

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG

Fiarika Dwi Utari, Ikbal Barlian, Deskoni
Universitas Sriwijaya

Abstract: *This study aims to look at the Influence of Cooperative Learning Teams Games Tournament on Student Learning Outcomes in Subjects Economics at SMA Muhammadiyah 2 Palembang. The formulation of the problem, namely "is there an influence of cooperative learning teams games tournament against student learning outcomes on economic subjects in SMA Muhammadiyah 2 Palembang". The method in this research is the method of associative research. The population in this study were all students of X (tenth) grade of SMA Muhammadiyah 2 Palembang. The sample technique used was cluster random sampling and X.2 with 30 students have selected as a sample. techniques used in data collection were tests and observation. The results were obtained $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, then the hypothesis, H_0 is rejected and H_a accepted. Then it can be concluded there is significant cooperative learning teams tournament games against student learning outcomes on economic subjects in SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Furthermore, the results of student learning in the subjects of Economics at SMA Muhammadiyah 2 Palembang with the implementation of Cooperative Learning Teams Games Tournament based on constraints in the study, suggested that teachers who will implement the type of teams games tournament to keep the attention on students within these divisions both initial group or tournament games groups and guiding students in group discussions.*

Keyword: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Adapun rumusan masalah yaitu "apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang". Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*, sehingga terpilih kelas X.2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu *korelasi pearson product moment*. Hasil penelitian diperoleh hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Selanjutnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berdasarkan kendala dalam penelitian ini, disarankan agar guru yang akan menerapkan tipe *teams games tournament* untuk tetap mengawasi siswa dalam pembagian kelompok baik kelompok awal maupun kelompok *games tournament* dan membimbing siswa dalam diskusi kelompok.

Kata kunci: Tipe *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang

keaktivitas, dan kemandirian sesuai dengan minat dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, seorang guru harus terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran. Karena perencanaan pembelajaran adalah awal dari semua proses pelaksanaan kegiatan yang bersifat rasional. Ketika sebuah proses pembelajaran telah direncanakan, maka guru dapat memvisualisasikan arah tujuan yang harus dicapai serta cara untuk mencapainya

melalui pemanfaatan berbagai potensi yang ada agar proses berjalan dengan efektif dan efisien (Yulia, 2015:14).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus senantiasa memberikan kemungkinan terjadinya interaksi secara optimal antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru atau sebaliknya. Bagaimanapun bagus dan idealnya pendidikan, lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka proses pembelajaran akan kurang bermakna. Guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, keterampilan proses, perhatian, dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana. Sehingga, dalam proses pembelajaran siswa akan merasa cepat bosan, kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan siswa akan kurang memahami konsep. Salah satunya pada mata pelajaran Ekonomi. Problematika dalam mempelajari ilmu ekonomi sebenarnya berawal dari kurangnya pemahaman dan penguasaan konsep dasar dalam ekonomi itu sendiri.

Untuk menanamkan pemahaman akan konsep-konsep tersebut diperlukan adanya penggunaan sebuah model pembelajaran yang tepat dalam penyampaiannya kepada siswa yang

merupakan faktor yang penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebenarnya banyak model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya pembelajaran kooperatif. Karena pada pembelajaran kooperatif, siswa bersama-sama dalam menyelesaikan suatu masalah. Model pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2012:201): Pada pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya terpaku pada guru. Tetapi, siswa dapat belajar sesama dalam sebuah kelompok kecil. Situasi seperti ini akan memberinya pengalaman belajar langsung, sehingga siswa mendapatkan perasaan yang menyenangkan dan membanggakan karena telah berhasil menyelesaikan suatu masalah. Sebagaimana yang diketahui bahwa sasaran akhir dari suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan umum pembelajaran tersebut. Dari beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keseluruhan siswa di dalam kelas. Sebagaimana yang di kemukakan oleh Hamdayama (2016:122): Pembelajaran kooperatif model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *Reinforcement*.

Pusparini (2011) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII". Berdasarkan penelitian

tersebut disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu variabel terikatnya. Jika variabel terikat terdahulu adalah prestasi belajar, maka dalam penelitian ini variabel terikatnya mengenai hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Palembang karena berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara pada tanggal 22 Februari 2016 kepada salah satu guru ekonomi diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang sederhana, seperti ceramah dan diskusi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang".

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting yang perlu diperhatikan guru untuk melakukan rancangan pembelajaran supaya tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Menurut Suprijono (2009:96) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan

prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif. Menurut Solihatin (2014:102) *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

3. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki ciri masing-masing, termasuk model pembelajaran kooperatif. Menurut Asmani (2016:61-63) berpendapat pembelajaran kooperatif mempunyai lima ciri spesifik, diantaranya: (1) *Positive Interdependence*, adanya hubungan timbal balik yang didasari adanya kesamaan kepentingan atau perasaan di antara anggota kelompok; (2) *Interaction face to face*, adanya tatap muka yang berarti hubungan terjalin secara langsung; (3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok; (4) Membutuhkan keluwesan, guna menciptakan kedekatan antarindividu, mengembangkan kemampuan kelompok, serta memelihara hubungan kerja yang efektif; (5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Menurut Huda (2013:197) "*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran."

5. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Untuk menerapkan suatu model pembelajaran guru harus memahami langkah-langkahnya terlebih dahulu. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Sani (2014:135-136) yaitu: (1) guru memilih topik pembelajaran dan menyajikannya pada siswa; (2) guru mengembangkan daftar pertanyaan, memberi nomor, dan menggantungnya menjadi potongan kecil; (3) guru mengelompokkan siswa secara heterogen bergantung pada kemampuannya dalam beberapa kelompok. Siswa diminta mengambil nomor dari sebuah kotak dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil; (4) guru menempatkan siswa dalam beberapa kelompok pertandingan, di mana anggota kelompok yang baru tersebut memiliki kompetensi yang sama (homogen). Masing-masing kelompok menghadapi "meja pertandingan". Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal; 5) siswa kembali ke meja kelompoknya (kelompok awal) dan melaporkan perolehan nilainya. Guru membandingkan akumulasi nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang; 6) siswa mengikuti ujian.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Shoimin (2014:207) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu: (1) model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik; (4) dalam pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Sedangkan kekurangannya yaitu: (1) membutuhkan waktu yang lama; (2) guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini; (3) guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

7. Hasil Belajar

Menurut Widoyoko (2010:25) menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan.

8. Mata Pelajaran Ekonomi Pengertian Ekonomi

Kata ekonomi berasal dari bahasa latin yaitu *oikonomia* yang berasal dari dua kata yaitu *oikos* dan *nomos*. *Oikos* yang mempunyai arti rumah tangga dan *nomos* yang berarti aturan jadi secara garis besar ekonomi adalah aturan rumah tangga. Menurut Sukirno (2015:9) menyatakan bahwa Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai individu dan masyarakat dalam membuat pilihan, dengan atau tanpa menggunakan uang, dengan menggunakan sumber daya yang terbatas tapi dapat digunakan berbagai cara untuk menghasilkan barang dan jasa, dan mendistribusikannya untuk kebutuhan konsumsi sekarang dan dimasa yang akan datang kepada berbagai individu dan golongan masyarakat.

9. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar

Slavin (dikutip Solihatin 2014:122) mengatakan bahwa penelitian pembelajaran kooperatif dan hubungannya dengan siswa yang cacat akademik dengan siswa yang perkembangannya normal secara umum menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengatasi hambatan terhadap pertemanan dan interaksi antar siswa.

Menurut Hamdayama (2016:122) Pembelajaran kooperatif model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *Reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik

setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku pada pengertian yang luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pendapat ahli yang telah dikemukakan, didukung hasil penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh Utami (2014) dalam penelitiannya "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Way Tuba" menunjukkan bahwa rerata minat belajar siswa kelas eksperimen dengan skor 38,21 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan skor 31,30. Hasil perhitungan ini membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Selanjutnya menurut Millah (2013) dalam penelitiannya "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM pada Materi Hidrokarbon" menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional ceramah pada materi hidrokarbon yaitu sebesar 91,36% dan 89,63%.

Kedua penelitian terdahulu tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki perbedaan pada mata pelajaran dan variabel terikatnya. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dan dua penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* sangat baik diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental *pretest- posttest*.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar.

Definisi Operasional Variabel

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan variasi pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok. Dimana mereka saling mengajarkan, mengingat dan me- *review* apa yang telah dipelajari untuk mempersiapkan diri mengikuti turnamen *game* yang akan diadakan guru. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini akan diterapkan pada kelas X.2 pada mata pelajaran ekonomi materi *Circular Flow Diagram* dimana dilakukan dengan empat kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pemberian *pretest*, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga memberikan perlakuan model pembelajaran *teams games tournament* serta pada pertemuan keempat guru memberikan *posttest*.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa (kelompok awal); (2) guru menyajikan materi *Circular Flow Diagram*; (3) siswa diberi waktu untuk berdiskusi/mereview dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi *Circular Flow Diagram* (4) guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi *Circular Flow Diagram* kepada siswa. Siswa yang mampu menjawab akan memperoleh skor. (5) guru membentuk kelompok baru sesuai dengan kemampuan siswa untuk turnamen. Setiap kelompok terdiri dari 3 siswa.

(6) Siswa akan bergiliran untuk menjadi pembaca soal, penantang 1 dan penantang 2 (7) Siswa yang berhasil menjawab akan diberi nilai dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal; (8) siswa kembali ke meja kelompoknya (kelompok awal) dan melaporkan perolehan nilainya. Guru mengakumulasi nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang; (9) Setelah itu guru mengadakan tes secara individu. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan setelah memberikan perlakuan model pembelajaran tipe TGT.

Populasi Penelitian Tabel 1. Populasi

Kelas	Jumlah
X.1	29
X.2	30
X.3	23
X.4	23
Jumlah	105

(Sumber : Tata Usaha SMA Muhammadiyah 2 Palembang)

Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik pengambilan sampel secara *Cluster Random Sampling*, kelas yang terpilih yaitu kelas X.2 sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang berupa soal uraian sebanyak 7 soal, yang sebelumnya telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Adapun teknik pengumpulan data yang kedua yaitu observasi dengan indikator model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Teknik Analisis Data

Uji Prasyarat

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan metode ini menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Palembang yang beralamat di Jalan K.H. Ahmad Dahlan No. 23 B Bukit Kecil Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017, dan pengambilan data dilakukan pada tanggal 29 September sampai dengan tanggal 10 November 2016 dengan tujuan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *teams games Chi-Kuadrat*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidak pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (variabel X) dengan hasil belajar siswa (variabel Y). Uji hipotesis yang berjumlah 105 siswa yang terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga didapatkan satu kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas X.2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama pemberian *pretest*, *pretest* dalam penelitian ini dilakukan sebelum proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diberikan. Pertemuan kedua dan ketiga diberikan materi pembelajaran *circular flow diagram* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan dilakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* pada pertemuan keempat.

Deskripsi Data Hasil Penelitian Deskripsi Data Tes Hasil Belajar Siswa

Data tes hasil belajar dianalisis untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa kelas X.2 sebagai kelas eksperimen setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes diberikan

sebanyak 2 kali, yaitu 1 kali *pretest* sebelum perlakuan dan 1 kali *posttest* yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Setelah hasil *pretest* dan *posttest* didapat maka selanjutnya mengambil nilai rerata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Peneliti melakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai materi pembelajaran. Setelah dilakukan *pretest*, selanjutnya dilakukan proses pembelajaran. Pada akhir pertemuan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* maka diberikan *posttest*.

Tes ini diberikan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Data tes tersebut diperoleh melalui tes tertulis berbentuk *essay* sebanyak 7 butir soal yang diberikan pada kelas sampel atau kelas eksperimen yaitu kelas X.2 yang berjumlah 30 siswa.

Adapun nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Nilai Rerata Hasil Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rerata	Keterangan
<i>Pretest</i>	68	35	53,10	Kurang Baik
<i>Posttest</i>	95	52	81,36	Baik

(Sumber : Data Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa rerata hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen terdapat perbedaan. Nilai rerata *pretest* sebesar 53,10 dengan nilai tertinggi 68 dan terendah 35. Sedangkan nilai rerata *posttest* sebesar 81,36 dengan nilai tertinggi 98 dan terendah 52. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

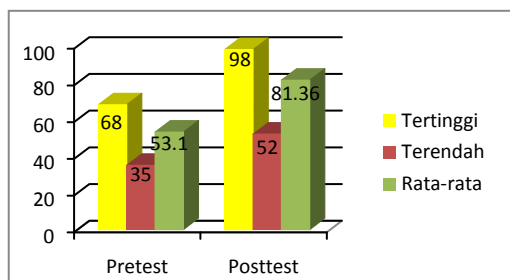


Diagram 4.1. Nilai Rerata Pretest dan Posttest Siswa

Dari diagram tersebut dapat diketahui rerata hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan dan setelah mengikuti proses pembelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Deskripsi Data Hasil Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang diterapkan pada saat proses pembelajaran. Observasi tersebut dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran ekonomi yakni Ibu Nining, S.Pd. dengan cara memberikan centang (✓) untuk melihat kategori yang nampak terhadap aktivitas peneliti selama proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 9 deskriptor. Data observasi yang diperoleh dikonveksikan dengan nilai, dimana masing-masing deskriptor yang tampak diberi skor 1, dan yang tidak tampak diberi nilai 0. Berikut ini adalah data hasil observasi yang diperoleh pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung:

Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen

No	Skala Penilaian		Jumlah
	Tampak	Tidak Tampak	
1	1	0	1
2	1	0	1
3	1	0	1
4	1	0	1
5	1	0	1
6	1	0	1
7	1	0	1
8	1	0	1
9	1	0	1
Jumlah	9	0	9

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok, dimana seluruh siswa terlibat dalam menguasai dan mengingat pelajaran. Menurut Fathurrohman (2015:55) pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain itu, menurut Shoimin (2014:207) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan

penting dalam kelompoknya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* telah berjalan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami suatu proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku secara positif pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hamalik (2007:155) memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan, dimana perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Berdasarkan data hasil tes untuk melihat hasil belajar siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai rerata untuk kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 53,10 dengan nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 35 dan nilai rerata pada *posttest* sebesar 81,36 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 52. Dari nilai rerata yang diperoleh ternyata hasil tes siswa mengalami peningkatan. Penjelasan di atas menyangkut pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Jika dilihat dari kontribusi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* itu sendiri adalah sebesar 70,89%. Ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan kontribusi terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 70,89% dan sisanya sebesar 29,11% ditentukan oleh faktor lain. Penjelasan di atas, membuktikan bahwa benar model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari permasalahan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Selama proses pelaksanaan penelitian kendala yang peneliti temukan di dalam penelitian ini terletak pada sarana pembelajaran yaitu buku materi untuk pelajaran ekonomi, ada beberapa siswa yang belum mempunyai buku materi pelajaran ekonomi, tentunya akan mengakibatkan siswa tidak siap untuk menerima materi yang akan diberikan sehingga ada beberapasiswa yang tidak ikut berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kendala yang dialami peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas eksperimen, yaitu ketika pembagian kelompok *games tournament* menimbulkan kegaduhan.

SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh sebelumnya maka dapat diajukan beberapa saran yaitu, dengan adanya peningkatan hasil belajar diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran oleh guru di sekolah. Namun dalam pelaksanaannya ada kendala yang dialami peneliti, sehingga disarankan menyiapkan *print out* materi pembelajaran atau meminta siswa untuk mencari terlebih dahulu materi yang akan dipelajari sehingga siswa bisa terlibat aktif dan kondusif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya untuk mengantisipasi kendala pada saat pembagian kelompok, maka guru harus tetap mengawasi siswa dalam pembagian kelompok dan guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok baik di kelompok awal maupun kelompok *games tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Pers.
- Dahar, R. Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Djahir, Yulia. 2015. *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Fathurrohman. 2015. *Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Millah, Iklilul. 2013. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM pada Materi Hidrokarbon. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pusparini, Novi. 2011. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Malang.
- Raharja dan Manurung. 2008. *Pengantar Ilmu Ekonomi: Makro Ekonomi dan Mikro Ekonomi*. Jakarta: FE Universitas Indonesia.
- Rasyid. 2002. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman . 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Professionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, R Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Slavin, Robert E.. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Solihatini, Etin. 2014. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudremi, Yuliana. 2013. *Pengetahuan Sosial Ekonomi SMA/MA 2 Kelas IX*, Jakarta: Bumi Aksara.
- ssSugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, Sadono. 2015. *Mikro Ekonomi: Teori Pengantar: Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utami, Dian. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Way Tuba. *Tesis*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Widoyoko, Eko. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.