggali potensi secara optimal. Di sisi lain, guru berperan sebagai fasilitator, yang tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan fleksibel. Guru diberikan keleluasaan untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Dengan perubahan ini, pemerintah berharap dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Suasana pembelajaran tersebut menjadikan pembelajaran tidak hanya terpusat kepada guru tetapi juga kepada siswa. Siswa dapat berkontribusi selama pembelajaran tidak hanya menjadi penerima ilmu saja melainkan juga aktif dalam kelas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh, sehingga mampu mencetak generasi yang memiliki kemampuan yang tinggi sehingga siap menghadapi tantangan di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong dan siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sukoharjo diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu ceramah. Selama proses pembelajaran guru hanya terfokus dalam menjelaskan materi dan diselingi tanya jawab. Pembelajaran yang dilakukan terpusat kepada guru bukan kepada siswa. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Siswa hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu siswa menjadi mengantuk dan hanya sebagai pendengar materi dari gurunya

Penerapan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran memberikan dampak terhadap kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas. Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran tercermin dari pemilihan model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu dalam penelitian ini model pembelajaran kurikulum merdeka yaitu Kooperatif tipe TGT

diimplementasikan dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan model ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian model menggunakan model yang telah dikembangkan oleh MC.Taggart dan Kemmis yaitu model dengan bentuk siklus yang spiral (Wiraatmadja, 2012 : 66) dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi, 4 harap tahap ini ada dalam 1 siklus, pelaksanaannya menggunakan 2 siklus yang dimana 4 tahap tadi dilakukan kembali pada siklus kedua dengan sudah diperbaiki dari kekurangan pada siklus 2.

Penelitian ini menggunakan indikator keaktifan belajar dengan skala 1-4 dan pengambilan data dilakukan dengan observasi dengan fokus pada keaktifan siswa selama pembelajaran ekonomi berlangsung. Sudjana (2010 : 61)

No.	Indikator Keaktifan Belajar	Poin			
		1	2	3	4
9.	Membaca materi yang akan dibahas dan memperhatikan guru ketika menjelaskan				
10	Bertanya kepada guru dan teman jika terdapat materi dirasa belum paham				
11	Menyampaikan pendapat dan mendengarkan pendapat dari masing-masing anggota kelompoknya				
12	Mencatat materi dan tugas yang dijelaskan oleh guru				
13	Berdiskusi dengan anggota kelompok dan dapat dengan baik menjalankan instruksi dari guru				
14	Menyelesaikan masalah yang diberikan, mencari, dan menemukan jawabannya dari berbagai sumber				
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengikuti permainan dengan bersemangat</li> <li>● Semangat untuk menjadikan pemenang lomba</li> <li>● Semangat berkelompok dan berkolaborasi</li> </ul>				
16	Menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kelompok dan menyelesaikan permainan lebih cepat				

Setelah mendapatkan data dari observasi yang telah dilakukan dan indikator yang telah dibuat, selanjutnya untuk menganalisis tingkat persentase capaian (Prasetyo & Abduh, 2021) sebagai berikut :

Presentase Capaian	Kriteria
> 75%	Sangat Aktif
51% - 74%	Aktif
25% - 50%	Kurang Aktif
< 24 %	Sangat Kurang Aktif

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dengan menerapkan TGT pada kedua siklus, maka dapat uraikan sebagai berikut:

## 1. Penyajian Kelas

Tahap ini, guru mulai dengan menjelaskan materi dengan video atau *Power Point Presentation* (PPT). Indikator yang muncul pada langkah ini yaitu membaca materi yang disampaikan, mendengarkan penjabaran guru, menulis materi pelajaran, dan berinteraksi yaitu tanya jawab terkait materi

Pada siklus 1 beberapa siswa sudah berusaha untuk merespon pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Sedangkan sebagian besar siswa masih belum merespon pertanyaan yang telah diberikan dan tidak fokus terhadap pembahasan yang diberikan oleh guru. Pada situasi tersebut guru memiliki berperan sebagai seorang yang memberikan fasilitas dan motivasi agar siswa dapat belajar dengan iklim yang membuat senang, semangat serta berani berani mengemukakan pendapat. Hal ini juga disebabkan karena media dan materi yang dijelaskan kurang menarik minat dan perhatian siswa. Selain itu guru belum membuat peraturan terkait hal yang tidak diperbolehkan dan diperbolehkan selama pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus II guru lebih memberikan motivasi dan perhatian kepada seluruh peserta didik. Pada siklus ini cara guru untuk siswa yang kurang aktif untuk mencoba agar berani menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta bertanya jika dirasa ada materi yang belum paham yaitu dengan menunjuknya secara langsung. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif dan berani untuk mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan bertanya. Selain itu guru juga menyajikan materi menggunakan media yang lebih menarik seperti video dan PPT.

## 2. Belajar dalam Tim

Pada tahap ini, tim atau kelompok yang sudah bagi dengan menerapkan diferensiasi siswa yaitu dari siswa dengan akademis tinggi, sedang dan rendah. Setiap kelompok diberikan instruksi yang sama oleh guru dan dapat berdiskusi untuk mempersiapkan strategi permainan.

Pada siklus I hanya sebagian kecil siswa yang melakukan diskusi dan berkolaborasi dalam kelompoknya. Hal ini dikarenakan peserta didik yang memiliki akademisi tinggi lebih menonjol saat pengerjaan soal dalam games sehingga peserta didik yang mempunyai akademisi rendah dan pasif akan tidak terlibat dalam pengerjaan soal games. Selain itu batas waktu yang diberikan oleh guru belum tegas sehingga pengerjaan soal dalam games menjadi lama.

Pada siklus II guru memberikan pengertian bahwa setiap kelompok harus bekerjasama. Jika siswa tidak bekerjasama maka waktu yang dibutuhkan dalam melakukan games menjadi lama. Guru juga memberikan batasan waktu yang tegas sehingga setiap kelompok dapat bekerja sama dan berlomba-lomba untuk memenangkan games.

## 3. Games

Tahap inii, guru telah menyiapkan permainan, di mana seluruh kelompok-kelompok dari siswa harus terlibat. Guru memberikan peraturan yang wajib ditaati selama permainan berjalan agar permainan dapat berlangsung secara kondusif.

Pada siklus I beberapa siswa terlihat kurang bersemangat untuk mengikuti permainan dikarenakan suasana kurang kondusif dan belum melibatkan seluruh siswa dalam kelompok.

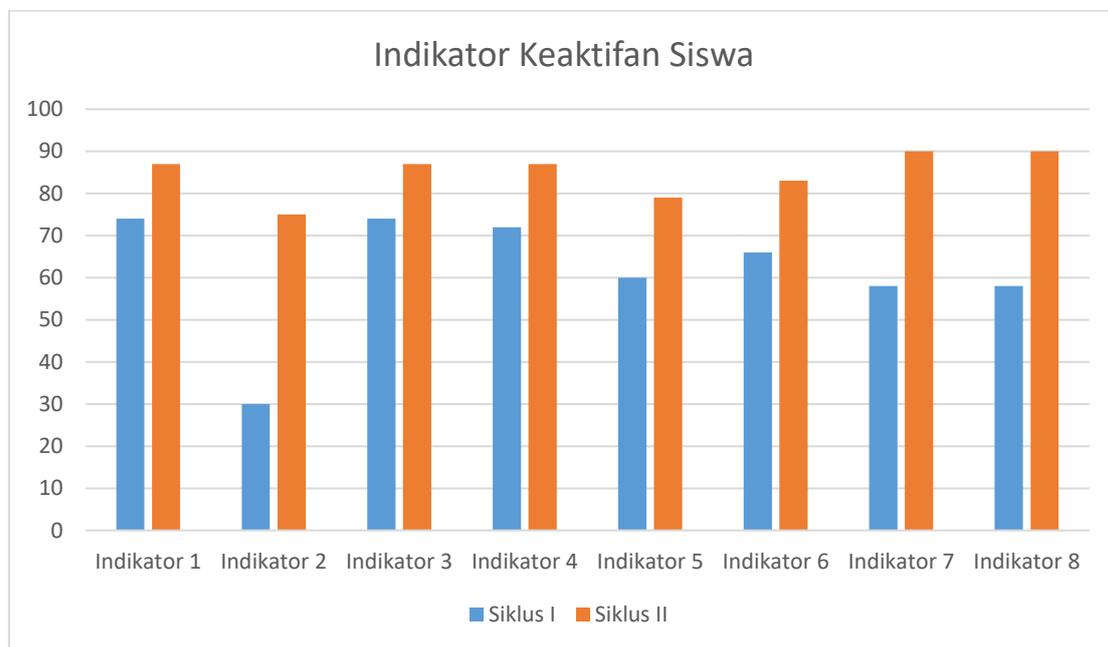
Pada siklus II guru membuat permainan menjadi lebih menarik namun tetap menantang sehingga siswa tetap antusias dalam mengikuti permainan. Permainan juga dikemas dengan peraturan yang lebih ketat agar suasana tetap kondusif serta memastikan seluruh siswa dapat berpartisipasi dalam permainan.

## 4. Rekognisi Tim

Pada tahap ini, kelompok yang menang akan diberikan penghargaan (*reward*) sebagai cara agar peserta didik terdorong untuk aktif berkontribusi karena mendapat penghargaan.

Pada siklus I, kelompok yang menang mendapatkan *reward*. Guru memberikan pengertian dan motivasi kepada siswa bahwa bekerja sama dalam tim itu sangat penting agar mereka mau untuk aktif dalam kelompoknya. Dengan adanya guru untuk memberikan motivasi diharapkan indikator keaktifan siswa akan lebih baik atau meningkatkan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II terdapat perbedaan yaitu semua kelompok mendapatkan penghargaan. Hal ini diharapkan memberikan apresiasi kepada siswa dan membuat siswa dapat lebih menghargai teman satu kelompoknya.



Berdasarkan pada gambar grafik diatas, terdapat perbandingan antara capaian tingkat keaktifan siswa kelas F+9 pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan Tindakan siklus II dari kedelapan indikator tersebut telah mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Pada indikator keaktifan siswa 1 yaitu memperhatikan ketika guru sedang mengajar dan membaca materi yang diajarkan oleh guru terjadi peningkatan 13% hal ini karena adanya motivasi dari guru agar siswa aktif selama pembelajaran. Pemberian motivasi ini siswa lebih sadar untuk memperhatikan penjelasan dari guru

Indikator keaktifan siswa 2 yaitu siswa bertanya kepada antar teman atau guru terkait materi pelajaran yang sudah disampaikan terjadi peningkatan keaktifan sebesar 45% hal ini disebabkan karena pemberian motivasi oleh guru kepada siswa agar lebih berani dalam bertanya kepada guru atau teman. Dengan pemberian motivasi dan dorongan ini siswa menjadi lebih berani dan percaya diri untuk bertanya kepada guru terkait materi.

Indikator keaktifan siswa 3 yaitu mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru atau pendapat dari anggota kelompok mengalami peningkatan sebesar 13% hal ini disebabkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi tinggi dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran menarik minat siswa sehingga mereka mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru.

Indikator keaktifan siswa 4 yaitu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru serta menulis tugas yang diberikan mengalami peningkatan sebesar 15% hal ini disebabkan kesadaran siswa mengenai pentingnya mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.

Indikator keaktifan siswa 5 yaitu mengajak teman untuk berdiskusi mengalami peningkatan sebesar 19% hal ini disebabkan karena dorongan dari guru bahwa diskusi dengan teman anggota kelompok memiliki peran yang sangat penting untuk keberhasilan kelompok pada saat permainan.

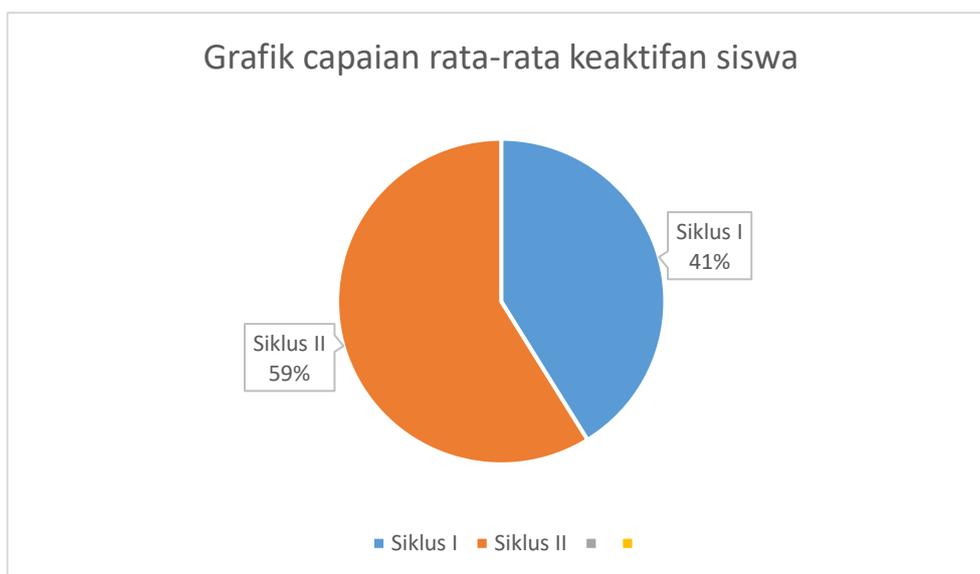
Indikator keaktifan siswa 6 yaitu menjalankan instruksi guru dengan baik mengalami peningkatan sebesar 17% hal ini disebabkan karena adanya peraturan dalam permainan sehingga keadaan lebih kondusif dan siswa menaati peraturan tersebut dengan tertib.

Indikator keaktifan siswa 7 yaitu mengikuti permainan dengan antusias mengalami peningkatan 32% hal ini disebabkan permainan dimodifikasi menjadi lebih seru dan menantang sehingga jiwa bersaing siswa antar kelompok meningkat. Oleh karena itu siswa menjadi lebih antusias mengikuti permainan dan bertanding untuk memenangkan permainan.

Indikator keaktifan siswa 8 yaitu menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kelompok dan menyelesaikan permainan lebih cepat mengalami peningkatan sebesar 32% hal ini disebabkan siswa menjadi lebih kompetitif dalam permainan dan berusaha menjawab setiap pertanyaan dengan cepat dan tepat menggunakan strategi yang telah disusun oleh masing-masing kelompok.

No	Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa Siklus I	Jumlah Siswa Siklus II
1.	Sangat aktif	12	24
2.	Aktif	10	9
3.	Kurang Aktif	8	3
4.	Sangat kurang aktif	6	

Berdasarkan tabel di atas perbandingan kategorian capaian keaktifan siswa mengalami peningkatan pada siklus II, dimana siklus I yang sangat aktif ada 12 siswa, meningkat dua kali lipat pada siklus II menjadi 24 siswa yang sangat aktif selama pembelajaran. Berbeda dengan pada siswa aktif, pada siklus I hanya 10 siswa, sedangkan pada siklus II berkurang 1 siswa karena siswa tersebut setelah dilakukannya siklus II keaktifannya meningkat. Sama halnya dengan siswa kurang aktif, pada siklus pertama masih tergolong banyak siswa yang kurang aktif yaitu 8 siswa, kemudian menurun menjadi 3 siswa yang kurang aktif. Terakhir siswa sangat pasif tidak ada kontribusi dalam pembelajaran pada siklus pertama ada 6 siswa dan menurun bahkan sudah tidak ada lagi siswa yang pasif pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada keaktifan siswa karena pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran.



Berdasarkan pada gambar grafik di atas, dapat terlihat bahwa capaian rata-rata peserta didik pada siklus kedua mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama capaian rata-ratanya hanya 41% setelah pengimplementasian metode pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT, keaktifan peserta didik menjadi meningkat jadi 59% peningkatan sebesar 18% dari sebelumnya, angka yang cukup tinggi untuk melihat bahwa adanya pengimplementasian ini dapat memberikan pengaruh yang baik pada peserta didik, dimana mereka bisa lebih memberikan kontribusi secara aktif dalam pembelajaran, pembelajaran jadi terasa lebih hidup karena keaktifan mereka meningkat sangat tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran, karena karakteristik model pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan

dan keinginan peserta didik itu sendiri, dimana iklim kelas yang tergolong menarik, seru, dan tidak membosankan, serta adanya permainan membuat peserta didik menjadi tertantang untuk memenangkan permainan tersebut. Model pembelajaran student center dengan tim dimana siswa didorong untuk selalu aktif dalam pembelajaran, bekerja sama, berkolaborasi, berdiskusi, dan berinteraksi. Dengan ini siswa akan dapat lebih berani dalam mengemukakan pendapat, bertanya, dan bekerjasama. Sehingga hal ini dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa di kelas selama proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru bahwa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sukoharjo diketahui bahwa guru tersebut masih menggunakan metode ceramah sebagai metode untuk pembelajaran, tidak adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran, dimana metode ceramah berarti pembelajaran terpusat kepada guru dan siswa hanya focus pada penjelasan dari guru tidak adanya kegiatan yang dirasa menyenangkan untuk. Hal ini menyebabkan siswa pasif selama proses pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan dan mengantuk. Dari hasil observasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya proses pembelajaran masih belum berjalan dengan baik dan masih terdapat banyak yang harus dibenahi.

Dengan penelitian implementasi model kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sukoharjo mampu memberikan dampak bagi pembelajaran di kelas. Siswa menjadi lebih aktif dan berani untuk bertanya, menjawab serta menanggapi dan diskusi dalam pembelajaran. Implementasi tipe ini pada pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Guru juga dapat meningkatkan penguasaan dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap keaktifan belajar siswa kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296-315.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Chaniago, S., Yeni, D. F., & Setiawati, M. (2022). Analisis penerapan kurikulum merdeka belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran geografi di MAN I Koto Baru. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 2(3), 184-191.
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media group card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004-1018.
- Halik, A., & Aini, Z. (2020). Analisis keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Enlighten: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 131-141.
- Jannah, F., Irtifa'Fathuddin, T., & Zahra, P. F. A. (2022). Problematika penerapan kurikulum merdeka belajar 2022. *Al Yazidiy: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 55-65.
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1308-1305.
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422-430.
- Maemunah, S. (2022). Peningkatan Kualitas Belajar Pai Melalui Metode Team Game Tournament Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru. *Indonesian Journal of Elementary School*, 2(1).
- Nafisah, L., Warisno, A., Mujiyatun., & Hartati, S. (2022). Implementasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran fiqih. *Unisan Jurnal*, 1 (1), 51-65.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9- 16.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306

- Pebrianti, A., Hamka., & Gani M. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII MIA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 325-329
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Samudera, W., Hadi, A., Firdaus, A., & Hakim, S. (2021). Pelatihan Pembelajaran Kooperatif Pada Guru PAI. *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 66-70.
- Silva, R., Farias, C., & Mesquita, I. (2021). Cooperative learning contribution to student social learning and active role in the class. *Sustainability*, 13(15), 8644.
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan tantangan kurikulum baru: Analisis peran guru dalam kebijakan kurikulum baru. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5936-5945.
- Sundusin, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pai Kelas VI SD melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tgt. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 561871.
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprilitzavivayarti. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773-779
- Thalita, A.R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (3), 147-156
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388