

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun Pelajaran 2018/2019

Affifah Nurul Aini¹, Soetarno Joyoatmojo¹, Jonet Ariyanto Nugroho¹

¹Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 57126, Indonesia

affifah.aini_99@student.uns.ac.id

Article Info

Abstract

Keyword: *Teams-Games-Tournament, puzzle media, learning activeness of students*

The purpose of this study was to increase the learning activeness of students in SMKN 6 on Business Economics subjects through the cooperative learning model of the Teams Games Tournaments (TGT) assisted by puzzle media.

This was a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consisted of 4 stages, namely: (1) action planning; (2) implementation of actions; (3) Observation; and (4) Reflection. The research subjects were the tenth grade of Marketing 1 students in SMKN 6 Surakarta with a total number of 33 students. Data collection techniques were done through activities: (a) interviews, (b) observations and (c) documentation. Data validation was compiled by data source triangulation, technique triangulation and time triangulation. Data analysis was done by using qualitative and quantitative data analysis.

The results showed that through the implementation of cooperative learning models of Teams Games Tournament (TGT) assisted by puzzle media (TTS) can improve the learning activeness of students from pre-cycle to first cycle and from first cycle to second cycle. This was proven, at the time of the pre-cycle, the percentage of student activity was 30.30%. In the first cycle implementing cooperative learning models of Team Games Tournaments with puzzle media-assisted, the activity of students increased with an achievement level of 75.76%. Then in the second cycle there was an increase in the achievement of the percentage of student activity by 93.94%. The conclusion of classroom action research by implementing the cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) assisted by puzzle media (TTS) can improve the learning activeness of the tenth grade of Marketing 1 students in SMKN 6 Surakarta on Business Economic subjects in the 2018/2019 academic year.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMK Negeri 6 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments

(TGT berbantu media Teka-Teki Silang (TTS).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) Pengamatan atau Observasi; dan (4) Refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta dengan jumlah 33 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan: (a) wawancara, (b) observasi dan (c) dokumentasi. Validitas data dengan triangulasi sumber data, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Teknik analisis data dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terbukti pada saat pra siklus, persentase keaktifan peserta didik sebesar 30,30%. Pada siklus I saat diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* berbantu media teka-teki silang (TTS) keaktifan peserta didik meningkat dengan tingkat pencapaian sebesar 75,76%. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan ketercapaian persentase keaktifan siswa sebesar 93,94%.

Kesimpulan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* berbantu media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta pada mata pelajaran ekonomi bisnis tahun pelajaran 2018/2019.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang menjadi sorotan dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia di Indonesia diharapkan memiliki daya saing sehingga mampu menghadapi tantangan global dalam ketatnya persaingan seperti era saat ini yang sedang menghadapi era revolusi industri 4.0. Maka dari itu seyogyanya sumber daya manusia memiliki pengetahuan dan keterampilan mumpuni yang dapat menjadi bekal dalam bersaing. Pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat diperoleh salah satunya dengan mengenyam pendidikan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di Indonesia sudah banyak pendidikan yang terselenggara, mulai dari pendidikan formal yang digalakkan pemerintah wajib belajar 12 (dua belas) tahun dan juga pendidikan informal.

Pendidikan formal yaitu sekolah, terdapat kegiatan belajar mengajar atau biasa disebut pembelajaran yang merupakan kegiatan inti. Untuk dapat mencetak peserta didik yang

berpengetahuan dan keterampilan tentunya proses pembelajaran harus mencapai taraf keberhasilan. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah guru dan siswa sedangkan faktor eksternal adalah faktor di luar guru dan siswa seperti fasilitas belajar dan lingkungan. Jika kedua faktor tersebut dapat berkolaborasi dengan baik, maka pembelajaran dapat mencapai keberhasilan (Slameto, 2010:31). Interaksi antara guru dan siswa menjadi hal yang penting dalam pembelajaran. Ketika guru menyampaikan materi siswa seharusnya dapat menerima materi dengan baik. Jika ternyata dalam proses penerimaan materi guru siswa mengalami kesulitan tentunya siswa harus meminta guru untuk membantu kesulitan tersebut. Siswa harus memiliki inisiatif untuk menanyakan hal yang belum dipahami bahkan dapat mengungkapkan pendapat terkait materi yang disampaikan. Keberhasilan kegiatan pembelajaran juga didukung oleh fasilitas yang memadai seperti media, sumber belajar ataupun alat peraga yang dapat mempermudah jalannya proses pembelajaran.

Permasalahan yang muncul seringkali terjadi di dalam kelas. Menurut Aqib (2009: 12) yang dimaksud kelas bukan hanya wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar, kelompok orang yang sedang belajar dapat kerja di laboratorium, lapangan olahraga dan lain-lain. Pembelajaran berisi interaksi antar guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa dan juga komponen pembelajaran lain yang menjadi suatu kesatuan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan tersebut pada kenyataannya tidak dapat lepas dari adanya masalah yang tentunya masalah tersebut dapat menghambat pencapaian keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan saat Magang Kependidikan 3 di SMK Negeri 6 Surakarta, observasi dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis, peneliti menemukan masalah pada siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta. Siswa terlihat kurang aktif saat mengikuti pembelajaran mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Asumsi dasar yang menyebabkan siswa kurang aktif ini dikarenakan metode pembelajaran kurang tepat yang digunakan dalam kegiatan mengajar. Guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu menerangkan materi dengan ceramah. Sementara itu siswa diminta untuk mendengarkan dan mencatat hal-hal yang menjadi pokok materi. Penggunaan metode tersebut tentunya terfokus pada guru dan bukan pada siswa. Pembelajaran hanya didominasi oleh beberapa siswa saja. Siswa yang aktif dalam bertanya tentang materi yang tidak dipahami memiliki kemampuan menerima materi dengan baik namun siswa yang kurang aktif akan diam jika mengalami kesulitan dan akhirnya tidak memahami materi dengan baik.

SMK Negeri 6 Surakarta memiliki susunan mata pelajaran dari setiap keahlian yang didasarkan atas Kurikulum 2013. Secara umum mata pelajaran di semua jurusan dibagi menjadi tiga kelompok mata pelajaran, yaitu kelompok mata pelajaran produktif, normatif dan adaptif. Mata pelajaran produktif terdiri dari beberapa mata pelajaran program keahlian. Mata pelajaran program keahlian bisnis dan manajemen khususnya pemasaran kelas sepuluh yaitu Ekonomi Bisnis, Simulasi Digital, Komunikasi Bisnis, Perencanaan Bisnis dan Marketing.. salah satu mata pelajaran produktif program keahlian adalah Ekonomi Bisnis. Ekonomi Bisnis merupakan mata pelajaran produktif yang ada dalam program keahlian pemasaran dan telah berkembang pesat baik dari materi hingga kegunaannya. Materi Ekonomi Bisnis erat kaitannya dengan bisnis, seperti bentuk-bentuk bisnis, materi ekonomi dasar, langkah-langkah bisnis, dan lain sebagainya. Mata pelajaran Ekonomi Bisnis dianggap sekedar sebagai mata pelajaran yang menuntut kemampuan menghafal, memerlukan waktu lama untuk memahami dan juga membosankan. Hal ini disampaikan oleh siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta.

Observasi menunjukkan bahwa kondisi keaktifan siswa kelas X Pemasaran 1 khususnya pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis masih rendah. Tingkat ketercapaian keaktifan visual hanya sebesar 25%, keaktifan lisan hanya sebesar 20%, keaktifan menulis 10,2%, keaktifan menggambar 10,2%, keaktifan mendengarkan sebesar 30,7%, keaktifan motorik sebesar 27,7%, keaktifan mental

sebesar 10,4% dan ketercapaian keaktifan emosional hanya sebesar 21,5%. Hasil tersebut menunjukkan keaktifan siswa masih tergolong rendah.

Kaitannya dengan peningkatan keaktifan siswa, penggunaan dan pemilihan model pembelajaran menjadi sangat penting dan perlu untuk dipertimbangkan. Terkait pemilihan metode pembelajaran, Mulyasa (2011: 107) mengemukakan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien apabila pemilihan penggunaan metode dilakukan dengan tepat. Metode yang digunakan dapat di variasikan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa salah satunya ialah pembelajaran kooperatif. Menurut Saefuddin & Berdiati (2014: 51) menyebutkan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mampu memunculkan kesempatan untuk siswa saling berinteraksi dengan kelompok yang memiliki kemampuan berbeda.

Metode pembelajaran kooperatif ini digunakan dengan mencapai tiga tujuan yaitu presentasi akademis, toleransi dan menerima keanekaragaman, pengembangan keterampilan sosial. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif ini diharapkan mampu menjadi simultan keaktifan siswa.

Pada penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan berbantu media Teka Teki Silang (TTS) dalam proses pembelajaran. TGT adalah salah satu model pembelajaran yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dan setiap perwakilan kelompok nantinya akan mengikuti turnamen. Penggunaan TGT ini siswa akan melakukan permainan sehingga mendongkrak keaktifan siswa karena perasaan senang yang dirasakan. Selain itu kegiatan tugas kelompok juga akan memicu kegiatan belajar siswa yang lebih aktif pula. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan ini memberikan kesempatan penuh kepada siswa baik secara individu maupun kelompok untuk memenangkan permainan.

Pemilihan TGT berbantu media TTS ini tepat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dibandingkan dengan model kooperatif tipe lainnya. Hal ini dikarenakan dalam TGT ini mengajak semua siswa untuk aktif mempelajari dan memahami pembelajaran agar nantinya mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen yang siswa ikuti. Setiap siswa akan merasa dirinya berharga karena bertanding dengan lawan yang seimbang dalam turnamen yang telah didesain guru. Perasaan berharga inilah yang memicu siswa untuk semangat mengikuti dan aktif dalam pembelajaran. Siswa bertanding mewakili timnya sehingga siswa tentunya akan berusaha untuk mendapatkan poin dan menyumbang kemenangan bagi timnya. Selain itu untuk lebih menarik minat siswa dan menggugah keaktifan, turnamen yang diadakan menggunakan media TTS. TTS merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak kosong dengan jawaban dari pertanyaan yang dihayati dan disenangi siswa. Permainan ini menuntut kemampuan dalam memahami materi sehingga siswa dapat menjawab dan memperoleh skor untuk timnya. Siswa akan memperhatikan penyampaian materi dan memastikan dirinya paham akan materi tersebut sehingga mampu menjawab TTS. TTS ini akan menempatkan siswa dalam pembelajaran yang terbungkus oleh permainan sehingga siswa tidak merasa sedang belajar dan tidak mudah merasa jenuh dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam TTS. Dengan demikian siswa akan berusaha untuk mendapat skor banyak dalam turnamen dan menyumbang skor untuk kemenangan timnya. Berdasarkan latar belakang diatas maka dipilih judul penelitian sebagai berikut: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun Pelajaran 2018/2019”

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMK N 6 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media teka teki silang (TTS)

KAJIAN PUSTAKA

1. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan belajar merupakan kondisi yang diciptakan guru yang membuat siswa aktif bertanya dan mengemukakan gagasan (Uno & Mohamad, 2013: 106).

b. Jenis Keaktifan Belajar

Rosalia (2005: 5) memberikan simpulan bahwa keaktifan belajar siswa tercermin dalam sikap seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan kepada guru atau siswa lain dan senang diberi tugas dan lain sebagainya. Indikator perilaku keaktifan tersebut terangkum lebih lengkap oleh Diedrich dalam Hamalik (2013: 172-173) yang membagi keaktifan dalam menjadi 8 (delapan) jenis yaitu:

- 1) Kegiatan visual atau *visual activities*
- 2) Kegiatan lisan atau *oral activities*
- 3) Kegiatan mendengarkan atau *listening activities*
- 4) Kegiatan menulis atau *writing activities*
- 5) Kegiatan menggambar atau *drawing activities*
- 6) Kegiatan motorik atau *motoric activities*
- 7) Kegiatan mental atau *mental activities*
- 8) Kegiatan emosional atau *emotional activities*

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan dapat dimunculkan baik dengan kegiatan individu maupun dalam kegiatan kelompok. Selain itu senada dengan penelitian Rina & Sukanti (2016: 16) guru juga dituntut kreatif dan inovatif dalam menyusun skenario pembelajaran pembelajaran agar kegiatannya sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Diharapkan siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran sehingga siswa aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penelitian yang dilakukan Khasanah (2015: 51) menerangkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa menjadi aktif karena siswa terlibat dalam semua proses pembelajaran dan terjadi secara demokratis karena siswa ikut menyumbangkan pendapat dalam kelompok.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses internal yang kompleks yang melibatkan seluruh mental dan meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Aktualisasi ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 18). Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui media baik media secara langsung maupun tidak langsung (Rusman, 2012: 15).

b. Pengertian Model Pembelajaran

Ainurrahman (2013: 146) berpendapat model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual dalam pembelajaran yang menerangkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan kegiatan-kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

c. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif tentunya yang menjadi ciri khas adalah proses kerjasama antarsiswa dalam kegiatan kelompok. Roger dan Johnson dalam Rusman (2012: 212) menyebutkan terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Saling ketergantungan positif atau *Positive Interdependence*
- 2) Tanggung jawab perorangan atau *Personality Responsibility*
- 3) Interaksi promotif atau *Face to Face Promotive Interaction*
- 4) Komunikasi antar anggota atau *Interpersonal Skill*
- 5) Pemrosesan kelompok atau *Group Processing*

d. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2016: 65-66) mengemukakan dalam model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase, yaitu:

- 1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik
- 2) Menyajikan Informasi
- 3) Organisasi siswa dalam tim belajar
- 4) Membantu kerja tim atau kelompok dan belajar
- 5) Mengevaluasi
- 6) Memberikan pengakuan atau penghargaan

e. Tipe Teams Games Tournament (TGT)

- 1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Isjoni (2013: 83-84) mengemukakan bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

- 2) Langkah-langkah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
Slavin (2006: 163-167) menjelaskan terdapat langkah yang dapat dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran tipe TGT ini antara lain sebagai berikut:
 - a) Presentasi di Kelas
 - b) Tim
 - c) *Game*
 - d) *Tournament*
 - e) Evaluasi dan Rekognisi Tim

3. Media Teka-Teki Silang

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levie & Lentz dalam Arsyad (2013: 20) sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi
- 2) Fungsi Afektif
- 3) Fungsi Kognitif
- 4) Fungsi Kompensatoris

c. Media Teka-Teki Silang

Teka-teki silang (TTS) merupakan suatu permainan akademik. Menurut Ismail (2009: 26) permainan adalah setiap aktivitas bermain yang dilakukan oleh fisik dan pikiran yang bertujuan mencari kesenangan, kepuasan dan pemenang untuk peningkatan motivasi dalam melaksanakan suatu tugas atau kepentingan dengan lebih baik. Teka-Teki Silang atau disingkat TTS menurut Pardamean (2015: 123) merupakan suatu permainan mengisi kotak-kotak kosong (berbentuk kotak putih) dengan satu huruf per kotak yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk yang diberikan biasanya dibagi dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi

4. Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media Teka-Teki Silang (TTS)

a. Teori Belajar dan Pembelajaran yang Melandasi *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS)

Rusman (2012: 201) menyebutkan bahwa teori yang mendasari model kooperatif TGT adalah teori konstruktivisme yang merupakan suatu pendekatan yang menekankan peserta didik mengalami pembelajaran secara individual mampu memperoleh informasi dan juga mentransformasikan suatu informasi yang kompleks.

b. Penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* disertai Teka-Teki Silang

Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan suasana kegembiraan bagi peserta didik karena menggunakan permainan akademik, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena mereka berkompetisi dengan teman sekelasnya. Thobroni dan Mumtaz (2011: 49) berpendapat bahwa belajar sambil bermain dimaksudkan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menyusupkan materi ke dalam permainan. Banyak cara permainan yang dapat dipakai dan diharapkan mampu mengembangkan keaktifan dalam pembelajaran.

c. Sintaks Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* disertai Teka-Teki Silang (TTS)

Dalam pelaksanaan pembelajaran TGT disertai media yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dibentuk menjadi tim-tim yang memiliki heterogenitas kemampuan.
- 2) Siswa memahami bahwa model yang akan digunakan dalam pembelajaran adalah TGT berbantu media TTS
- 3) Siswa mendengarkan dan memahami materi yang dipaparkan guru. Siswa diminta untuk mencatat materi pokok dan mengajukan pertanyaan jika belum memahami.
- 4) Siswa berkumpul dengan tim yang telah dibentuk setelah pemaparan materi selesai.
- 5) Siswa bersama tim mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas dengan kerjasama

- 6) Siswa menyajikan hasil kerja tim dengan mempresentasikan di depan kelas. Siswa lain bertugas memberikan tanggapan.
- 7) Siswa melakukan *game* turnamen TTS setelah semua tim mempresentasikan perkerjaan timnya.
- 8) Perwakilan siswa yang memiliki kemampuan sama dari setiap tim berkumpul dalam satu meja turnamen.
- 9) Setiap tim mendapatkan TTS, kartu soal, kartu jawaban dan kartu skor individu.
- 10) Siswa melakukan kegiatan turnamen
- 11) Siswa kembali pada tim semula setelah turnamen selesai, kemudian siswa diminta menghitung skor yang diperoleh semua anggota tim.
- 12) Siswa menyebutkan perolehan skor tim dan skor tertinggi individu dalam tim tersebut kemudian guru mencatat hasil skor tiap-tiap tim di depan kelas.
- 13) Tim dan individu yang mendapatkan skor terbanyak mendapatkan penghargaan dan hadiah dari guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian akan dilaksanakan di SMK N 6 Surakarta yang beralamat di Jalan Adi Sucipto No. 38 Kerten, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143. Kelas yang akan dilakukan penelitian adalah kelas X Pemasaran 1 dengan kompetensi keahlian Pemasaran. Penelitian direncanakan dari bulan Januari 2019 sampai Juli 2019 dan akan dilakukan secara bertahap dari persiapan sampai penyusunan laporan. Subjek dalam penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media Teka Teki Silang (TTS) ini adalah siswa kelas X SMK N 6 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis tahun 2018/2019. Objek penelitian adalah berbagai kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media Teka Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis siswa kelas X Pemasaran 1 setelah diterapkan model pembelajaran tersebut. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil pengamatan, hasil wawancara dan obeservasi. Data sekunder yang digunakan adalah RPP, Silabus dan lembar penilaian. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik wawancara, observasi, dan teknik dokumentasi. Validitas yang digunakan adalah triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Pra Penelitian

Observasi yang dilakukan di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta menunjukkan keaktifan belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dapat diamati pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pengukuran keaktifan belajar siswa dengan metode konvensional

Kategori	Jumlah	%	Ketercapaian (%)	Keterangan
SB	2	6,06	30,3 %	Belum Tercapai
B	8	24,24		
K	17	51,52		
SK	6	18,18		

Sumber: Data Olahan penulis, 2019

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran sebelum dilakukan tindakan menunjukkan hasil ketercapaian keaktifan siswa X Pemasaran 1 sebesar 30,3%. Persentase tersebut merupakan perolehan gabungan persentase siswa dengan

kategori baik sebesar 24,24% dan sangat baik sebesar 6,06%. Siswa dengan kategori kurang sebesar 51,52% dan siswa dengan kategori sangat kurang sebesar 18,18%. Model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa akan menjadi simultan untuk keaktifan belajar siswa. Pemakaian media Teka-Teki Silang akan mempermudah game yang dilakukan dan memberikan perasaan senang siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Penerapan model Teams Games Tournament berbantu media Teka Teki Silang akan berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran ini akan mengganti model *teacher centered* menjadi *students centered*.

2. Hasil tindakan siklus I

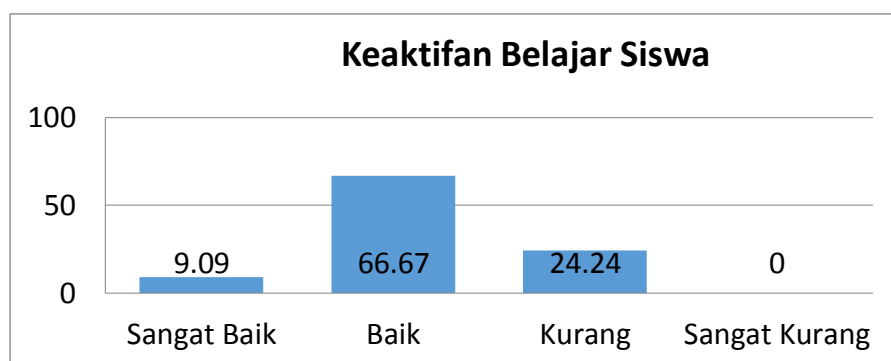
Keaktifan dalam pembelajaran diamati menggunakan lembar pengamatan selama siswa mengikuti pembelajaran. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan. Pengamatan dilakukan terhadap 8 (delapan) indikator keaktifan. Hasil keaktifan visual (*visual activities*) yaitu saat siswa mengikuti pembelajaran fokus terhadap pemaparan dari guru. Tidak terlihat siswa yang mengobrol dengan teman sebangku saat guru memaparkan materi. Tidak terlihat siswa yang bermain dengan *handphone*. Hal ini membuktikan siswa aktif memperhatikan materi untuk mempersiapkan diri untuk dapat menjawab turnamen TTS. Hasil keaktifan berbicara (*oral activities*) tercermin saat siswa mampu menjawab pertanyaan. Semua siswa aktif berpendapat saat guru memaparkan materi maupun saat diskusi dengan kelompok. Kegiatan tim membuat siswa aktif mengungkapkan pendapatnya dalam tim masing-masing. Hasil keaktifan mendengarkan (*listening activities*) terlihat saat siswa hanya fokus pada guru saat guru memaparkan materi. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Saat siswa lain membacakan hasil pekerjaan kelompoknya, semua siswa mendengarkan dengan seksama dan selanjutnya mengacungkan jari untuk bertanya. Hasil keaktifan menggambar (*drawing activities*) berupa gambar peta konsep materi BUMN yang digambar dalam buku catatan siswa. Guru memberikan contoh gambar peta konsep materi di papan tulis kemudian siswa menggambar peta konsep tersebut pada buku catatan masing-masing. Hasil keaktifan menulis (*writing activities*) terlihat selama mengikuti pembelajaran, selain mendengarkan pemaparan guru, siswa juga aktif menulis hal-hal penting yang guru sampaikan. Selain menulis, siswa juga terlihat memberi garis bawah, memberi tulisan tambahan pada buku materi yang dimiliki siswa. Siswa juga menulis hasil diskusi dan pendapat teman lainnya saat kegiatan kelompok. Hasil keaktifan gerak (*motoric activities*) selama pembelajaran dapat diamati saat siswa dengan aktif mengikuti permainan turnamen TTS. Hasil keaktifan mental (*mental activities*) yaitu terlihat saat siswa merenung. Siswa merenung untuk mencari jawaban atas pertanyaan guru dan pertanyaan dalam turnamen TTS. Semua siswa berusaha untuk dapat mengerjakan tugas yang didapat oleh timnya dan berusaha untuk mampu menjawab pertanyaan dalam turnamen TTS. Hasil keaktifan emosional (*emotional activities*) yaitu siswa terlihat antusias untuk melakukan turnamen TTS. Semua siswa tertawa dan terlihat begitu menikmati turnamen TTS. Hal ini membuat suasana kelas sedikit ramai. Semua keaktifan muncul dalam siswa selama pengamatan. Hal tersebut dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments berbantu media Teka-Teki Silang mampu memunculkan seluruh indikator keaktifan belajar. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournaments dengan media TTS dapat digolongkan menjadi kategori Sangat Baik, Baik, Kurang, dan Sangat Kurang. Berikut ini hasil penilaian keaktifan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I:

Tabel 4.2. Pengukuran keaktifan belajar siswa siklus I

Kategori	Jumlah	%	Ketercapaian (%)	Keterangan
SB	3	9,09	75,76	Tercapai
B	22	66,67		
K	8	24,24		
SK	0	0		

Sumber: Data Olahan Penulis, 2019

Gambar 4.1. Grafik hasil penilaian keaktifan belajar siswa siklus I



Berdasarkan sajian data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta telah mencapai target. Perhitungan ketuntasan yaitu dari persentasi jumlah siswa yang minimum mendapat kategori Baik dibagi dengan jumlah seluruh siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa memperoleh persentase ketuntasan yaitu 75,76% yang berarti keaktifan belajar siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis pada siklus I telah mencapai target.

3. Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan penelitian siklus II direncanakan bersama guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis pada tanggal 22 April 2019- 25 April 2019. Pengamatan munculnya keaktifan dalam pembelajaran siklus II dilakukan menggunakan lembar pengamatan keaktifan selama siswa mengikuti pembelajaran. Indikator yang dijadikan pengamatan keaktifan antara lain keaktifan visual (*visual activities*), keaktifan berbicara (*oral activities*), keaktifan mendengarkan (*listening activities*), keaktifan menggambar (*drawing activities*), keaktifan menulis (*writing activities*), keaktifan gerak (*motoric activities*), keaktifan mental (*mental activities*) dan keaktifan emosional (*emotional activities*). Hasil keaktifan visual (*visual activities*) terlihat dalam siklus II saat siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Siswa terlihat memperhatikan dengan seksama pemaparan dari guru. Tidak ada siswa yang bermain *handphone*, mengobrol sendiri dan mengantuk. Siswa paham bahwa akan diadakan turnamen sehingga harus benar-benar memperhatikan materi agar mampu menjawab soal TTS dan mengumpulkan skor untuk timnya. Hasil keaktifan berbicara (*oral activities*) tercermin saat siswa mampu menjawab pertanyaan, berani mengungkapkan pendapat dan aktif berdiskusi saat kegiatan kerja tim. Semua siswa aktif berpendapat saat guru memaparkan materi maupun saat diskusi dengan kelompok. Kegiatan tim yang menjadi ciri pembelajaran kooperatif membuat siswa aktif mengungkapkan pendapatnya dalam tim masing-masing. Hasil keaktifan mendengarkan (*listening activities*) terlihat saat siswa hanya fokus mendengarkan penjelasan guru terkait materi BUMS dan koperasi. Saat siswa lain membacakan hasil pekerjaan kelompoknya, semua siswa mendengarkan dengan seksama dan selanjutnya saling bergantian memberikan pertanyaan. Hasil keaktifan menggambar (*drawing activities*) berupa gambar peta

konsep pelajaran BUMS dan koperasi yang digambar dalam buku catatan siswa. Guru menggambarkan peta konsep terkait pembagian BUMS dan sub bab dari koperasi di papan tulis kemudian siswa menggambar peta konsep tersebut pada buku catatan masing-masing. Hasil keaktifan menulis (*writing activities*) terlihat selama mengikuti pembelajaran, selain mendengarkan pemaparan guru, siswa juga aktif menulis hal-hal penting yang guru sampaikan. Selain menulis, siswa juga terlihat memberi garis bawah, memberi tulisan tambahan pada buku materi yang dimiliki siswa. Siswa juga menulis hasil diskusi dan pendapat teman lainnya saat kegiatan kelompok. Hasil keaktifan gerak (*motoric activities*) selama pembelajaran dapat diamati saat siswa dengan aktif mengikuti permainan turnamen TTS. Hasil keaktifan mental (*mental activities*) yaitu terlihat saat siswa merenung. Siswa merenung untuk mencari jawaban atas pertanyaan guru dan pertanyaan dalam turnamen TTS. Semua siswa berusaha untuk dapat mengerjakan tugas yang didapat oleh timnya dan berusaha untuk mampu menjawab pertanyaan dalam turnamen TTS. Hasil keaktifan emosional (*emotional activities*) yaitu siswa terlihat antusias untuk melakukan turnamen TTS. Semua siswa tertawa dan terlihat begitu menikmati turnamen TTS. Hal ini membuat suasana kelas sedikit ramai. Semua keaktifan muncul dalam siswa selama pengamatan. Hal tersebut dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments berbantu media Teka-Teki Silang mampu memunculkan seluruh indikator keaktifan belajar.

Semua keaktifan muncul dalam siswa selama pengamatan. Hal tersebut dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments berbantu media Teka-Teki Silang mampu memunculkan seluruh indikator keaktifan belajar.

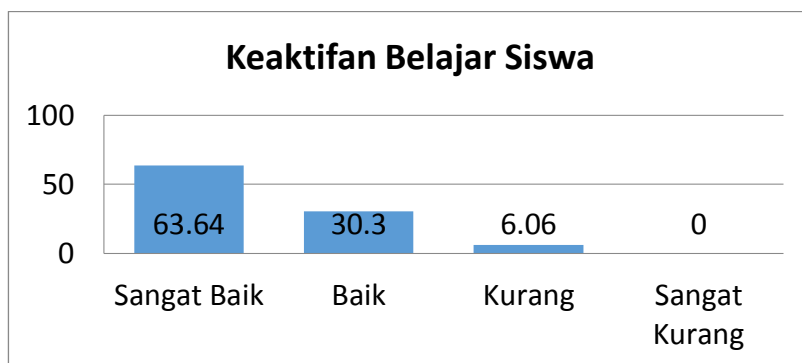
Berikut isi data hasil pengukuran keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran dalam penelitian siklus II:

Tabel 4.3. Pengukuran keaktifan belajar siswa siklus II

Sumber: Data olahan penulis, 2019

Kategori	Jumlah	%	Ketercapaian (%)	Keterangan
SB	21	63,64	93,94	Tercapai
B	10	30,30		
K	2	6,06		
SK	0	0		

Gambar 4.2 Grafik hasil penilaian keaktifan siswa siklus II



Berdasarkan sajian data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta telah mencapai target atau tuntas. Perhitungan tuntas yakni persentase jumlah siswa dengan kategori sangat baik ditambah

jumlah siswa dengan kategori baik dibagi seluruh siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan, siswa dengan kategori sangat baik berjumlah 21 dengan persentase 63,64%, siswa dengan kategori baik berjumlah 10 dengan persentase 10,03%. Hasil tersebut menunjukkan keaktifan belajar siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta pada siklus II telah mencapai target 70%.

4. Perbandingan Hasil Tindakan

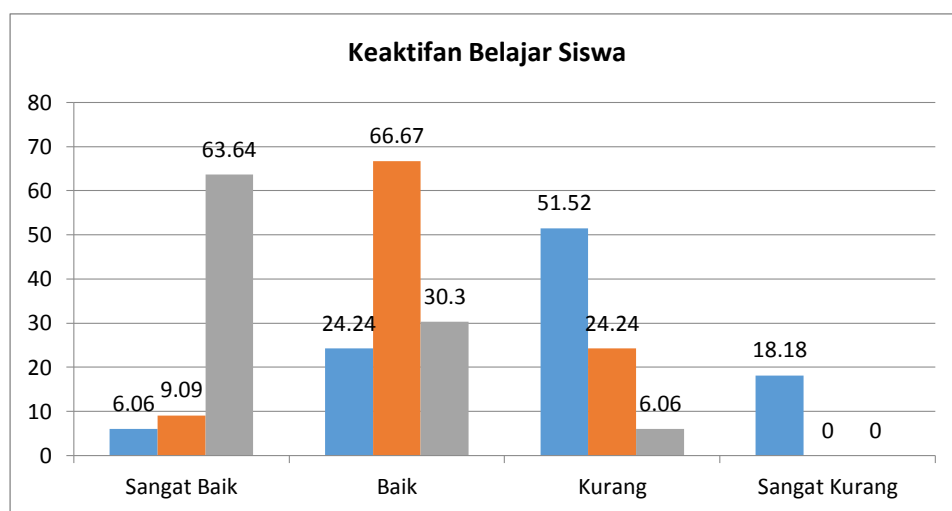
Perbandingan keaktifan siswa pada prasiklus, siklus I, siklus II dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa

Kriteria	Persentase (%)		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	6,06	9,09	63,64
Baik	24,24	66,67	30,30
Kurang	51,52	24,24	6,06
Sangat Kurang	18,18	0,00	0,00

Sumber: Data Olahan Penulis, 2019

Gambar 4.3. Grafik Perbandingan Hasil Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa



Tabel 4.4 menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam mencapai kriteria Sangat Baik dan terjadi penurunan keaktifan siswa yang berkriteria Kurang Baik dan Sangat Kurang.

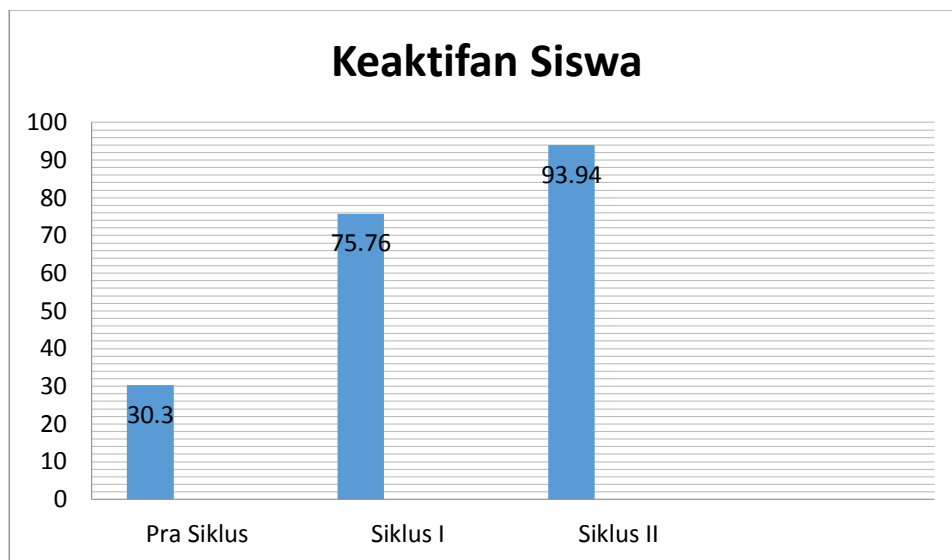
Tabel 4.5 Perbandingan Capaian Hasil Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa antar siklus

Ketercapaian	Hasil Capaian (%)	Keterangan
Pra Siklus	30,30	Belum Tercapai
Siklus I	75,76	Tercapai
Siklus II	93,94	Tercapai

Sumber: Data Olahan Penulis, 2019

Berdasarkan Tabel 4.5 terjadi peningkatan hasil capaian keaktifan siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan persentase keaktifan dapat dilihat dalam grafik berikut:

Gambar 4.4. Grafik perbandingan capaian hasil pengukuran keaktifan belajar siswa antar siklus



Tabel dan grafik yang disajikan menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan belajar setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments berbantu media Teka Teki Silang pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 6 Surakarta. Keaktifan belajar saat pra penelitian memiliki persentase 30,30 %. Persentase tersebut masih belum tuntas karena belum mencapai target yaitu 70%. Setelah dilakukan penerapan model Teams Games Tournaments berbantu media Teka-Teki Silang, keaktifan siswa mengalami peningkatan persentase menjadi 75,76%. Siklus I menunjukkan siswa mengalami 8 (delapan) indikator keaktifan. Penelitian siklus II mengalami peningkatan persentase keaktifan dari siklus I yaitu menjadi 93,94%. Peningkatan keaktifan tersebut terjadi pada semua indikator keaktifan belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penerapan model Teams Games Tournaments berbantu Teka-Teki Silang secara keseluruhan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments berbantu media Teka-Teki Silang terjadi peningkatan keaktifan. Persentase keaktifan siswa pada saat pratindakan sebesar 30,30%. Indikator keaktifan siswa saat pratindakan belum terlihat. Penelitian siklus I menunjukkan peningkatan persentase keaktifan siswa yakni menjadi 75,76%. Indikator yang muncul dalam siklus I yaitu 8 (delapan) indikator meliputi keaktifan visual (visual activities), keaktifan berbicara (oral activities), keaktifan mendengarkan (listening activities), keaktifan menulis (writing activities), keaktifan gerak (motoric activities), keaktifan menggambar (drawing activities), keaktifan mental (mental activities), dan keaktifan emosional (emotional activities). Siswa yang memenuhi indikator keaktifan visual (visual activities) ialah siswa yang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain, membaca dan memahami materi yang diberikan guru serta mencari referensi lain yang mendukung pembelajaran. terdapat 24 siswa yang memenuhi indikator visual dengan persentase 72,72%. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan berbicara (oral activities) merupakan siswa yang mampu berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas dan memberikan pertanyaan baik saat diskusi maupun pada saat pembelajaran. terdapat 19 siswa yang memenuhi indikator keaktifan berbicara dengan persentase 57,57%. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan mendengarkan (listening activities) adalah siswa yang mampu mendengarkan pemaparan materi oleh guru dengan baik dan mampu mendengarkan penyampain pendapat oleh kelompok lain dengan baik. Terdapat 24 siswa yang memenuhi keaktifan mendengarkan dengan persentase 72,72%.

Ketercapaian indikator keaktifan menulis (writing activities) ditandai dengan siswa membuat rangkuman ataupun catatan materi dengan sangat rapi, jelas dan bersih. Siswa juga menulis laporan hasil diskusi dengan sangat sistematis dan jelas. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan menulis sebanyak 24 siswa dengan persentase 72,72%. Siswa yang mencapai indikator keaktifan menggambar (drawing activities) adalah siswa yang membuat peta pikiran dengan baik dan runtut dan juga siswa membuat polapeta pikiran dengan sistematis, rapi dan jelas. Siswa yang mencapai keaktifan menggambar sebanyak 15 siswa dengan persentase 45,45%. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan gerak (motoric activities) merupakan siswa yang mampu melakukan permainan turnamen Teka-Teki Silang dengan baik dan sistematis dan juga mampu membuat model dan menyelenggarakan permainan dengan jelas dan kondusif. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan gerak sebanyak 11 dengan persentase 33,33%. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan mental (mental activities) merupakan siswa yang mampu mengingat materi yang dipaparkan oleh guru sangat baik, siswa mampu memecahkan masalah pembelajaran dengan sangat baik dan sistematis, dan siswa mampu menemukan hubungan-hubungan dan membuat keputusan dengan runtut dan benar. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan mental sebanyak 22 dengan persentase 66,67%. Siswa yang memenuhi indikator keaktifan emosional (emotional activities) merupakan siswa yang semangat dan antusias dalam pembelajaran dan mengikuti permainan dan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan sikap dan perasaan yang menyenangkan. Siswa yang mencapai indikator keaktifan emosional sebanyak 18 siswa dengan persentase 54,54%.

Keaktifan siswa dalam pelaksanaan penelitian siklus II meningkat sebesar 18,18%. Ketercapaian keaktifan pada siklus II sebesar 93,94%. Seluruh indikator keaktifan telah tercapai dengan baik di siklus II. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments dengan media Teka-Teki Silang mampu menjadi stimulan keaktifan siswa dalam belajar. Turnamen yang diadakan dan diikuti oleh seluruh siswa memberikan tanggungjawab kepada siswa untuk memperhatikan pemaparan materi guru dengan seksama. Pembentukan tim membuat siswa bekerjasama dan mampu menyalurkan pendapat. Turnamen yang dilakukan diikuti oleh semua siswa, sehingga semua siswa terlibat aktif dan pembelajaran tidak didominasi oleh beberapa siswa saja. Turnamen yang dilakukan dengan teman yang memiliki kemampuan sama setiap meja menjadikan siswa bertanding dengan teman yang memiliki kemampuan akademik yang sama. Media Teka-Teki Silang membuat siswa merasa tidak bosan dalam mengerjakan soal dan mengingat pelajaran yang telah dipelajari. Siswa mengikuti turnamen dengan penuh antusias dan canda tawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnifredi. (2012). Penggunaan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran. Diperoleh pada 13 Maret 2019 dari <http://agnifredi.blogspot.com/2012/11/teka-teki-sebagai-media-pembelajaran.html>
- Ali, M. & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aksit, F., Niemi, H., & Nevgi, A. (2016). Why is active learning so difficult to implement: The Turkish case. *Australian Journal of Teacher Education*, 41 (4) 94-109
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Z., Jaiyarah, S., Diniati, S., & Khotimah, K. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elson, R. J., Ostapski, S. A., O'Callaghan, S., & Walker, J. P. (2015). Enhancing the understanding of government and nonprofit accounting with THE PUZZLE GAME: A pilot study. *Journal of Instructional Pedagogies*. 12(11) 1-8

- Gonzales, A., Jennings, D. & Manriquez, L. (2014). Multi-facted Impact of a Teams Games Tournament on the Ability of the Leaners to Engage and Develope Their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 30 (5) 1213-1224
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Herdiansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ismail, A. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Khasanah, F. (2015). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Students Teams Achievement Division), *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 18 (2) 48-57
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas: sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media
- Mulyasa, E. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Thobroni, M. & Mumtaz, F. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Pardamean, M. (2015). *Play With Smart: Temukan Permainan yang Bisa Merangsang Kreativitas, Inisiatif dan Imajinasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Rina, N. I. & Sukanti. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Roda Putar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Tempel, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14 (1) 1-27
- Rosalia, T. (2005). *Aktivitas Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, S. A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3) 1-11
- Saefuddin, H. A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R.E. (2006). *Cooperatif Learning(Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar, *Lantanida Journal*, 5 (2) 93-196
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Suatu Strategi Mengajar*. Yogyakarta: CV Venus Gold Press

- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suwandi, J. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Penerbit Qinant
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Taniredja, T., Faridli, M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Uno, H. B. & Mohamad, N. (2013). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Van Wyk, M. M. (2011). The effect Of Teams Games Tournament On achievements Retention and Attitude Economics Education Students. *Journal Social Science*, 26 (3) 183-193
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari, *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1 (2) 1-30
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SMK NEGERI 6 SURAKARTA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Ditulis oleh:

Nama : Affifah Nurul Aini

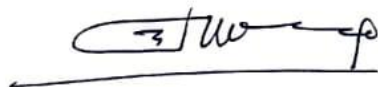
NIM : K7615002

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ekonomi

Telah *direview* dan layak untuk dipublikasikan di jurnal online Pendidikan Ekonomi. Mohon dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan terimakasih.

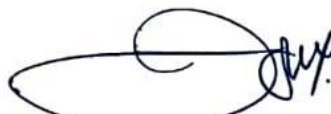
Surakarta, Juli 2019

Pembimbing I



Prof. Dr. Soetarno Joyoatmojo, M.Pd
NIK. 194807132018101

Pembimbing II



Jonet Ariyanto Nugroho, S.E, M.M
NIP. 197507282005011002