

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1
SINGARAJA**

Oleh

Putu Indry Wirawati, NIM. 1917011027

Program Studi Pendidikan Ekonomi

ABSTRAK

Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja yang terdiri dari 30 siswa dengan 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan setiap aspek aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari siklus I ke siklus II. Skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus I sebesar 73,97% dengan kategori cukup baik tetapi belum dapat dikatakan optimal sehingga harus dilanjutkan ke siklus berikutnya. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 89,30% dengan kategori baik. Aktivitas belajar siswa sudah dapat dikatakan optimal pada siklus II karena telah memenuhi kriteria minimal yaitu 75%. Peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang terjadi sebesar 15,33% pada siklus II.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT); Aktivitas Belajar Siswa.

ABSTRACT

This research is a classroom action research. This study aims to increase student learning activities in economics in class XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja through the application of a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. The subjects in this study were students of class XI IPS 1 at SMAN 1 Singaraja consisting of 30 students with 16 male students and 14 female students. The data collection instrument used was an observation sheet. The data analysis used is quantitative descriptive data analysis. This research was conducted in 2 cycles. The results of this action research indicate that the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can increase student learning activities in economics subjects in class XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja. This is evidenced by the increase in every aspect of student learning activities obtained from cycle I to cycle II. The average score of student learning activities obtained in cycle I was 73.97% in a fairly good category but could not be said to be optimal so that it had to be continued to the next cycle. Meanwhile, in cycle II, student learning activities increased to 89.30% in the good category. Student learning activities can already be said to be optimal in cycle II because they have met the minimum criteria of 75%. The increase in the average score of student learning activities that occurred was 15.33% in cycle II.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT); Student Learning Activities.

