



Pengaruh Metode Teams Games Tournament terhadap Higher Order Thinking Skill Siswa

Nur Latifah Libriana¹, Taufiq Hidayat², Ahmad Kholiqul Amin³

¹²Program Studi Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro

³Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro

nurlatifahlibriana4@gmail.com

taufiq_hidayat@ikippgribojonegoro.ac.id

ahmad.kholiqul@ikippgribojonegoro.ac.id

Abstrak - Rendahnya *Higher Order Thinking Skill* siswa dengan kegiatan belajar dengan menggunakan metode konvensional menjadikan guru mencari inovasi-inovasi terkait metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thinking Skills* siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 7,543$ dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,543 > 2,001$) dan Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya *Higher Order Thinking Skill* siswa yang diajarkan dengan metode *Teams Games Tournament* berpengaruh positif dibandingkan dengan *Higher Order Thinking Skill* siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

Kata kunci: pengaruh, teams games tournament, higher order thinking skill.

Abstrak - Lowly Higher Order Thinking Skill of students with learning activities using conventional methods makes teachers look for innovations related to new and creative learning methods. Through the Teams Games Tournament learning method, it is expected to be able to improve students' Higher Order Thinking Skills (HOTS). This study aims to describe the effect of the Teams Games Tournament method on students' Higher Order Thinking Skills. This study uses a quantitative approach. The research method used in this study was a quasi-experimental (quasi-experimental) design with a Nonequivalent Control Group Design. Based on the independent sample t-test, it shows that the $t_{count} = 7.543$ and the Sig. (2-tailed) is worth 0.000. To find out the value of the t_{table} distribution seen based on $df = 59$ with a significant level of $\alpha = 0.05$ is 2.001. Because the value of $t_{count} > t_{table}$ ($7.543 > 2.001$) and Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that the Higher Order Thinking Skill of students taught by the Teams Games Tournament method has a positive effect compared to the Higher Order Thinking Skill of students taught by conventional methods.

Keyword: influence, teams games tournament method, higher order thinking skill.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang ada pada abad 21 yang merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk melatih siswa berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mampu mengungkapkan argumentasi, melakukan refleksi dan membuat keputusan yang baik tanpa dorongan dari guru dan orang lain atau hanya sekedar menjalankan tugas (Radhiyah: 2021). Rendahnya *Higher Order Thinking Skill* siswa dan kegiatan belajar dengan menggunakan metode konvensional menjadikan guru

mencari inovasi-inovasi terkait metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Semua siswa dapat berpikir, tapi kebanyakan dari mereka membutuhkan dorongan dan bimbingan untuk proses berpikir tingkat tinggi. *Higher Order Thinking Skills* ini dapat diajarkan dan dipelajari. Semua siswa memiliki hak untuk belajar dan mengaplikasikan kemampuan berpikir, seperti pengetahuan lainnya (Shidiq: 2015). HOTS mencakup kemampuan analisi, evaluasi, dan penerapan, konsep yang lebih kompleks daripada kemampuan berpikir tingkat rendah seperti mengingat, memahami, dan menerapkan definisi.

Salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa adalah *Teams Games Tournament*. Pembelajaran metode *Teams Game Tournament* ialah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Widhiastuti: 2014). Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ini bila diterapkan pada siswa sekolah menengah yang merupakan anak didik usia remaja yang memiliki kecenderungan suka berkelompok dan memiliki kebutuhan akan aktualisasi diri yang tinggi (Sukmadin: 2018). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Ahmadi & Prasetya, 2015: 52). Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Dharmadi: 2017). Ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar salah satunya yaitu metode pembelajaran kooperatif. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar (Ivana:2020). Pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* ialah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang dimana anggota kelompok dipilih secara heterogen (Fathurrohman: 2015). Dalam pembelajaran *Teams Game Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota lainnya, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang diperoleh dari game akademik ini akan menentukan skor masing masing kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thingking Skill* siswa.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang dikaji oleh peneliti, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafah positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain *Non-equivalent Control Group Design* (Sugiyono: 2015:116). tempat yang akan dibuat penelitian yaitu di MAN 2 Bojonegoro. Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 yang jatuh pada bulan januari 2022 Adapun populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 232 siswa yang terdiri dari XA, XB, XC, XD, XE, XF, XG, XH di MAN 2 BOJONEGORO. Sampel terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X-C yang terdiri dari 31 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas X-D yang terdiri dari 30 peserta didik sebagai kelas control. jadi sampel yang penulis ambil terdiri dari 61 peserta. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan adalah "*Cluster Random Sampling*" yaitu menetapkan sampel penelitian berdasarkan kelompok atau daerah. Peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* dikarenakan populasi yang cukup luas dan ketidakmungkinan untuk meneliti disetiap individunya. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara antara lain sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Tes, Bentuk instrumen tes pada penelitian ini berupa soal uraian higher order thinking skill. Tes uraian ini akan dilakukan pada akhir pembelajaran (post-test) untuk mengungkap data tentang kemampuan higher order thinking skill siswa.
- b. Dokumentasi, Dokumentasi dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mendapatkan informasi seputar nama-nama siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan catatan nilai siswa dan sebagainya yang diperlukan dalam penelitian dan dokumentasi ini nantinya berguna sebagai bahan lampiran penelitian.
- c. Observasi, Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi secara langsung ke MAN 2 Bojonegoro. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran akan subyek yang akan diteliti seperti kondisi belajar saat ini, kondisi siswa pada saat mengikuti pembelajaran berlangsung, selain itu juga untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi serta untuk mengetahui jumlah kelas dan juga jumlah siswa pada setiap kelasnya.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Data dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif. Sehingga cara pengolahannya dilakukan dengan teknik statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thinking Skill*, maka untuk analisisnya menggunakan uji t-test.

Adapun pengujian datanya adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji *Shapiro Wilk* adalah metode atau rumus perhitungan sebaran data yang dibuat oleh Shapiro Wilk. Metode *Shapiro Wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan sampel berjumlah kecil dibatasi untuk ukuran sampel yang kurang dari 50.

Pengelolaan data dari uji normalitas dengan menggunakan program SPSS versi 23.00 for windows dengan Uji *Shapiro Wilk* dengan menu:

H0: nilai kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal

H1: nilai kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi tidak normal

1.) Langkah pertama buka spss kemudian

pilih *View* data dan pilih *Analyze*, pilih *Descriptive statistic*, pilih *Eksplora*, klik *Plots*, kemudian ceklis *Normality Plots with Test* dan kemudian *Continue* klik Ok. Dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro Wilk:

2.) Jika nilai Sig.< 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Jika nilai Sig.>0.05 maka H0 diterima.H1 ditolak.

b. Uji Homogenitas

Menurut Sundryana (2015:144) Setelah di uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui apakah kedua kelas sampel memiliki varians yang homogen atau tidak dengan bantuan SPSS. Uji homogenitas yang digunakan adalah Varians terbesar dibandingkan dengan Varians kecil yaitu: H0: tidak terdapat perbedaan/ memiliki varians yang sama, homogen antara varians 1 dengan varians 2

H1: terdapat perbedaan / memiliki varians tidak sama, tidak homogen antara varians 1 dengan varians 2.

1.) Menentukan nilai Fhitung dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

2.) Menentukan nilai Ftabel dengan rumus:

$$F_{tabel} = F_{\alpha} (dk \ n_{\text{varians besar}} - 1 / dk \ n_{\text{varians kecil}} - 1)$$

3.) Kriteria uji: jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$,

maka H0 diterima (varians homogen) Kriteria uji: jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H0 diterima (varians homogen).

c. Uji hipotesis

Menurut Sundayana (2015:146) Uji prasyarat dalam penelitian ini sudah terpenuhi yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varians-variens dari populasi sama (*homogeny*), sehingga untuk menguji dua rata-rata digunakan formulasi uji-t

1.) Uji t

Uji *independent sample t test* adalah uji hipotesis *statistic inferensial parametric* (uji beda atau uji perbandingan) yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan. Setelah data hasil penelitian diketahui sebaran datanya berdistribusi normal, serta mempunyai varians yang homogeny maka uji-t dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS:

Merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya.

H0: tidak dapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thingking Skill* siswa.

H1: terdapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thingking Skill* siswa.

Menentukan nilai t hitung dengan rumus :

1) Menentukan nilai t hitung dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}}$$

Dengan :

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

2) Menentukan nilai $t_{tabel} = t_{\alpha}$ ($dk = n_1 + n_2 - 2$)

3) Kriteria pengujian hipotesis jika :

H₀ ditolak, $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan berarti H₁ diterima.

H₀ diterima, $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan berarti H₁ ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.) Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak normal yang dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen (VII C) dan kelas kontrol (VII D). Uji normalitas data dilakukan menggunakan metode *Shapiro Wilk* SPSS. Berikut hasil perhitungan uji normalitas:

a. Uji Normalitas nilai ulangan

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Ulangan Harian

Ulangan Harian	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	0,954	31	0,196
	Kontrol	0,940	30	0,091

Sumber : Data diolah SPSS v23.00

Berdasarkan hasil output uji *Shapiro Wilk* pada tabel diatas dapat diketahui bahwa :

- Kelompok eksperimen bila dilihat dari nilai signifikansi atau p-value 0,196 > 0,05 sehingga data ulangan harian pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.
 - Kelompok kontrol bila dilihat dari nilai signifikansi atau p-value 0,091 > 0,05 sehingga data ulangan pada kelompok control berdistribusi normal.
- b. Uji Normalitas nilai Posttest

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest

Posttest	Kelas	<i>Shapiro Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	0,951	31	0,167
	Kontrol	0,941	30	0,100

Sumber : Data diolah SPSS v23.00

Berdasarkan hasil output uji *Shapiro Wilk* pada tabel diatas dapat diketahui bahwa :

- Kelompok eksperimen bila dilihat dari nilai signifikansi atau p-value 0,167 > 0,05 sehingga data ulangan harian pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.
- Kelompok kontrol bila dilihat dari nilai signifikansi atau p-value 0,100 > 0,05 sehingga data ulangan pada kelompok control berdistribusi normal

2.) Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui variansi kedua populasi homogen atau tidak homogen. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut, proses perhitungan dengan menggunakan *SPSS*. Berikut hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel

a. Uji Homogenitas ulangan harian

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Ulangan Harian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,138	1	59	0,290

Sumber: Data diolah SPSS v23.00

Berdasarkan hasil output uji Homogenitas pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi atau p-value 0,290 > 0,05 sehingga varian data *Higher Order Thinking Skill* pada kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen.

b. Uji Homogenitas nilai Posttest

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,729	1	59	0,399

Sumber: Data diolah SPSS v23.00

Berdasarkan hasil output uji Homogenitas pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi atau p-value $0,399 > 0,05$ sehingga varian data *Higher Order Thinking Skill* pada kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen.

3.) Uji T

Uji independent sample t test adalah uji hipotesis statistic inferensial parametric (uji beda atau uji perbandingan) yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T Test

Kelas	Mean	Std. Deviation	DF	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig. (2 tailed)
Eksperimen	83,77	6,510	59	7,543	2,001	0,000
Kontrol	70,33	7,392				

Sumber: Data diolah SPSS v23.00

Berdasarkan independent sample t-test pada table 5 menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 7,543$ dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,543 > 2,001$) dan Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hipotesis menyatakan “Terdapat Pengaruh yang Signifikan Metode *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thinking Skill* Siswa pada Pelajaran Ekonomi MAN 2 Bojonegoro. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Bojonegoro menggunakan 2 sampel yaitu kelas X C sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dan X D sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MAN 2 Bojonegoro, kegiatan belajar mengajar masih terfokus pada guru dan buku paket saja. Membuat siswa kurang bersemangat dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, materi yang diajarkan kurang dipahami oleh siswa dan berdampak pada *Higher Order Thinking Skill* siswa yang rendah. Sedangkan peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *Teams Games Tournament* proses pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan sebelumnya. Sejalan dengan teori Menurut Slavin dalam Huda M. (2020) bahwa *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan skill skill dasar, interaksi positif antar siswa. Pelaksanaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ini lebih mengutamakan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memahami dengan lebih baik. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menimbulkan suasana kelas yang efektif, di mana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill*.

Menurut Fiarika Dwi Utari dkk (2018), aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran metode *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga

dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* siswa. Menurut Majid A. (2014) Pembelajaran konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan yang sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memerhatikan keseluruhan situasi belajar siswa. Dengan demikian banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* masing masing siswa diberikan tugas dan kerjasama sehingga siswa lebih berkonsentrasi dan berusaha untuk memahami materi yang diajarkan. Sedangkan pada pembelajaran konvensional guru menggunakan metode ceramah atau menyajikan materi secara lisan. Hal ini membuat siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pemahaman siswa berkurang. Adanya pengaruh baik antara penggunaan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thinking Skill* siswa disebabkan karena berbagai hal, antara lain metode pembelajaran *Teams Games Tournament* mengajak siswa belajar dalam suasana hati yang menyenangkan karena siswa diajak untuk bermain melakukan *tournament* dengan cara belajar secara berkelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari beberapa penelitian tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament*, namun terdapat perbedaan media yang digunakan peneliti ini yaitu media ular tangga oleh Setianingsih D. (2018). yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berfikir Tinggi Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT teruji berpengaruh secara signifikan terhadap *Higher Order Thinking Skill* siswa. Hasil pengujian ini sejalan dengan hasil dari pengujian penelitian terdahulu yang juga mendukung adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik berbasis HOTS. Yakni penelitian yang dilakukan Defanty D. F. (2022) yang juga meneliti variabel metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap *Higher Order Thinking Skill* dengan hasil bahwa metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* siswa. Dan hasil penelitian oleh Rakhadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013) yang berjudul Pengaruh penggunaan metode *Teams games tournaments* berbantuan media teka - teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas xi sma negeri 1 simo tahun pelajaran 2011/2012. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Simo dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia, 2) terdapat pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia, 3) tidak ada interaksi antara penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga dengan

motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* akan mengembangkan potensi siswa dalam menganalisis alternatif solusi permasalahan hingga pengambilan keputusan pemecahan masalah serta mengembangkan sikap kerjasama dan gotong royong yang akan menjadi bekal dalam menghadapi permasalahan di dunia nyata. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengetahuan akan dibangun oleh siswa sendiri dengan mengeksplorasi beberapa situasi dan masalah di dunia nyata. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat melihat beberapa keunggulan dari pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* yang telah diterapkan pada pelajaran Ekonomi beberapa diantaranya adalah:

1. Melibatkan semua siswa: *Teams Games Tournament* memungkinkan semua siswa untuk terlibat dalam permainan dan kompetisi. Setiap anggota tim memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut
2. Memberikan variasi dalam pembelajaran: dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena adanya permainan dan kompetisi. Ini dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan menjaga minat siswa terhadap materi pembelajaran.
3. Meningkatkan keterampilan social: *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dalam tim. Mereka belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan saling mendukung. Hal ini dapat meningkatkan ketrampilan social siswa, seperti kemampuan berkomunikasi efektif, kepemimpinan, dan toleransi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X C MAN 2 Bojonegoro dalam mengatasi rendahnya *Higher Order Thinking Skill* siswa, diperoleh kesimpulan bahwa *Higher Order Thinking Skill* siswa yang diajarkan dengan metode *Teams Games Tournament* berpengaruh positif dibandingkan dengan *Higher Order Thinking Skill* siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A., Prasetya, J.T. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Defanty D. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Berbasis *Higher*

- Order Thinking Skill (HOTS) Kelas IV SD Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar*. Purwakarta: FP UPI.
- Dharmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Fiarika D. U. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal profit*, 5(1), 44.
- Huda, A. Almasri. & Azhar, N. (2020). Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill). *Padang: UNP press*.
- Ivana. (2020). Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin. *Bahasa Indonesia Prima*, 2(2).
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung; PT Remaja Rodakarya.
- Radhiyah A., Muhammad S. (2021) Implementasi Penilaian *Higher Order Thinking Skill (Hots)* Di Sekolah Menengah Atas Negeri. *Journal Of Sociology Education Review*. 1(2) Hal 89-96.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode *Teams games tournaments* berbantuan media teka-teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190-197.
- Setianingsih, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*. 2(2), 72-84.
- Shidiq A.S. (2015). Analisis Higher Order Thinking Skills (Hots) Menggunakan Instrumen Two-Tier Multiple Choice Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Untuk Siswa Kelas Xi Sma N 1 Surakarta. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadin. (2018). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.1(1). 52-65.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie, F. (2014). Teams Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar. *Dinamika pendidikan*, 9(1).