

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA TARUNA PEKANBARU

¹Maghfira Nurzoumi Anli, ²Mahdar Ernita

^{1,2(Co)} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: maghfira1128@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran konvensional di Sekolah Menengah Atas Taruna Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah *Quasy Eksperimen* dengan *Nonequivalent Control Group Desain*. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas Taruna Pekanbaru, sedangkan objeknya adalah pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Populasi penelitian seluruh siswa kelas XI IPS sebanyak 66 siswa yang selanjutnya menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui uji tes “t” dengan taraf signifikan 5% (1,669), diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,188 > 1,668$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Taruna Pekanbaru.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar

Abstract

This research aimed at finding out the significant difference of learning achievement between students taught by using *Teams Games Tournament* (TGT) learning model and those who were taught by using conventional learning model at Senior High School of Taruna Pekanbaru. It was quantitative research with quasi-experiment approach and nonequivalent control group design. The subjects of this research were students at Senior High School of Taruna Pekanbaru, and the object was the effect of TGT learning model toward student learning achievement on Economics subject. All the eleventh-grade students of Social Science were the population of this research, and they were 66 students. The samples were the eleventh-grade students of Social Science 1 and 2, and they were 66 students. Test, observation, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was t-test with 5% significant level (1.669). It was obtained that $t_{observed}$ was higher than t_{table} , $11.188 > 1.668$. Therefore, H_a was accepted and H_0 was rejected. It meant that there was a significant difference of learning achievement between students taught by using TGT learning model and those who were taught by using conventional learning model on Economics subject at Senior High School of Taruna Pekanbaru.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Learning Achievement

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu dari sekian bidang yang penting untuk terus dikembangkan di Indonesia ini, apalagi perkembangan teknologi semakin banyak bermunculan setiap tahunnya sebagai dampak globalisasi. Tidak semua teknologi yang modern bermanfaat bagi kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan itu sendiri. Terlaksananya pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran. Mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, namun banyak aktivitas dan tindakan yang dapat dilakukan oleh guru di dalam kelas, termasuk menciptakan hasil belajar yang baik bagi seluruh siswa. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan suasana belajar siswa yang aktif bagi siswa, maka diperlukan pemilihan model yang tepat supaya keaktifan siswa dapat terjadi hasil belajar. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan berarti meningkatkan peningkatan kualitas SDM. Menyadari akan hal ini, pemerintah di Indonesia telah dan sedang mengupayakan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi masyarakatnya. Saricayir “mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola kelas nya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah model pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa”. Rendahnya hasil belajar siswa pada umumnya mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran Ekonomi. Permasalahan yang ada dalam mempelajari ekonomi berawal dari kurangnya sutirmnpengetahuan dan penguasaan konsep dasar dalam ekonomi itu sendiri.

Peneliti berfokus pada tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT, salah satunya tahap penghargaan. Pada tahap penghargaan dalam model pembelajaran TGT ini yang dapat menambah motivasi peserta didik untuk memahami materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. TGT berfokus pada peran aktif siswa dalam pelajaran, dengan memanfaatkan keadaan dalam subjek penelitian dimana peserta didik lebih sering berinteraksi dengan sesama temannya. Model pembelajaran TGT ini membuat siswa yang berkemampuan rendah dapat ikut berinteraksi dan lebih menonjol dengan teman-teman yang lain. Namun dibalik hal tersebut, pembelajaran dengan model TGT ini menuntut guru harus bisa memilih materi pelajaran yang cocok dengan model ini dan guru harus dapat menyiapkan model ini dengan baik sebelum pembelajaran dimulai, serta guru harus mampu mengalokasikan waktu dengan baik dan tetap.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Berdasarkan dari penelitian Anisa Makrifah bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional. Menurut Huda model TGT secara individual ataupun kelompok dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Siswa yang diajar dengan model TGT terlihat lebih antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Dengan adanya game atau turnamen membuat siswa lebih tertarik untuk ikut dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini senada dengan kelebihan model TGT menurut Shoimin yaitu model TGT akan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena di dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5 sampai 6 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat PPL di SMA Taruna Pekanbaru bahwasanya siswa kelas XI IPS mendapatkan hasil belajar yang kurang bagus. Dapat dilihat dari hasil nilai ujian dan ulangan yang rendah. Pada saat guru menjelaskan materi, hanya beberapa siswa yang memperhatikan dan paham mengenai materi yang disampaikan. Siswa yang lainnya ada yang tidur, bermain handphone, tidak memperhatikan guru yang menjelaskan di depan kelas, perhatian mereka banyak teralihkan keluar kelas dan banyaknya siswa yang izin saat jam mata pelajaran. Sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah karena kurang memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan dari data observasi peneliti yang menunjukkan hasil ujian akhir semester ganjil masih dibawah rata-rata. Tolak ukur ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di SMA Taruna Pekanbaru yaitu 78. Hal ini bisa dilihat pada tabel berikut:

TABEL I.1

HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA TARUNA PEKANBARU

| Kelas | Jumlah Siswa | Nilai rata-rata | Ketuntasan | | | |
|-------|--------------|-----------------|------------|-------|--------------|-------|
| | | | Tuntas | % | Tidak Tuntas | % |
| IPS 1 | 33 | 76 | 15 | 45,45 | 18 | 54,54 |
| IPS 2 | 33 | 73,18 | 15 | 45,45 | 18 | 54,54 |

Berdasarkan hasil observasi dan data tersebut, peneliti mengidentifikasi bahwa rendahnya hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI disebabkan beberapa hal diantaranya: 1. Banyak siswa di dalam kelas tidak tertarik terhadap materi pelajaran, bermain gadget bahkan tidur pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. 2. Beberapa siswa menyatakan kesulitan mereka dalam menerima pelajaran ekonomi karena kurang memahami materi karena siswa menganggap materi yang diberi sulit. 3. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dikarenakan kurang partisipasi siswa saat belajar mengajar hanya beberapa siswa yang aktif dan tidak fokus dalam mendengarkan materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan yang didapat cukup beralasan untuk dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament. Model pembelajaran kooperatif TGT dapat melatih keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan kecepatan berfikir dengan melakukan permainan (tournament games), sehingga proses belajar akan lebih hidup, menarik dan tidak menjenuhkan serta diharapkan hasil belajar akan meningkat. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menetapkan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Taruna Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experimental Design* yaitu desain yang memiliki kelompok control. *Quasy Eksperimen Design* merupakan metode penelitian untuk melihat hubungan sebab-akibat yaitu perlakuan yang diberikan terhadap variable bebas (x) untuk melihat hasilnya pada variable terikat (y). penelitian ini juga menggunakan jenis *Nonequivalent Control Group Desain*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Taruna Pekanbaru.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa XI di SMA Taruna Pekanbaru tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 66 siswa dibagi ke dalam dua kelas. Objek dalam penelitian ini pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Taruna Pekanbaru. Penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Taruna Pekanbaru Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 66 orang terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Sampel yang digunakan pada penelitian adalah XI IPS 2 dengan jumlah siswa 33 dan XI IPS 2 dengan jumlah siswa 33. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes, Dokumentasi dan Observasi. Uji instrument yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal. Teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t).

UJI VALIDITAS

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang dilakukan peneliti berupa soal tes hasil belajar. Soal tes hasil belajar diuji validitasnya di kelas lain. Jumlah Instrumen di uji cobakan untuk menentukan validitasnya. Adapun rumus yang digunakan dengan memakai nilai asli sebagai berikut:

Adapun rumus yang digunakan dengan memakai nilai asli sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien validitas

N = Banyaknya mahasiswa

X = Skor item X

Y = Skor total

Hasil perhitungan dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dikatakan tidak valid dan harus diperbaiki atau dibuang. Uji validitas instrumen diujikan pada 97 responden. Untuk menentukan nilai r_{tabel} digunakan $df = N - 2$ berarti $df = 97 - 2 = 95$. Dari nilai koefisien korelasi signifikan 5% diketahui nilai r_{tabel} sebesar 0,195. Berdasarkan hasil uji validitas butir soal pilihan ganda yang telah dilakukan diperoleh 20 soal yang valid dan tidak ada soal yang tidak valid. Dengan demikian 20 soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari soal-soal yang valid selanjutnya akan diujitingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

UJI RELIABILITAS

Reliabilitas sering diartikan dengan keterandalan. Artinya suatu tes memiliki keterandalan bilamana tes tersebut dipakai mengukur berulang-ulang hasilnya sama. Reliabilitas merupakan keterandalan. Reliabilitas instrumen tes dihitung untuk mengetahui konsistensi hasil tes. Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mrngukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Untuk mengetahui reliabilitas perangkat tes ini digunakan rumus yang sesuai dengan bentuk tes uraian (essay), yaitu rumus alpha sebagai berikut:

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas perangkat tes

n : banyaknya item tes

$\sum \sigma b^2$: jumlah varians skor setiap butir tes

$\sigma 1^2$: varians total

TABEL 2
HASIL UJI RELIABILITAS

| Karakteristik | Hasil Uji Reliabilitas | Hasil | Interpretasi |
|----------------------|-------------------------------|--------------|---------------------|
| r hitung | 0.729 | Tinggi | Reliabel |

Dari tabel diatas, hasil uji reliabilitas soal valid maka diperoleh nilai r hitung sebesar 0.729 pada soal. Karena soal memiliki nilai $> 0,060$ maka dapat disimpulkan bahwa soal masuk kedalam kriteria cukup dan soal dikatakan reliabel.

TINGKAT KESUKARAN SOAL

Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Asumsi yang digunakan untuk memperoleh kualitas soal yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas, adalah adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Artinya soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar secara proporsional. Untuk menentukan taraf kesukaran digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran soal

B = banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

Js = jumlah siswa yang mengikuti tes

Berdasarkan hasil tingkat kesukaran soal, pada butir soal No. 1,2,4,5,6,10,15,16,17,18 memiliki taraf kesukaran sedang, dimana rentan nilai berada pada tingkat kesukaran antara 0,31-0,70 Selanjutnya, pada butir soal No. 3,7,8,9,11,12,13,14,19,20 memiliki taraf kesukaran mudah, dimana rentan nilai berada pada tingkat kesukaran antara 0,71-1,00.

DAYA PEMBEDA SOAL

Untuk menentukan daya pembeda (D) terlebih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah. Rumus untuk menentukan daya pembeda digunakan rumus yaitu:

$$DB = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = angka indeks diskriminasi soal

JA = jumlah peserta kelompok atas

JB = jumlah peserta kelompok bawah

BA = jumlah kelompok atas yang menjawab benar

BB = jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = Tingkat kesukaran pada kelompok atas

P_B = Tingkat kesukaran pada kelompok bawah.

Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal:

- a. 0,0 – 0,19 : Jelek
- b. 0,20 – 0,39 : Cukup
- c. 0,40 – 0,69 : Baik
- d. 0,70 – 1,00 : Baik sekali

Berdasarkan hasil daya pembeda soal terdapat 12 soal tergolong cukup dan 8 soal tergolong baik.

TEKNIK ANALISIS DATA

Uji Normalitas Data

Uji normalitas yang digunakan peneliti dalam penelitian ini diolah dengan bantuan SPSS 21. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika $p > 0,05$ maka sebaran data normal atau tidaknya sebaran jika $p < 0,05$ maka sebaran data tidak normal.

Uji Homogenitas

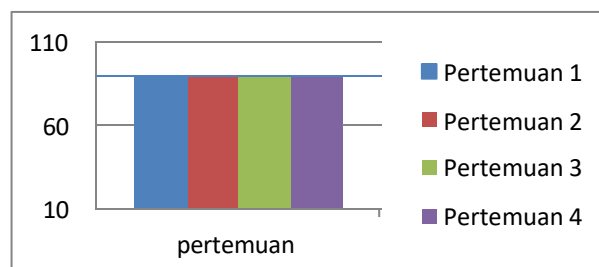
Uji homogenitas ini dilakukan terhadap skor nilai perolehan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai sig. atau signifikansi atau nilai probability $> 0,05$, data berasal dari populasi yang mempunyai varians sama (homogen).

Uji T test

Uji t dilakukan sebagai pengujian normalitas dan uji homogenitas terhadap skor data yang diperoleh. Dimana diketahui bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan bersifat homogen. Uji t ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Adapun pengambilannya keputusan: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

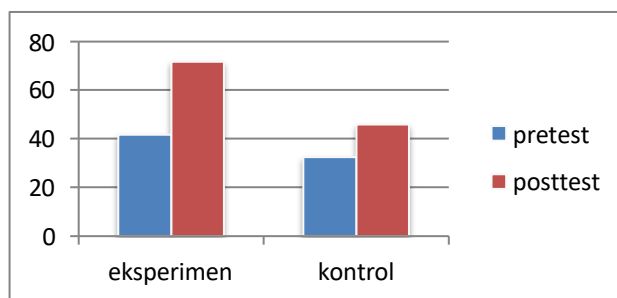
Penelitian penggunaan model pembelajaran TGT dilaksanakan 4 kali pertemuan. Selanjutnya dari hasil observasi pada setiap pertemuan terjadi peningkatan. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan aktivitas guru dengan diterapkan model pembelajaran TGT pada materi pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan keempat bahwa hasil persentase skor observasi 97,05%.



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Aktivitas Guru Pada Mata Pelajaran Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Penelitian melakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan *SPSS 21 for windows*.

Uji validitas dan reliabilitas ini keseluruhan berjumlah 20 soal dan semua valid. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada kelas control sebesar 45,91%. Setelah dilakukannya *pretest* dan *posttest* dapat dilihat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas control melalui gambar 2 berikut:



Gambar. 2. Grafik perbandingan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas control

Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa terdapat perbedaan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas control. Pada kelas eksperimen sebelum dilakukannya *treatment (pretest)* nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 41,67 dan kelas control 32,42. Setelah dilakukannya *treatment (posttest)* nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 71,82 dan kelas kontrol 45,91. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data yang digunakan peneliti yaitu uji normalitas. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan *Kolmogorov-smirnov* diperoleh sebagai berikut:

TABEL 3
HASIL UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST* HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

| | | Tests of Normality | | | | | |
|---------------|-------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| Kelas | | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil Belajar | Pre-test Eksp | .128 | 33 | .187 | .960 | 33 | .259 |
| | Post-Test Eks | .152 | 33 | .052 | .937 | 33 | .055 |
| | Pre-test Kontrol | .138 | 33 | .115 | .964 | 33 | .343 |
| | Post-test Kontrol | .139 | 33 | .107 | .955 | 33 | .181 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikan pada tabel *Kolmogorov-smirnov* pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan *pretest* dan *posttest* control. Diperoleh nilai $p = 0.187$ pada *pretest* eksperimen, $p = 0.052$ pada *posttest* eksperimen, $p = 0.115$ pada *pretest* kelas kontrol, $p = 0.107$ pada *posttest* kelas kontrol. Jadi, nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari alpha 0,05 ($sig > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan layak dianalisis dengan menggunakan nilai-t. Pada uji homogenitas varians skor nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control disajikan dalam bentuk tabel:

TABEL 4
HASIL UJI HOMOGENITAS POSTTEST VARIAS SKOR HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar | Based on Mean | 3.565 | 1 | 64 | .064 |
| | Based on Median | 2.805 | 1 | 64 | .099 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.805 | 1 | 54.275 | .100 |
| | Based on trimmed mean | 3.204 | 1 | 64 | .078 |

Pada uji t dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil posttest siswa kelas eksperimen dan posttest kelas control. Dapat dilihat pada tabel 5 hasil uji independent t-test:

TABEL 5
HASIL UJI TEST T HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Independent Samples Test

| | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | | |
|---------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|--------|
| | F | Sig. | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | | |
| | | | | | | | | Lower | Upper | |
| Hasil Belajar | 3.565 | .064 | Equal variances assumed | 11.188 | 64 | .000 | 25.909 | 2.316 | 21.283 | 30.536 |
| | | | Equal variances not assumed | 11.188 | 55.730 | .000 | 25.909 | 2.316 | 21.269 | 30.549 |

Group Statistics

| | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---------------|------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Hasil Belajar | Kelas eksperimen | 33 | 71.82 | 7.376 | 1.284 |
| | kelas control | 33 | 45.91 | 11.072 | 1.927 |

Dengan adanya perbedaan mean 25,91 dimana mean posttest kelas eksperimen yaitu 71,82 dan mean kelas control 45,91 tersebut maka dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Taruna Pekanbaru. Dibawah ini terdapat grafik perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas control

Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan Model Pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Taruna Pekanbaru. Berdasarkan hasil olahan analisis data yang diperoleh hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% ($(1,669)$ atau $11,188 > 1,669$ yang berarti H_0 diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di Sekolah Menengah Atas Taruna Pekanbaru.

Means skor hasil belajar siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control yaitu nilai rata-rata posttest sebesar 71,82 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata posttest 45,91.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dapat disarankan:

1. Diharapkan kepada guru bidang studi ekonomi untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
2. Bagi sekolah ataupun guru diharapkan lebih mengembangkan lagi penggunaan model pembelajaran didalam kelas agar pembelajaran lebih aktif dan menarik
3. Bagi peneliti yang ingin menindak lanjuti penelitian ini, dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pokok pembahasan lain.

REFERENSI

- Andi Sulistio, Dr. Nik Haryaniti, *model pembelajaran kooperatif (cooperative learning)* Eureka Media Aksara, April 2022
- Budiarti, Y., Sumirat, F., & Murti, A. K. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Gamers Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Sumber Daya Alam*. PEDAGOGIK Vol. IX No 1. Februari 2021
- Departemen Agama RI, 2010, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Darusunnah, 2010)
- Dian Retno Astrini, Suci Hartiningsih D.W.P, 2014, *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Kegiatan Pokok Ekonomi Siswa Kelas VII SMP N 1 Jati Kudus*, Economic Education Analysis Journal, EEAJ 3 (1) (2014)
- Dr. Suhirman, M.Pd, *konsep dan Implementasi Penelitian Pembelajaran Kooperatif*, Samudra Biru, 2018
- Drs. Sri H, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, ALFABETA, cv Mei 2012
- Hapnita.W., Abdullahr., Gusmaret.Y., Rizal.F., 2018, *Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Teknik Gambar Bngunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017*, Cived Jurusan Teknik Sipil, Vol. 5 No. 1, Maret 2018
- Hasanah Z, Hima mi. A.S, 2021, *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*, Irsyaduna, Jurnal Studi Kemahasiswaan, Vol. 1, No. 1, April 2021
- Ismun Ali, 2021, *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Mubtadiin, Vol. 7 No. 01 Januari-Juni 2021

- Komariyah, S., La ili, A. F. N., 2018, *Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika*, Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, vol. 4 no. 2, pp. 55–60, September 2018
- Komang, N., Yunita, D., Ketut, N., Trisiantari, D., & Dasar, J. P. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia (Vol. 1).
- Kusumawati, N., *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo*, Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017
- Magdalena I, Hidayah A, Safitri T, *analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang*. Jurnal pendidikan dan ilmu social Volume 3, Nomor 1, Maret 2021
- Makrifah A, *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kalikutuk."* Basic Education 9.3 (2020)
- Muh. Yusuf M, 2019, *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PLC*, Jurnal Medtek, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2009
- Nabillah, T. dan Abadi, A.P. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Sesiomadika. 2, 1c, Des 2019
- Nugraha. C. P, Subroto. W. T, 2020, *pengaruh penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media Role Card Terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Nefri 2 kediri*. JUPE Volume 08 Nomor 03 Tahun 2020.
- Nugroho D R, Rachman A, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament)TGT Terhadap Motivasi Siswa Mmengikuti Pembelajaran Bola Voli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Treanggalek*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 01 Tahun 2013
- Pertiwi. P.I , Agustini. A , Nurhikim. Y.F, 2022, *Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0*, Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora Volume 13 Number 2 Oktober 2022.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat.,S., & Dewi, R.S., *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 4 Nomor 6, 2022

- Purnama | sari. Y., *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota | Tasikmalaya |*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No. 1, 2014
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Jakarta | : Prenada Media | Group, 2016)
- Sundari, Hanna. "*Model-model pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua/asing.*" Jurnal Pujangga 1.2 (2015)
- Sutirman, M.Pd, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013
- Trianto, M.P.d, "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*", Kharisma Putra Utama (2009)
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*, Jakarta: kencana 2010
- Utari. F. D, Barlian. I, Deskoni, 2018, *pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar siswa | pada | mata | pelajaran ekonomi di SMA | Muhammadiyah 2 Palembang*, Jurnal Profit Volume 5 , Nomor 1, Mei 2018