

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI DI SMA**

Sri Widi Lestari, Siswandari, dan Elvia Ivada\*

\*Pendidikan Akuntansi. FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta. Indonesia

[widilestari0@gmail.com](mailto:widilestari0@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The objective of this research is to improve the learning activeness and achievement in Economics of the students of Senior Secondary School of Permata\*) through the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) with puzzle media. This Classroom Action Research was carried out in two cycles, each cycle encompassed four stages, those were planning, action, observation and reflection. The subject of this research was students of X MIA 3 grade that consist of 34 students. The data of research were collected through observation, in-depth interview, test, documentation, and field notes. The data were validated by using the content validity, technique triangulation, and independent observer and analyzed by using the descriptive qualitative and quantitative analyses. The results of research show that the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type with puzzle media can improve the learning activeness and achievement in Economics. In pre-cycle, the percentage of the active students was 24,71% became 48,82% in cycle I and 90,59% in cycle II. In pre-cycle, the learning achievement was 38,24%, became 64,71% in cycle I and 91,18% in cycle II. Thus, the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type with puzzle media can improve the learning activeness and achievement in Economics of X MIA 3 students Permata Senior Secondary School.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, puzzle, learning activeness.*

*\*) Permata Senior Secondary School isa fictitious name.*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar ekonomi pada SMA Permata\*) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah, antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 3 SMA Permatayang terdiri dari 34 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data dengan menggunakan validitas isi, triangulasi teknik, dan observer independen. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar ekonomi. Pada prasiklus, persentase siswa yang aktif sebesar 24,71% menjadi 48,82% pada siklus I, dan 90,59% pada siklus II. Pada prasiklus, prestasi belajar sebesar 38,24%, menjadi 64,71% pada siklus I, dan menjadi 91,18% pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar ekonomi siswa X MIA 3 SMA Permata.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament, puzzle, keaktifan belajar, prestasi belajar.*

*\*) SMA Permata merupakan nama samaran.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan utama bagi manusia untuk dipenuhi. Menurut Sagala (2003: 3), pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi agar siswa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi suatu negara, maka pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, misalnya memperbaiki kurikulum, meningkatkan kemampuan guru, dan memperbaiki sarana dan prasarana penunjang pendidikan. Melalui upaya-upaya tersebut, diharapkan akan terjadi proses belajar mengajar yang lebih baik dan pada akhirnya terjadi peningkatan prestasi belajar.

Pada saat ini Indonesia masih dihadapkan pada masalah prestasi belajar siswa yang rendah. Salah satu indikator rendahnya prestasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai hasil rata-rata Ujian Nasional, dikutip dari <http://antaranews.com> pada tanggal 15 Mei 2015, berdasarkan data Balitbang, nilai rata-rata Ujian Nasional (UN) tahun 2015 tingkat SMA/SMK/SMK sebesar 61,3. Pada tahun 2015 sebagian besar nilai rata-rata mata pelajaran pada Ujian Nasional (UN) mengalami penurunan terutama pada program studi IPS, untuk nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi menurun 2,18.

Menurut Djamarah dan Zain (2010: 13) belajar ialah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Keaktifan dan prestasi belajar siswa memiliki peran penting dalam pembelajaran,

oleh karena itu perlu dicari cara untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Menurut Mulyasa (2009: 32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2010: 22) prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Keaktifan merupakan hal yang penting dalam menentukan tingkat partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, serta prestasi belajar yang akan dicapai oleh siswa. Tanpa adanya keaktifan belajar tentu akan menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kondisi ini pula yang terjadi pada SMA Permata, dan menjadi permasalahan pada sekolah tersebut. SMA Permata adalah salah satu sekolah yang memiliki predikat baik di kota Surakarta dengan input yang baik, namun memiliki prestasi belajar yang bervariasi.

Berdasarkan observasi awal di SMA Permata, khususnya pada mata pelajaran ekonomi di kelas X MIA 3, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran salah satunya adalah keaktifan siswa yang rendah, yaitu sebesar 20,00%. Keaktifan belajar siswa tersebut dalam beberapa aspek, yaitu pada aspek *visual activities* yang meliputi aktivitas memperhatikan penjelasan guru, dan membaca siswa yang aktif sebesar 20,59%, *oral activities* yang meliputi aktivitas bertanya, menjawab, dan berdiskusi, siswa yang aktif sebesar 5,88%, *listening activities* yang meliputi aktivitas mendengarkan pelajaran, dan mendengarkan diskusi siswa yang aktif sebesar 41,18%, *writing activities* meliputi aktivitas mencatat materi, menulis laporan

dan mengerjakan soal diskusi siswa yang aktif sebesar 32,35%, dan *mental activities* meliputi aktivitas menanggapi dan memecahkan soal siswa yang aktif sebesar 00,00%.

Pada saat pelajaran ekonomi sedang berlangsung, beberapa siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan sibuk melakukan aktivitas sendiri, antara lain: bermain *handphone* dan laptop, berbicara sendiri dengan temannya, bahkan mengerjakan tugas lain yang tidak berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Tidak hanya keaktifan siswa yang rendah, namun prestasi belajar siswa juga rendah. Skor ulangan harian ekonomi pada tahap observasi awal sebesar 73,53%. Nilai ini berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 80 dan nilai rata-rata kelas 67,65.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah perubahan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *puzzle* pada mata pelajaran ekonomi kelas X MIA 3 di SMA Permata Tahun 2015.

Penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dalam Rusman (2011: 205-206) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.

Menurut Slavin (2008: 12) *Teams Games*

*Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Menurut Arsyad (2013: 27) media pembelajaran dapat mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya prestasi belajar. Jadi, model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *puzzle*.

*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa yang menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok. Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/tumamen yang dikenal dengan "*tournament table*" yang diadakan pada akhir unit pokok bahasan.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran maka menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Al-Azizy dan Suciaty

(2010: 79) menyatakan bahwa *puzzle* adalah carayang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

Melalui penggunaan media *puzzle*, diharapkan dapat mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran ekonomi. Penggunaan media *puzzle*, akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran ekonomi, sehingga dapat meningkatkan prestasi, dan siswamenjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 3 SMA Permata semester genap tahun 2015. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama guru mata pelajaran ekonomi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Observasi, dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Lembar observasi keaktifan siswa ini memuat aspek-aspek aktivitas siswa yang diamati selama proses pembelajaran antara lain *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, dan mental activities*; (2) Tes, digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa berdasarkan penguasaan siswa terhadap materi dalam bentuk soal tes tertulis berupa soal uraian yang menitikberatkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (3) Wawancara; (4) Dokumentasi. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan (1) Validitas isi, dilakukan oleh tim validasi dengan menggunakan lembar validasi; (2) Triangulasi teknik, dilakukan dengan pengecekan kembali keabsahan informasi atau yang diperoleh melalui metode yang berbeda, seperti tes, wawancara, observasi, dan dokumen untuk sumber data yang sama; (3) Observer independen (teman sejawat), untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepercayaan suatu data, maka suatu temuan atau hasil penelitian perlu dilakukan kolaborasi dengan teman sejawat atau orang yang relevan berupa saling pengecekan antar teman sejawat. Analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri dari 1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

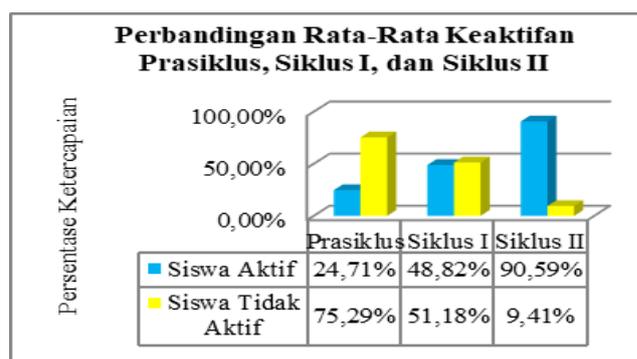
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas X MIA pada pembelajaran ekonomi.

Hasil keaktifan belajar siswa menunjukkan peningkatan ketercapaian siswa sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzledari* prasiklus, siklus I dan siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1:

Gambar 1. Grafik Perbandingan Keaktifan Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II (Sumber: Data primer yang diolah, 2015)



Berdasarkan gambar 1, diketahui bahwa rata-rata siswa yang aktif pada prasiklus sebesar 24,71% sedangkan rata-rata siswa yang tidak aktif sebesar 75,29%, pada siklus I rata-rata siswa yang aktif menjadi 48,82%, sedangkan rata-rata siswa yang tidak aktif menjadi 51,18%, dan pada siklus II rata-rata siswa yang aktif menjadi 90,59%, sedangkan rata-rata siswa yang tidak aktif menjadi 9,41%. Rata-rata siswa yang aktif semakin meningkat, mulai dari prasiklus ke siklus I sebesar 24,11% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 41,8%.

Prestasi belajar siswa pada ranah kognitif menunjukkan peningkatan ketercapaian nilai siswa telah melampaui batas KKM atau target capaian

sebesar 75%. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata siswa yang semakin meningkat mulai dari prasiklus meningkat dari rata-rata prasiklus sebesar 69,12, siklus I meningkat menjadi 79,71 (meningkat 10,59 dari prasiklus), dan di siklus II meningkat lagi menjadi 89,00 (meningkat 9,29 dari siklus I), dengan persentase ketuntasan belajar siswa yang selalu meningkat dari prasiklus sebesar 38,24%, setelah dilakukan siklus I menjadi 64,71%, dan siklus II semakin meningkat menjadi 91,18%.

Perbandingan persentase ketuntasan antara prasiklus dengan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 2:

Gambar 2. Grafik Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

## Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat 3 tahapan, yaitu tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Berdasarkan data observasi pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa persentase ketercapaian keaktifan belajar siswa tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3:

Gambar 3. Grafik Keaktifan Siswa Prasiklus



(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

Berdasarkan gambar 3, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa pada semua aspek masih tergolong rendah. Aspek *listening activities* memperoleh persentase tertinggi sebesar 47,06%. Pada aspek *mental activities* mendapatkan persentase terendah sebesar 14,71%. Hal ini disebabkan selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak antusias dan belum mampu berpartisipasi khususnya bertanya dan berdiskusi dengan kelompoknya dalam memecahkan masalah.

Gambar 4. Grafik Perbandingan Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas Prasiklus



(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

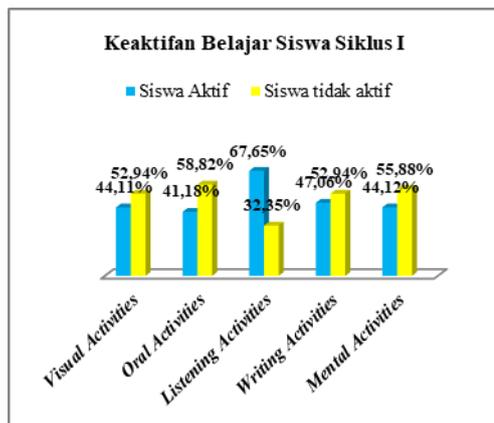
Berdasarkan gambar 4, diketahui bahwa hasil tes prestasi belajar siswa tergolong rendah yaitu siswa yang sudah memenuhi KKM sebesar 47,06%, jumlah ini juga masih belum memenuhi target capaian ketuntasan klasikal sebesar 75%. Rendahnya persentase ketercapaian ketuntasan klasikal pada kelas X MIA 3 disebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran yang mereka pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa dan guru mata pelajaran, diketahui bahwa tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi masih rendah. Kondisi awal tersebut menunjukkan perlu adanya tindakan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi persoalan tersebut ialah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tour-*

*nament* (TGT) dengan media *puzzle*.

Berdasarkan data observasi pada tahap siklus I persentase ketercapaian keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada gambar 5:

Gambar 5. Grafik Keaktifan Siswa Siklus I



(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

Berdasarkan gambar 5, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa pada semua aspek mengalami peningkatan dari tahap prasiklus. Aspek *listening activities* memperoleh persentase tertinggi sebesar 67,65%. Hal ini dapat diketahui pada saat pembelajaran berlangsung siswa sudah mendengarkan ide/pendapat dari sesama anggota kelompok diskusi. Siswa lebih aktif mendengarkan kegiatan diskusi karena siswa antusias mengikuti kegiatan diskusi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle*. Aspek terendah pada tahap ini adalah *oral activities* sebesar 41,18%, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa untuk menyampaikan pendapat secara lisan selama pembelajaran di kelas. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I sudah terlihat adanya peningkatan persentase ketercapaian, walaupun peningkatan tersebut masih berada di bawah persentase indikator ketercapaian sebesar 75%.

Gambar 6. Grafik Perbandingan Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas Prasiklus



(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

Berdasarkan gambar 6, diketahui bahwa hasil tes prestasi belajar siswa yang sudah memenuhi KKM sebesar 64,71%. Pada tes prestasi belajar siswa siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat diketahui siswa lebih memahami materi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pada tahap ini indikator kinerja ketuntasan klasikal kelas sebesar 75% masih belum tercapai. Oleh karena itu, masih perlu dilaksanakan tindakan lanjutan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* pada siklus II. Berbagai kendala yang dihadapi pada siklus I diminimalisir dengan cara memberikan upaya perbaikan melalui tindakan yang berbeda dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle*. Upaya perbaikan tersebut diantaranya:

1. Guru berbicara lebih keras agar siswa dapat mendengarkan penjelasan materi atau arahan dari guru dengan jelas.
2. Guru memberikan materi dalam bentuk *printout*, sehingga dapat membantu siswa/kelompok diskusi dalam menambah referensi belajardari materi yang sedang

3. Kelompok diskusi dibagi berdasarkan pada posisi tempat duduk siswa yang paling dekat, agar dapat mengoptimalkan penggunaan waktu untuk kegiatan diskusi kelas.
4. Guru harus dapat menciptakan iklim pembelajaran di kelas yang lebih kondusif.
5. Guru harus memberikan dorongan kepada siswa agar lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
6. Guru bertindak tegas dalam pengawasan tes.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ditujukan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus I yang belum maksimal, melalui perbaikan ini diharapkan akan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan data observasi pada tahap siklus II persentase ketercapaian keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada gambar 7:

Gambar 7. Grafik Keaktifan Siswa Siklus II



(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

Berdasarkan gambar 7, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa pada aspek *listening activities* dan *writing activities* memperoleh persentase tertinggi sebesar 94,12%. Hal ini dapat diketahui pada saat pembelajaran berlangsung siswa dengan sungguh-sungguh mendengarkan ide/pendapat dari sesama

anggota kelompok diskusi, aktif memberi tanggapan, dan aktif mencatat materi pembelajaran, menuliskan laporan diskusi kelompok, dan mengerjakan soal diskusi. Aspek terendah pada tahap ini adalah *oral activities* sebesar 85,29%, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa untuk menyampaikan pendapat secara lisan selama pembelajaran di kelas. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II ini sudah terlihat adanya peningkatan. Semua aspek keaktifan belajar siswa pada siklus II sudah memenuhi target persentase indikator ketercapaian kinerja sebesar 75%.

Gambar 8. Grafik Perbandingan Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas Siklus II



(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

Berdasarkan gambar 8, diketahui bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM sebesar 91,18%. Pada tes prestasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Persentase ketercapaian klasikal pada siklus II sebesar 91,18% telah melampaui target persentase yang ingin dicapai sebesar 75%. Hal ini dapat diketahui siswa lebih memahami materi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas X MIA 3 SMA Per-

mata tahun 2015. Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dilihat melalui hasil observasi, tes dan wawancara yang dilaksanakan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas X MIA 3 SMA Permata dan guru mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil temuan yang dilaksanakan melalui dua siklus dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* sesuai digunakan pada kelas X MIA 3 SMA Permata, dan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada kelas tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono (2013) Wahyudi, (2013), Widhiastuti (2014), Sari (2013), Hermansah (2012), Susmiatiningsih (2013), Setiyoningsih (2013), Nopiyanita (2013), Astuti (2013).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa ekonomi pada materi koperasi di kelas X MIA 3 SMA Permata. Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata siswa yang aktif semakin meningkat mulai dari prasiklus meningkat dari rata-rata prasiklus sebanyak 24,71%, dan pada siklus I meningkat menjadi 48,82% (meningkat 24,11% dari prasiklus), dan di siklus II meningkat lagi menjadi 90,59% (meningkat 41,18% dari siklus I).
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media

*puzzle* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa ekonomi pada materi koperasi di kelas X MIA 3 SMA Permata. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata siswa yang semakin meningkat mulai dari prasiklus meningkat dari rata-rata prasiklus sebesar 67,65, siklus I meningkat menjadi 79,71 (meningkat 10,59 dari prasiklus), dan di siklus II meningkat lagi menjadi 89,00 (meningkat 9,29 dari siklus I), dengan persentase ketuntasan belajar siswa yang selalu meningkat dari prasiklus sebesar 38,24%, setelah dilakukan siklus I menjadi 64,71% dan siklus II semakin meningkat menjadi 91,18%.

Berdasarkan hasil penelitian melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle*, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mengembangkan model dan metode pembelajaran yang mendorong siswa agar lebih aktif dalam poses pembelajaran.
2. Siswa diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* yang telah diterapkan
3. Kepala Sekolah diharapkan lebih menggiatkan kegiatan untuk guru-guru mata pelajaran dalam mengikuti pelatihan atau seminar berhubungan dengan metode dan model pembelajaran inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy, A., & Suciaty. (2010). Ragam Latihan Khusus Asah Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatan. Jogyakarta: Diva Press.*
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.*

- Astuti, Y.A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Penelitian Kependidikan*. Permata: Universitas Sebelas Maret, Vol.3, No.2. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://eprints.uns.ac.id/1936/2/2218-4995-1-SM.pdf>.
- Djamarah, S. & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, E.S. (2013). Efektivitas Metode Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 35 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan UNIMED* Vol. 2, No.1. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/2587.pdf>.
- Hermansah, S. (2012). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Sistem Starter dan Pengisian Dengan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen. *UMP journal of automotive education* Vol. 9 No. 1 (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/autotext/article/download/1013/966.pdf>.
- Indriani. (2015, 15 Mei). Mendikbud: Rata-Rata Nilai Ujian Nasional Naik 0,3 Poin. *Antaranews*. Diperoleh 20 Mei 2015. Dari <http://m.antaranews.com/berita/4962.html>.
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Mulyasa, E. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nopiyanita, T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia dan Kreativitas Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Semester Genap SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Penelitian Kimia*. Permata: Universitas Sebelas Maret, Vol. 2, No. 4. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://journal.unyac.id/index.php/hsjpi/article/download/2438/2025.pdf>.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D.P. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Turen pada Tahun 2012/2013 Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang*, Vol. 1 No. 3 (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel3AE82C0B256A1626C9090621099E4F72.pdf>.

- Setiyoningsih, A. (2013). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Pembelajaran Kartu*. JUPE UNS, Vol.1 No.1. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://eprints.uns.ac.id/1622/1/2120-4778-1-SM.pdf>.
- Slavin, E.R. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: Nusa Media.
- Suarjana. (2000). *Cooperative Learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pusaka Insan Madani.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susmicatiningsih, F. (2013). *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematikadengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pokok Bahasan Peluang di SMA Negeri 1 Dagangan Madiun Kelas XI IPS*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 1 No. 1. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://ejournal.ikipgrimadiun.ac.id/sites/default/files/8527.pdf>.
- Wahyudi, S. (2013). *Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Permainan Macan-Macanan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Wuryantoro Tahun Pelajaran 2012/2013*. JUPE UNS, Vol.1 No.1. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://eprints.uns.ac.id/23108/15/11.NaskahPublikasi.pdf>.
- Wicaksono, H.R. (2013). *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Permainan Puzzleuntuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. JUPE UNS, Vol. 1 No. 2. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://eprints.uns.ac.id/1745/1/2383-5384-1-SM.pdf>.
- Widhiastuti, R. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar Mahasiswa Semester 4 Jurusan Pendidikan Ekonomi Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Menengah 2 Universitas Negeri Semarang Tahun 2013/2014*. *Jurnal Penelitian Kimia*. Permatata: Universitas Sebelas Maret, Vol. 9, No.1. (versi elektronik) diperoleh tanggal 7 Februari 2015, dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/download/3271.pdf>