



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 4754-4766

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) Peserta Didik Melalui *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Ekonomi

Aisyah Dzakiyyah^{1✉}, Yunita Noor Alfiah², Nurmainawati³

(1)Universitas Muhammadiyah PROF.DR. Hamka,

(2) (3) SMA Negeri 103 Jakarta,

Email: aisyahdzakiyyah30@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kompetensi Sosial Emosional (KSE) merupakan hal yang penting bagi pelajar, warga negara, dan pencari kerja di abad 21. KSE penting dimiliki oleh peserta didik abad 21 untuk sukses dalam lingkungan sekolah, kerja, hidup dengan memiliki hubungan yang baik dengan lingkungan. Sayangnya, ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) pada peserta didik terjadi akibat pandemi. Oleh karena itu, melalui Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan untuk memberikan strategi pembelajaran yang berkualitas, salah satunya yaitu melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik KSE mengalami peningkatan setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan peserta KSE didik Kelas F5 SMAN 103 Jakarta TA. 2023/2024 pada pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Teams Games Tournament (TGT), Kompetensi Sosial Emosional (KSE)*

Abstract

Social Emotional Competencies (KSE) are important for students, citizens and job seekers in the 21st century. KSE is important for 21st century students to be successful in school, work and life by having a good relationship with the environment. Unfortunately, learning loss among students occurred due to the pandemic. Therefore, through the Merdeka Curriculum, teachers are given the freedom to provide quality learning strategies, one of which is through the Teams Games Tournament (TGT) learning method. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in 3 cycles and each cycle includes planning, action, observation and reflection stages. The results of the research show that KSE students experience an increase in each cycle so it can be concluded that the application of the TGT learning method can increase KSE students in Class F5 at SMAN 103 Jakarta TA. 2023/2024 in economic learning.

Keyword: *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Teams Games Tournament (TGT), Kompetensi Sosial Emosional (KSE)*

PENDAHULUAN

Pandemi yang terjadi dalam 3 tahun terakhir memberikan dampak negatif dalam proses pembelajaran. Hasil temuan menunjukkan bahwa terjadi ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yaitu ketika peserta didik kehilangan kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya, tidak dapat menuntaskan pembelajaran di jenjang kelas dan mengalami efek majemuk karena tidak menguasai pembelajaran di setiap jenjang. Dampak ini akan berlanjut pada menurunnya kemampuan siswa, ketidaktercapaian pembelajaran, ketimpangan pengetahuan yang semakin lebar, perkembangan emosi dan kesehatan psikologis yang terganggu, kerentanan putus sekolah, serta potensi penurunan pendapatan siswa di kemudian hari (Anggraena et al., 2021). Krisis pembelajaran ini jika tidak segera ditangani akan menguatkan apa yang disampaikan Pritchett (2012) sebagai *schooling ain't learning*: bersekolah namun tidak belajar.

Terlebih lagi di abad 21 ini, tuntutan dunia kerja berimplikasi pada dunia pendidikan yang mengarah pada keterampilan abad 21, pembelajaran berpusat pada siswa, dan kebutuhan individu. Kompetensi sosial emosional menjadi hal yang kritis bagi pelajar, warga negara, dan pencari kerja. Kemampuan belajar siswa berjalan dengan baik, tidak hanya tergantung pada instruksi guru, melainkan juga faktor-faktor seperti lingkungan sekolah, rasa memiliki, hubungan positif dengan guru, dan umpan balik yang diterima siswa.

Penelitian neurosains menunjukkan bahwa emosi dan kognisi saling berhubungan bahkan tak terpisahkan. Hal tersebut didukung oleh penelitian Benson (2006) yang menyatakan bahwa siswa dengan kompetensi sosial emosional yang rendah, mempunyai performa akademik yang rendah pula dan sering mengganggu temannya. Perilaku-perilaku

menyimpang seperti penggunaan obat, kekerasan, intimidasi, dan *drop out* dapat dikurangi atau dicegah melalui kompetensi sosial dan emosional yang dapat dilakukan melalui instruksi kelas yang efektif, keterlibatan siswa dalam aktivitas positif di dalam maupun di luar kelas, dan peran komunitas orang tua dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi (Widiastuti, 2022).

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) sebagai organisasi yang dibentuk oleh Kelompok Fetzer pada tahun 1994 melahirkan kerangka kerja konseptual untuk meningkatkan kompetensi sosial, emosional, dan performa akademik serta mengkoordinasi sekolah, keluarga, dan komunitas untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang kemudian dikenal dengan istilah "Pembelajaran Sosial Emosional". CASEL mengelompokkan komponen pembelajaran sosial-emosional menjadi 5 komponen, yaitu: 1) *Self-awareness* (Kesadaran diri), 2) *Self-management* (Pengelolaan diri), 3) *Social awareness* (Kesadaran sosial), 4) *Relationship skills* (Keterampilan sosial) dan 5) *Responsible decision making* (Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab).

Permasalahan ditemukan oleh peneliti di lapangan mengenai kompetensi sosial emosional yaitu terlihat pada saat pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 103 Jakarta pada Kelas F5. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik pasif, kurang fokus, mudah marah bila terganggu, terlihat memilih-milih dalam berteman, sulit bekerjasama mengerjakan tugas kelompok, menertawakan teman apabila melakukan kesalahan, kurang menunjukkan sikap untuk mendengarkan orang lain terutama guru dengan mengerjakan tugas mata pelajaran lain, mengobrol, bermain gawai, bahkan tidur selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi akibat cara pengajaran guru yang masih menjadi pusat informasi dan kurang bervariasi, yaitu dengan metode ceramah menggunakan *powerpoint* yang ukuran tulisannya tidak terbaca hingga bagian belakang. Ditambah adanya pandangan peserta didik bahwa pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang sulit dipahami. Selain itu, ketika membagi kelas, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok secara mandiri, sehingga peserta didik cenderung hanya memilih teman terdekatnya dan menimbulkan "teman sisaan" yaitu peserta didik yang tidak terpilih oleh kelompok manapun, sehingga pada akhirnya terpaksa dimasukkan ke dalam 1 kelompok yang akibatnya tidak disukai oleh kelompok tersebut dan tidak dapat bekerjasama dengan baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat diterapkan oleh guru dan membutuhkan inovasi model pembelajaran baru yang berpihak pada peserta didik.

Pada CASEL dikemukakan bahwa kompetensi sosial dan emosional dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai pendekatan berbasis kelas, salah satunya

melalui praktik pengajaran seperti pembelajaran kooperatif. Pembelajaran sosial emosional yang berkualitas tinggi memiliki empat elemen yang dikenal dengan akronim SAFE: *Sequenced* – mengikuti serangkaian pendekatan pelatihan yang terkoordinasi untuk mendorong pengembangan kompetensi; *Active* – menekankan bentuk pembelajaran aktif untuk membantu siswa berlatih dan menguasai keterampilan baru; *Focused* – menerapkan kurikulum yang secara sengaja menekankan pengembangan kompetensi SEL; dan *Eksplisit* – mendefinisikan dan menargetkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan khusus (www.casel.org).

Kurikulum Merdeka yang pada awalnya merupakan kurikulum darurat yang diterbitkan oleh Kemendikbud pada Agustus 2020, secara signifikan dapat mengurangi indikasi *learning-loss* semakin parah karena pandemi. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan dan mendorong pendidik untuk senantiasa memberikan strategi pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik dalam rangka menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu anak dalam mengembangkan kompetensi sosial emosional mereka.

Pembelajaran Kooperatif dinilai sesuai dengan kaidah kurikulum merdeka yang berorientasi pada peserta didik. Penggunaan pembelajaran kooperatif efektif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) menuntut peserta didik belajar dalam kelompok tanpa ada perbedaan status, melibatkan teman sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan, sehingga kemampuan sosial emosional anak akan terus berkembang seiring berjalannya proses pembelajaran berlangsung (Anggraeni et al., 2014). Hal ini didukung oleh Roza, (2017) yang menyebutkan bahwa dengan TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain, sehingga adanya unsur permainan tersebut membuat peserta didik senang, terlibat aktif, tidak merasa bosan, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Azizah & Diana, (2022) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan menjadi referensi guru agar pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, tidak monoton, dan tidak membosankan.

Dari pentingnya kompetensi sosial emosional bagi peserta didik agar mampu memiliki relasi yang baik dengan orang lain dan lingkungan untuk kesuksesan hidupnya, maka peneliti bertujuan melakukan penelitian untuk meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) peserta didik di Kelas F5 SMAN 103 Jakarta melalui *Teams Games Tournament* (TGT)

pada pembelajaran ekonomi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dibagi dalam tiga siklus dengan empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan secara berulang. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 103 Jakarta dengan subjek penelitian Kelas F5 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 orang. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2023, siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023, dan siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2023. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi pada saat proses kegiatan belajar mengajar dan dokumentasi berupa refleksi pembelajaran peserta didik, video proses pembelajaran, serta lembar hasil kerja peserta didik.

Kompetensi Sosial Emosional (KSE) yang diukur, diantaranya:

1. *Self-awareness* (Kesadaran diri), yaitu kemampuan untuk memahami emosi, pikiran, dan nilai-nilai seseorang dan bagaimana mereka memengaruhi perilaku.
2. *Self-management* (Pengelolaan diri), yaitu kemampuan untuk mengelola emosi, pikiran, dan perilaku seseorang secara efektif dalam situasi yang berbeda dan untuk mencapai tujuan dan aspirasi.
3. *Social awareness* (Kesadaran sosial), yaitu kemampuan untuk memahami perspektif dan berempati dengan orang lain, termasuk mereka yang berasal dari berbagai latar belakang, budaya, dan konteks.
4. *Relationship skills* (Keterampilan sosial), yaitu kemampuan untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat dan mendukung dan untuk secara efektif menavigasi pengaturan dengan beragam individu dan kelompok.
5. *Responsible decision making* (Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab), yaitu kemampuan untuk membuat pilihan yang peduli dan konstruktif tentang perilaku pribadi dan interaksi sosial di berbagai situasi.

Penilaian untuk masing-masing KSE adalah sebagai berikut:

1. 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan total skor 16-20,
2. 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan total skor 11-15,
3. 2 = Mulai Berkembang (MB) dengan total skor 6-10, dan
4. 1 = Belum Berkembang (BB) dengan total skor 1-5.

Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan KSE yaitu pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan,

jenis kelamin, dan suku atau ras berbeda tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, serta mengandung aktivitas belajar yang memungkinkan siswa belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Adapun sintaks TGT, yaitu: presentasi di kelas (*Class precentation*), pembentukan tim (*Teams*), permainan (*Game*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*) (Anggraeni et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian CASEL, dikemukakan bahwa kompetensi sosial dan emosional dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai pendekatan berbasis kelas, salah satunya melalui praktik pengajaran seperti pembelajaran kooperatif. Moningka, (2022) menambahkan bahwa Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) dapat dilakukan dengan 3 cara, diantaranya 1) Rutin: dilaksanakan di luar waktu belajar akademik pada kondisi yang sudah ditentukan, 2) Terintegrasi dalam mata pelajaran: dilaksanakan pada waktu belajar akademik, dan 3) Protokol: menjadi budaya atau aturan sekolah yang sudah disepakati bersama. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan PSE yang terintegrasi dengan mata pelajaran, yaitu implementasi pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Together* (TGT) untuk meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) peserta didik pada pembelajaran ekonomi materi "Badan Usaha" di Kelas F5 SMAN 103 Jakarta TA. 2023/2024 menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terbagi dalam 3 siklus, sebagai berikut.

Tabel 1. Penelitian Tindak Kelas (PTK)

Siklus	Perencanaan	Tindakan	Observasi	Refleksi
Siklus I	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun modul ajar dengan metode TGT Menyiapkan materi dan media ajar Menyiapkan instrumen penilaian KSE 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Class precentation</i>: guru memaparkan materi BUMN dan menyampaikan instruksi TGT <i>Teams</i>: membentuk kelompok dengan teknik berhitung 1-6 <i>Game</i>: PD mengerjakan LKPD berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati peserta didik secara individu dan kelompok, serta karakter kelas Refleksi pembelajaran bersama untuk mendiskusika 	<ul style="list-style-type: none"> Mencatat hasil observasi dengan skala pencapaian Menganalisis pencapaian KSE peserta didik Pada siklus I, peserta didik belum fokus dan kurang

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tournament.</i> kelompok tercepat dalam menyelesaikan LKPD presentasi di depan kelas • <i>Team Recognition.</i> apresiasi untuk PD, dan pemberian nilai tambahan untuk kelompok yang presentasi 	n kekuatan dan kelemahan kelompok serta kemudahan dan kesulitan dalam pembelajaran TGT	memperhatikan guru, mudah marah bila anggota lain melakukan hal yang tidak direncanakan, kurang peduli dengan kelompok, belum bekerja sama dengan baik, tidak membagi tugas dengan baik
Siklus II	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis refleksi siklus I • Menyusun modul ajar dengan metode TGT disesuaikan dengan pengembangan hasil refleksi • Menyiapkan materi dan media ajar • Menyiapkan instrumen penilaian KSE 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Class presentation.</i> guru memaparkan materi BUMS dan menyampaikan instruksi TGT • <i>Teams:</i> guru membagi kelas dengan memilih 2 kapten, kemudian kapten memilih anggotanya • <i>Game.</i> PD memperhatikan pertanyaan dari guru kemudian melewati rintangan sepatu untuk menempelkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati peserta didik secara individu dan kelompok • Refleksi pembelajaran bersama untuk mendiskusikan kekuatan dan kelemahan kelompok serta kemudahan dan kesulitan dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat hasil observasi dengan skala pencapaian • Menganalisis pencapaian KSE peserta didik • Pada siklus II, peserta didik mulai fokus dan tertarik, berdiskusi untuk menyusun strategi bersama kelompok, mulai

		<p>kartu jawaban pada papan tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tournament</i>: kelompok tercepat dan tepat, serta melewati rintangan dengan benar adalah pemenang • <i>Team Recognition</i>: apresiasi untuk PD dengan memberikan hadiah yang lebih besar kepada pemenang 	<p>pembelajaran TGT</p>	<p>memahami peran dan peduli dengan kelompok, serta bekerja sama dan membagi tugas dengan cukup baik</p>
<p>Siklus III</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis refleksi siklus II • Penyempurnaan modul ajar dengan metode TGT disesuaikan dengan pengembangan hasil refleksi • Menyiapkan materi dan media ajar • Menyiapkan instrumen penilaian KSE 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Class presentation</i>: Guru memaparkan materi Koperasi dan menyampaikan instruksi TGT • <i>Teams</i>: guru memberikan 18 kartu pertanyaan dan 18 kartu jawaban secara acak • <i>Game</i>: PD menemukan pasangan pertanyaan dan jawaban yang benar, kemudian presentasi di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati peserta didik secara individu dan kelompok • Refleksi pembelajaran bersama untuk mendiskusikan kekuatan dan kelemahan kelompok serta kemudahan dan kesulitan dalam pembelajaran TGT 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat hasil observasi dengan skala pencapaian • Menganalisis pencapaian KSE peserta didik • Pada siklus III, peserta didik sangat fokus, antusias, dan memperhatikan pembelajaran TGT yang dipandu oleh guru, bersikap suportif, memahami

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tournament</i>: kelompok/pasangan tercepat dan tepat adalah pemenang, dilakukan 2 ronde • <i>Team Recognition</i>: apresiasi untuk PD dengan memberikan hadiah yang lebih besar kepada pemenang 		peran dan peduli terhadap PD lain, serta mampu bekerja sama dan membagi tugas dengan baik
--	--	---	--	---

Pembelajaran yang dilakukan merupakan Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) yang memiliki empat elemen yang dikenal dengan akronim SAFE: 1) *Sequenced* – mengikuti serangkaian pendekatan pelatihan yang terkoordinasi untuk mendorong pengembangan kompetensi; pembelajaran dilakukan guna meningkatkan KSE. 2) *Active* – menekankan bentuk pembelajaran aktif untuk membantu siswa berlatih dan menguasai keterampilan baru; pembelajaran berpusat pada peserta didik, yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Peserta didik kinestetik difasilitasi dengan aktivitas belajar yang memerlukan gerakan fisik, peserta didik visual difasilitasi dengan LKPD dan kartu yang warna-warni dengan gambar yang menarik, serta peserta didik auditori difasilitasi dengan penyampaian guru secara lisan. 3) *Focused* – menerapkan kurikulum yang secara sengaja menekankan pengembangan pembelajaran kompetensi SEL; pembelajaran dirancang menggunakan TGT guna meningkatkan KSE peserta didik. Dan 4) *Eksplisit* – mendefinisikan dan menargetkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan khusus, yaitu pembelajaran ekonomi dengan metode TGT menargetkan adanya peningkatan 5 KSE peserta didik.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan terlihat bahwa pelaksanaan TGT pada pembelajaran ekonomi memberikan peningkatan KSE peserta didik Kelas F5 SMAN 103 Jakarta. Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran belum mencapai hasil yang diharapkan. Dikarenakan sebagian peserta didik belum fokus dan kurang memperhatikan guru, mudah marah bila anggota lain melakukan hal yang tidak direncanakan, kurang peduli dengan kelompok, belum bekerja sama dengan baik, tidak membagi tugas dengan baik. Hal ini dikarenakan peserta didik menganggap metode pembelajaran TGT masih terasa asing, mereka merasa bahwa pengajaran yang diberikan guru membuat pembelajaran semakin

terasa sulit karena tidak terbiasa menyelesaikan tugas dengan cepat, ditambah dengan pembelajaran dilakukan di awal tahun ajaran baru, sehingga peserta didik belum mengenal satu sama lain dengan baik. Dengan demikian, pada siklus I terkesan bahwa tujuan utama guru menerapkan model pembelajaran PBL adalah agar siswa memahami metode pembelajaran TGT yang diterapkan dan guru dapat mengenal individu serta karakter kelas siswa.

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, dilakukan peningkatan kegiatan pembelajaran yang dianggap perlu untuk meningkatkan KSE peserta didik pada siklus II. Terlihat bahwa pada siklus II, guru membagi kelas menjadi 2 kelompok besar, yang sebelumnya membagi ke dalam 6 kelompok. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih banyak mengenal temannya dengan baik. Dan hasil berkembang sesuai harapan, dimana peserta didik mulai fokus dan tertarik, saling akrab dengan berdiskusi untuk menyusun strategi bersama kelompok bahkan tertawa bersama, mulai memahami peran dan peduli dengan kelompok, serta bekerja sama dan membagi tugas dengan cukup baik.

Kemudian, dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II untuk meningkatkan KSE peserta didik. Terlihat bahwa pada siklus III, guru secara acak memberikan kartu pertanyaan dan jawaban yang kemudian masing-masing peserta didik mencari pasangannya. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak memilih-memilih teman dari segi gender, suku, ras, agama, dsb. juga agar peserta didik mengenal temannya lebih dekat. Dan hasil menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT berkembang sangat baik yang ditunjukkan dengan peserta didik sangat fokus, antusias, dan memperhatikan pembelajaran TGT yang dipandu oleh guru, bersikap suportif, memahami peran dan peduli terhadap PD lain, serta mampu bekerja sama dan membagi tugas dengan baik.

Adapun hasil penilaian terhadap peningkatan KSE peserta didik melalui metode pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian KSE Melalui TGT

	Kompetensi Sosial Emosional (KSE)					F	%	Ket
	SA	SM	ScA	RS	RDM			
Siklus I	2	2	2	2	2	10	50%	MB
Siklus II	3	2	2	3	3	13	65%	BSH
Siklus II	4	3	3	4	4	18	90%	BSB

Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa PTK yang dilakukan melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan peningkatan 5 KSE peserta didik, yaitu 1) SA: *Self-awareness* (Kesadaran diri), 2) SM: *Self-*

management (Pengelolaan diri), 3) *ScA: Social awareness* (Kesadaran sosial), 4) *RS: Relationship skills* (Keterampilan sosial) dan 5) *RDM: Responsible decision making* (Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab). Pada PTK siklus I, kemampuan sosial emosional peserta didik melalui mulai berkembang. KSE peserta didik pada siklus I ini belum membuat peneliti merasa puas dengan hasil yang telah diperoleh karena sebagian anak masih belum fokus, peduli, dan bekerja sama dengan baik. Sehingga perlu ditingkatkan pada siklus II, yaitu peneliti sebagai guru membagi kelas menjadi 2 kelompok besar agar peserta didik dapat mengenal lebih banyak temannya dengan guru memilih 2 kapten, kemudian kapten memilih anggotanya. Hasil penilaian meningkat sebesar 15% yang ditunjukkan dengan peserta didik mulai fokus, perhatian, peduli dan bekerjasama dengan baik. Namun, peneliti masih belum puas dengan hasil yang dicapai dan diperlukan peningkatan maksimal berdasarkan hasil refleksi sesuai dengan apa yang direncanakan. Sehingga pada siklus III, guru membagikan kartu pertanyaan dan jawaban, kemudian masing-masing peserta didik mencari pasangannya. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak memilih-memilih teman dari segi gender, suku, ras, agama, dsb. juga agar peserta didik mengenal temannya lebih dekat. Hasil penilaian meningkat sebesar 25% menjadi 90%, yang ditunjukkan dengan peserta didik fokus, antusias, dan mampu bekerja sama dengan baik tanpa memilih-milih teman. Dengan demikian, tujuan penelitian telah berhasil dicapai yaitu peningkatan KSE peserta didik Kelas F5 SMAN 103 Jakarta efektif melalui TGT pada pembelajaran ekonomi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Anggraeni et al., (2014) penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional peserta didik. Azizah & Diana, (2022) menambahkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif digunakan dalam mengembangkan sosial emosional peserta didik karena membuat kebutuhan belajar melalui bermain terpenuhi, yaitu dunia anak adalah dunia bermain. Selain itu, TGT terbukti dapat mengembangkan sosial emosional karena menggunakan kerjasama dalam memecahkan masalah, saling membantu, dan bersifat kooperatif dengan teman. Pembelajaran TGT juga berhasil membuat peserta didik tidak merasa bosan dan monoton. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Yuliati, (2021) bahwa pembelajaran metode TGT mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik untuk memperoleh hasil yang maksimal, serta perkembangan KSE peserta didik berkembang sangat baik sesuai harapan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam 3 siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) Kelas F5 SMAN 103 Jakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil penilaian KSE pada siklus I, siklus II, dan siklus III yang terus menunjukkan peningkatan. Nilai KSE siklus 1 dengan skor 10 atau sebesar 50% yaitu KSE peserta didik mulai berkembang, kemudian pada siklus II nilai KSE peserta didik meningkat dengan skor 13 atau 65% yaitu KSE peserta didik berkembang sesuai harapan, dan nilai siklus III dengan skor 18 atau 90% yaitu KSE Peserta didik berkembang sangat baik. Melihat hasil ketercapaian nilai KSE peserta didik setiap siklusnya dapat dikatakan berhasil, karena menunjukkan peningkatan.

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian, sebagai berikut: Guru dapat mengembangkan model pembelajaran inovatif yang telah ada, menggunakan metode pembelajaran yang variatif, serta menyediakan media yang tepat untuk meningkatkan KSE peserta didik. Dalam membagi kelompok, guru dapat melakukan secara acak untuk menghindari peserta didik memilih-milih teman. Sekolah hendaknya dapat terbuka bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sebagai penambah wawasan ilmu pengetahuan bagi sekolah. Kelengkapan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran juga perlu diperhatikan untuk menciptakan suasana dan hasil belajar yang optimal, baik bagi guru maupun peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (2021). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*.
- Anggraeni, F., Mahfud, H., & Rahmawati, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 1(1).
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bustanul' Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2).
- Moningka, C. (2022). *Mata Kuliah Inti Pembelajaran Sosial Emosional* (Cetakan 1). Direktorat Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

- Roza, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu dan Ular Tangga pada Hasil Belajar IPA Fisika Siswa. *Natural Science Journal*, 3(1).
- Widiastuti, S. (2022). Pembelajaran Sosial Emosional Dalam Domain Pendidikan: Implementasi Dan Asesmen. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4).
- Yuliati. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Wiyata Mandala 02 Sidorejo Kebonsari Madiun*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.