

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU UNO PADA MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA DI SMA NEGERI 2 TAMBANG

¹Viona Amalina, ²Ristiliana

^{1,2(CO)} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: vioamalina@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu uno pada model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar ekonomi siswa di SMA Negeri 2 Tambang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen Design* dengan rancangan penelitian *Nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tambang dengan jumlah siswa 459 orang yang terdapat dalam 12 kelas sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI.9 sebagai kelas kontrol dan kelas X.11 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil olahan analisis data yang diperoleh hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% (1,994) atau $9,260 > 1,994$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media kartu uno pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tambang

Kata kunci: *Media Kartu Uno, Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar*

Abstract

This research aimed at finding out the effect of using Uno Card media in Teams Games Tournament learning model toward student economics learning achievement at State Senior High School 2 Tambang. It was quasi-experiment research with nonequivalent control group design. 459 the eleventh-grade students at State Senior High School 2 Tambang consisting of 12 classes were the population of this research. The samples were the eleventh-grade students of class 9 as the control group and the students of class 11 as the experimental group. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. Based on data analysis, the result of t-test showed that $t_{observed}$ was higher than t_{table} at 5% significant level (1.994), $9.260 > 1.994$. It meant that H_a was accepted and H_o was rejected. So, it could be concluded that there was a difference of student learning achievement between the experimental group taught by using Uno Card media in Teams Games Tournament learning model and the control group taught by using conventional media in Economics learning at State Senior High School 2 Tambang.

Keywords: *Uno Card Media, Teams Games Tournament (TGT), Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan di sekolah ditentukan oleh hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa baik maka mutu pendidikan di sekolah juga baik, begitu pula sebaliknya. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar merupakan segala proses hasil pembelajaran yang mengacu pada sebuah pertimbangan. Artinya hasil belajar yang optimal bagi siswa juga bergantung bagaimana proses belajar mengajar siswa dengan guru.¹ Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa meninjau dan menguasai pembelajaran mereka melalui turnamen, dimana siswa berlomba pada tim mereka untuk mencapai keberhasilan sebuah tim.³ Kelebihan dari pembelajaran TGT ini yaitu kesadaran siswa bahwa hasil belajar yang mereka capai bergantung pada kinerja siswa daripada keberuntungan dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.⁴

Selain itu, media permainan berpengaruh sangat signifikan terhadap keberhasilan proses belajar. Penggunaan media kartu Uno pada pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan yaitu seluruh siswa bisa terlibat, mudah dibuat, mudah dipraktikkan, meningkatkan antusias siswa, mudah dibawa, dan meningkatkan komunikasi antar siswa.⁵

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 2 Tambang pada mata pelajaran ekonomi, terlihat bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai alat bantu dan guru menerapkan metode pengajaran konvensional. Pendekatan yang monoton dalam penyampaian materi membuat siswa merasa jenuh dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak optimal, terutama karena pembelajaran hanya berfokus pada teori tanpa melibatkan praktik atau aktivitas siswa secara langsung.

Hal tersebut terlihat dari hasil ujian tengah semester mata pelajaran ekonomi, di mana masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 75. Apabila dipaparkan, persentase siswa yang mencapai nilai KKM berjumlah 40,93 % sedangkan yang tidak tuntas nilai KKM sebanyak 59,07 %. Pemaparan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Tambang masih rendah. Seperti terlihat pada data tabel 1.1 dibawah ini, peneliti telah

¹ Oemar Hamalik, *kurikulum dan pembelajaran*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2009),hlm.159

² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya,2009),hlm 22

³ Saifuddin Zuhri dan Achmad Fawaid, *Kooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm.117

⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Al*

⁵ Yunita Sari, Gusti Hadiatus Solehah, Mohan Taufiq Mashuri. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Vidya Karya* 37, hlm.36

memperoleh hasil nilai ujian Tengah semester siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI semester 1 di SMAN 2 Tambang.

TABEL I
DATA HASIL BELAJAR (UJIAN TENGAH SEMESTER) SISWA
KELAS XI

No	Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	
			Tuntas mencapai \geq KKM	Tidak Tuntas mencapai \leq KKM
1.	XI 9	75	16	22
2.	XI 10	75	20	19
3.	XI 11	75	10	24
Jumlah			46	65
			40,93%	59,07%

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rendahnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Tambang menjadi perhatian utama. Hal ini sejalan dengan temuan Nurul Audie yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berencana menerapkan media pembelajaran kartu Uno pada model TGT.

Menurut Wahyuni, Bektiarso & Nuriman, mengungkapkan bahwa penggunaan model atau metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.⁶ Selain itu, Estiani dan rekan-rekannya juga menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu Uno dapat meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Penelitian mereka menunjukkan bahwa media ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.⁷ Hal ini didukung oleh penelitian Suandewi yang menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu uno pada model pembelajaran

⁶ Wahyuni, F. E., Bektiarso, S., dan Nuriman. 2013. Pengaruh Contextual Teaching and Learning melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kesilir 01 Wuluhan Jember.

⁷ Estiani, Wahyu., Arif Widiyatmoko., & Sarwi. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. Unnes Science Education Journal. Vol.4, No.1.

teams games tournament terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Kartu Uno pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Di SMA Negeri 2 Tambang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan metode *quasi eksperiment*. Metode *quasi eksperiment* merupakan salah satu jenis penelitian eksperimen dimana peneliti tidak menggunakan pengacakan ketika menentukan subjek dalam kelompok penelitian, namun hasil yang diperoleh sangat penting ditinjau dari validitas internal dan eksternal.⁸

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini diberi *pretest* sebelum diberi perlakuan. *Pretest* ini diadakan untuk melihat situasi awal apakah ada perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan media kartu uno pada model pembelajaran *tgt*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *tgt* tanpa media kartu uno.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI SMA Negeri 2 Tambang pada bulan Oktober-November semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Lokasi penelitian ini adalah JL. Bupati Desa Kualu, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar.

Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tambang. Sedangkan objek penelitian ini merupakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang menggunakan media kartu uno pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)..

Populasi penelitian ini yaitu siswa/siswi kelas XI SMA Negeri 2 Tambang dengan jumlah siswa 466 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitiannya adalah kelas XI.9 sebagai kelas kontrol dan XI.11 sebagai kelas eksperimen dari pertimbangan guru mata pelajaran ekonomi berdasarkan nilai ujian tengah semester.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.59

UJI VALIDITAS

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauhmana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.⁹ “Valid” artinya instrumen tersebut mampu mengukur apa yang sepatutnya diukur

Selanjutnya dilaksanakan validasi butir soal atau kuisioner untuk memastikan apakah setiap item kuisioner sesuai. Berikut merupakan rumus korelasi product moment untuk mengetahui validitas suatu butir soal:

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

UJI RELIABILITAS

Reliabilitas merupakan keakuratan suatu tes ketika diujikan ketika diberikan subjek yang sama. Jika data dari titik waktu yang berbeda serupa, maka temuannya dapat diandalkan. Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang menghasilkan data yang sama bila digunakan berkali-kali untuk mengukur objek yang sama. Besar kecilnya realibilitas suatu tes ditentukan oleh besar kecilnya nilai korelasi hasil tes yang dinamakan .¹⁰

Uji reliabilitas adalah lanjutan dari pengujian validitas, dimana yang valid hanyalah item-item yang diikutsertakan dalam tes. Untuk menyatakan ketergantungan, koefisien reliabilitas adalah representasi numerik. Reliabilitas tes meningkat seiring dengan peningkatan koefisien reliabilitasnya, yang berarti tes tersebut semakin dapat diandalkan. Untuk menentukan realibilitas tes menggunakan rumus berikut :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\Sigma s^2_i}{s^2_t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

n = jumlah soal

Σs^2_i = jumlah varians item

s^2_t = varians soal

⁹ Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm.50

¹⁰ Ibid, hlm. 91

DAYA PEMBEDA SOAL

Untuk mengukur tingkat kesukaran suatu soal, diperlukan daya pembeda, yaitu kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang telah memahami materi yang diujikan dari mereka yang belum menguasainya. Menurut Zainul, daya pembeda soal adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana sebuah soal mampu membedakan antara kelompok peserta tes dengan prestasi tinggi dan kelompok dengan prestasi rendah. Indeks ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi soal dengan fungsi tes secara keseluruhan.¹¹

$$DB = \frac{\sum TB}{\sum T} - \frac{\sum RB}{\sum R}$$

Keterangan :

DB : Daya pembeda

$\sum TB$: Jumlah siswa yang memberikan jawaban benar pada kelompok siswa dengan kemampuan tinggi

$\sum T$: Jumlah kelompok siswa yang memiliki kemampuan tinggi

$\sum RB$: Jumlah siswa yang memberikan jawaban benar pada kelompok siswa dengan kemampuan rendah

$\sum R$: Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

TABEL II
REKAPITULASI HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

No	Nomor Item Soal	D (Daya Pembeda)	Klasifikasi
1.	Soal no 1	0,41	Baik
2.	Soal no 2	0,48	Baik
3.	Soal no 3	0,29	Cukup
4.	Soal no 4	0,72	Sangat Baik
5.	Soal no 5	0,34	Cukup
6.	Soal no 6	0,73	Sangat Baik
7.	Soal no 7	0,78	Sangat Baik
8.	Soal no 9	0,53	Baik
9.	Soal no 10	0,37	Cukup
10.	Soal no 11	0,37	Cukup
11.	Soal no 12	0,52	Baik
12.	Soal no 13	0,38	Cukup
13.	Soal no 14	0,60	Baik
14.	Soal no 15	0,37	Cukup
15.	Soal no 16	0,39	Cukup

¹¹ Ibid, Hlm. 23

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

16.	Soal no 17	0,37	Cukup
17.	Soal no 18	0,49	Baik
18.	Soal no 20	0,55	Baik

TINGKAT KESUKARAN SOAL

Tingkat kesukaran soal merujuk pada kemungkinan siswa menjawab soal dengan benar berdasarkan tingkat kemampuannya, atau dapat dikatakan sebagai indikator untuk menilai apakah sebuah soal tergolong mudah atau sulit. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal, digunakan rumus tertentu sebagai berikut:¹²

$$P = \frac{\sum x}{S_m N}$$

Keterangan :

P : proporsi menjawab benar atau tingkat kesukaran

$\sum x$: Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

S_m : Skor Maksimum

N : Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal yang dilakukan sebagai berikut:

TABEL III**REKAPITULASI TINGKAT KESUKARAN SOAL**

No	Nomor Item Soal	P	Klasifikasi
1.	Soal no 1	0,20	Sukar
2.	Soal no 2	0,44	Sedang
3.	Soal no 3	0,11	Sukar
4.	Soal no 4	0,32	Sedang
5.	Soal no 5	0,44	Sedang
6.	Soal no 6	0,38	Sedang
7.	Soal no 7	0,23	Sukar
8.	Soal no 9	0,47	Sedang
9	Soal no 10	0,73	Mudah
10.	Soal no 11	0,76	Mudah
11.	Soal no 12	0,73	Mudah

¹² Ibid, hlm.12

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

12.	Soal no 13	0,85	Mudah
13.	Soal no 14	0,64	Sedang
14.	Soal no 15	0,20	Sukar
15.	Soal no 16	0,61	Sedang
16.	Soal no 17	0,88	Mudah
17.	Soal no 18	0,55	Sedang
18.	Soal no 20	0,67	Sedang

Sumber: *Olahan Data, 2024*

Hasil analisis dari Tingkat Kesukaran butir soal sebanyak 5 butir soal dikategorikan mudah ($P = 0,70-1,0$), 9 butir soal termasuk kategori sedang ($P = 0,30-0,70$) dan untuk kategori sukar ($P = 0,00- 0,30$) sebanyak 4 butir soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Langkah ini mencakup penjadwalan waktu pelaksanaan yang disepakati bersama pihak sekolah serta penyesuaian jadwal dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Tambang. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, seperti soal pretest dan posttest, modul pembelajaran, serta lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dalam menerapkan media kartu uno pada model pembelajaran *teams games tournament*.

2. Tahap *Pre-test*

Pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu uno pada model pembelajaran *teams games tournament*. Pelaksanaan *Pre-test* ini pada hari Kamis di kelas XI.11 sebagai kelas eksperimen sebanyak 34 orang dan pada hari Kamis di kelas XI.9 sebagai kelas kontrol sebanyak 38 orang. Jumlah soal yang akan diujikan adalah 18 soal berbentuk pilihan ganda

UJI NORMALITAS DATA

Uji normalitas yang digunakan peneliti dalam penelitian ini diolah dengan bantuan *SPSS 21*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan normalitas distribusi data adalah jika nilai $p > 0,05$, maka distribusi data dinyatakan normal, sedangkan jika nilai $p < 0,05$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal. Berdasarkan penghitungan menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov*, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

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

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen	.182	34	.006	.954	34	.164
	Post-Test Eksperimen	.172	34	.012	.934	34	.040
	Pre-Test Kontrol	.162	38	.013	.938	38	.036
	Post-Test Kontrol	.133	38	.089	.944	38	.058

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Olahan SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikan pada uji *Kolmogorov-smirnov* pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen serta *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Nilai yang diperoleh adalah $p = 0.006$ untuk *pretest* eksperimen, $p = 0.012$ untuk *posttest* eksperimen, $p = 0.013$ untuk *pretest* kelas kontrol, $p = 0.089$ untuk *posttest* kelas kontrol. Dengan nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari alpha 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji-t. Jika data tidak memiliki distribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov, maka asumsi normalitas yang diperlukan untuk melakukan uji-t tidak terpenuhi. Dalam hal analisis seperti itu, statistik yang digunakan harus disesuaikan untuk menghindari kesalahan interpretasi. Seperti menggunakan Uji Nonparametrik, Uji Mann-Whitney U, Uji Wilcoxon Signed-Rank, Uji Kruskal-Wallis, dan Uji Friedman.

UJI HOMOGENITAS

Uji homogenitas dilakukan untuk menganalisis skor pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianggap memiliki varians yang sama (homogen) apabila nilai signifikansi (*sig.*) atau probabilitasnya lebih besar dari 0,05.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Hasil uji homogenitas varians skor nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan pada tabel berikut:

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

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	5.618	1	70	.021
	Based on Median	4.586	1	70	.036
	Based on Median and with adjusted df	4.586	1	60.158	.036
	Based on trimmed mean	5.566	1	70	.021

Sumber: Data Olahan SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas, hasil *test of homogeneity of variance* yang menampilkan *levene statistic* adalah 5.618 dengan nilai sig. Based on Mean $0,021 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama atau homogen. Dengan demikian, salah satu syarat untuk melakukan uji independent sample t-test telah terpenuhi.

UJI TEST-T

Uji Test-T dilakukan setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas berdasarkan skor yang diperoleh. Dari hasil analisis, diketahui bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal dan bersifat homogen. Uji Test-T ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pengambilan 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 pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi
TABEL VI

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

		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	Equal variances assumed	5.618	.021	260	70	.000	23.686	2.558	8.584	8.787
	Equal variances not assumed			481	3.667	.000	23.686	2.498	8.695	8.677

Sumber: Data Olahan SPSS 21

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji t s menunjukkan nilai sebesar 9.260 dengan derajat kebebasan (df) = 70. Selisih rata-rata (*mean difference*) adalah 23.686, dengan standar error sebesar 2.558. jika harga (t_{hitung}) = 0 dibandingkan (t_{tabel}) dengan df = 70, maka diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ taraf signifikan 5% (1,994) atau $9,260 > 1,994$ yang artinya bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

Untuk lebih jelasnya mengenai rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas control, dapat dilihat pada tabel statistik berikut:

TABEL VII
HASIL UJI PERBEDAAN RATA-RATA SKOR HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	34	81.26	8.162	1.400
	Kelas Kontrol	38	57.58	12.755	2.069

Sumber: Olahan Data SPSS 21

Perbedaan rata-rata sebesar 23,68 dimana rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 81.26 dan rata-rata kelas kontrol 57.58 yang menunjukkan bahwa Media Kartu Uno Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 2 Tambang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian, hal ini menunjukkan bahwa media kartu uno pada model *teams games tournament* dalam mata pelajaran ekonomi ini memiliki pengaruh yang signifikan dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil pengujian perbedaan dua rata-rata *pretest* dapat ditemukan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki *t* hitung 9,260 dan *t* tabel 1,994. Berdasarkan keterangan tersebut dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal (*pretest*) yang berbeda.

Setelah pelaksanaan *pretest*, siswa di kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu uno dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama tiga pertemuan. Selanjutnya, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media kartu uno dalam pembelajaran mencapai 81,26, sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas kontrol sebesar 57,58.

Berdasarkan data penelitian membuktikan bahwa penggunaan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata capaian 88,1% dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang nyata, dari 60% siswa yang mencapai KKM pada *pretest* menjadi 73,33% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 83,33% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti kartu UNO, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendukung pemahaman materi secara lebih efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media kartu uno dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
2. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5% (1,994) atau $9,260 > 1,994$, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.
3. Adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media kartu uno dengan model TGT dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 2 Tambang.
4. Rata-rata skor hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata nilai *posttest* di kelas eksperimen mencapai 81,26% sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata *posttest* sebesar 57,58%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai tindak lanjut, yaitu:

1. Diharapkan kepada guru bidang studi ekonomi untuk menggunakan media kartu uno dengan model pembelajaran *teams games tournament* guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.
2. Bagi sekolah ataupun guru diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut penggunaan media dan model pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, dapat mempertimbangkan penggunaan media kartu uno pada model pembelajaran *teams games tournament* pada pokok pembahasan lain.

REFERENSI

- Estiani, Wahyu., Arif Widiyatmoko., & Sarwi. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. Unnes Science Education Journal. Vol.4, No.1.
- Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Al*
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya,2009),hlm
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.59
- Oemar Hamalik, *kurikulum dan pembelajaran*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2009),hlm.159
- Saifuddin Zuhri dan Achmad Fawaid, *Kooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm.117
- Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm.50
- Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm.50
- Wahyuni, F. E., Bektiarso, S., dan Nuriman. 2013. Pengaruh Contextual Teaching and Learning melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kesilir 01 Wuluhan Jember.
- Yunita Sari, Gusti Hadiatus Solehah, Mohan Taufiq Mashuri. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa.” Jurnal Vidya Karya 37, hlm.36