

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA XI IPS
SMAK ABDI WACANA**

ARTIKEL

Oleh

**RICKY KURNIAWAN
NIM F31112003**



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA XI IPS SMAK ABDI
WACANA**

**RICKY KURNIAWAN
NIM F31112003**

Disetujui :

Pembimbing I



**Dr. Aminuyati, M.Si
NIP.196010111987032001**

Pembimbing II



**Dr. F. Y. Khosmas, M.Si
NIP.195709111987031003**

Mengetahui :



**Dekan FKIP UNTAN
Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan P. IIS



**Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si
NIP. 196511171990032001**

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA XI IPS SMAK ABDI WACANA

Ricky Kurniawan, Aminuyati, F.Y. Khosmas

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Email: k.ricky72@yahoo.com

Abstrak: Judul penelitian ini, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dan bentuk penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Dari hasil penelitian nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen 77,47 dan kelas kontrol 74,10. Berdasarkan uji-t pada hasil *post-test* diperoleh $0,004 < 0,05$, maka ada perbedaan hasil belajar siswa. Dilihat dari *Effect size* sebesar 0,88 maka efek model pembelajaran kooperatif tipe TGT tergolong tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akuntansi kelas XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak.

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

Abstract: The title of this study, "Application of Cooperative Learning Model *Teams Games Tournament* (TGT) Toward Learning Outcomes Lesson In Economics Accounting Student Class XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak". This study aims to look at how effective the implementation of cooperative learning model TGT on learning outcomes. The method used was experimental and research form *Quasi Experimental Design* with the study design *Nonequivalent Control Group Design*. From the research value of the average *post-test* experimental class 77.47 and control class 74.10. Based on the t-test *post-test* results obtained $0.004 < 0.05$, there is a difference in student learning outcomes. Judging from the effect size of 0.88, the effect of cooperative learning model TGT is high. It can be concluded that the TGT cooperative learning model is more effective than conventional learning models to student learning outcomes on economic subjects XI IPS class accounting SMAK Abdi Wacana Pontianak.

Keywords: Cooperative, *Teams Games Tournament* (TGT), Learning Outcomes

Berhasil atau tidaknya tujuan kegiatan proses belajar mengajar disekolah banyak tergantung pada bagaimana strategi guru mengelola proses pembelajaran didalam kelas. Rusman (2014: 58) mengungkapkan “Guru

merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan”. Menurut Syambasril dan Umar (2013: 10) “Guru memegang peran sentral dalam proses belajar mengajar, setidaknya menjalankan tiga macam tugas utama, yaitu: merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi atau penilaian”. Jadi guru merupakan salah satu faktor yang memegang peranan dalam proses pembelajaran yang setidaknya menjalankan tiga macam tugas utama, yaitu: merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi atau penilaian.

Salah satu indikator keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Oemar Hamalik dalam buku Rusman (2012: 123) yang menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari perilaku, termasuk juga perbaikan tingkah laku”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2014: 22) mengatakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Jadi hasil belajar merupakan perubahan dari perilaku berupa kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Mata pelajaran ekonomi akuntansi adalah salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai yang mulai dipelajari pada saat kelas XI IPS semester 2. Menurut kebanyakan siswa, pelajaran ekonomi akuntansi merupakan satu diantara pelajaran yang sulit. Namun pembelajaran ekonomi akuntansi tergantung dari proses pembelajaran, model pembelajaran, cara mengajar guru dan kemampuan diri dari siswa dan kelas XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak merupakan kelas yang akan menjadi objek penelitian yang akan diteliti berkaitan dengan nilai hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil latihan pada materi persamaan akuntansi yang diperoleh dari guru ekonomi dapat dilihat kelas XI IPS 1 ada 8 dari 22 siswa yang belum memenuhi KKM jika dipresentasikan sebesar 36,36%. Sedangkan dikelas XI IPS 2 ada 6 dari 24 siswa yang belum memenuhi KKM jika dipresentasikan sebesar 25%. Jadi disimpulkan bahwa dari keseluruhan siswa kelas XI IPS yang berjumlah 46 siswa, siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 14 siswa dari KKM yang ditentukan yaitu 75, jika dipresentasikan sebesar 30,43%. Dari ketidaktuntasan siswa ini sangat penting untuk diperhatikan khususnya oleh guru sebagai bahan evaluasi karena akan berakibat pada mutu pendidikan.

Melihat permasalahan yang ada penulis tertarik untuk menggunakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Rusman (2014: 202) mengatakan, “pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*”. Adapun pembelajaran kooperatif yang efektif dan menyenangkan adalah Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Slavin dalam buku Rusman (2014: 225), ”pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class prectation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)”. Pembelajaran ini merupakan salah

satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Slavin,2008)

Pelaksanaan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan adanya unsur permainan serta dijadikan pertandingan dapat membuat siswa belajar lebih rileks, termotivasi dan semangat selama proses belajar mengajar dan siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan guru, yang membuat suasana belajar menjadi membosankan, mengantuk, dan tidak konsentrasi didalam kelas. Maka dari pada itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dalam mata pelajaran ekonomi akuntansi dengan materi ayat jurnal penyesuaian agar siswa lebih aktif selama proses belajar mengajar didalam kelas dan pengaruhnya kepada hasil belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107), “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*. Sugiyono (2016:114), mengatakan, “Bentuk quasi eksperimental mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Adapun Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *NonEquivalent Control Group Design*. Darmawan (2013: 242), mengatakan “*NonEquivalent Control Group Design*, yaitu eksperimen 2 kelompok, yang satu kelompoknya diberi perlakuan dan *post-test*, sedangkan pada kelompok lain hanya diberikan *post-test* saja, tidak ada *post-test* dan perlakuan”. Berikut adalah tabel *NonEquivalent Control Group Design*:

Tabel 1 Tabel *NonEquivalent Control Group Design*

O1	X	O2
O3		O4

Sumber:(Sugiyono, 2016:116)

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu : 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir..

Tahap persiapan: 1)Melaksanakan penelitian disekolah dan menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian, setelah itu menemui guru mata pelajaran ekonomi untuk menyampaikan maksud dan tujuan mengadakan penelitian. 2)Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), dan soal essay berupa *post-test* beserta kunci jawaban. 3)Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan soal essay *post-test* beserta kunci jawaban dan pedoman penskoran.

Tahap Pelaksanaan: 1) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. 2) Melaksanakan pengamatan menggunakan lembar observasi, wawancara kepada 10 siswa perwakilan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tahap Akhir: 1) Menganalisis data hasil penelitian, yaitu hasil observasi, hasil wawancara, dan *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2) Penutup.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 yang hanya berjumlah 46 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) teknik observasi langsung, yaitu dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung oleh observer selama proses belajar mengajar. 2) teknik komunikasi langsung yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan kegiatan wawancara dengan perwakilan 10 siswa dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah jam pelajaran berakhir. 3)teknik pengukuran yaitu mengumpulkan data melalui *post test* berupa soal essay yang sudah divalidasi oleh satu orang Dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Untan dan satu orang Guru SMAK Abdi Wacana Pontianak.

Hasil *post-test* dianalisis dengan tahap Uji Normalitas dengan perhitungan menggunakan *kolmogorov-smirnov* (KS) berbantuan *SPSS v22.0 for window*, Uji Homogenitas menggunakan *One Way ANOVA* berbantuan *SPSS v22.0 for window*, Uji Hipotesis melakukan uji *independent sampel t test* (Uji -t) berbantuan *SPSS v22.0 for window* dan *Effect Size* dengan menggunakan rumus :

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{s_c}$$

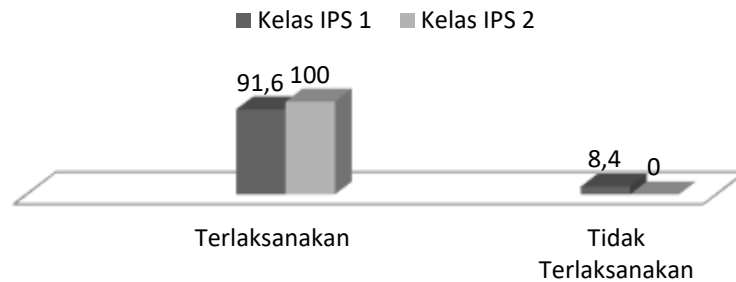
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SMAK Abdi Wacana Pontianak untuk melihat penerapan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dikelas XI IPS dengan materi ayat jurnal penyesuaian. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Adapun pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi kepada guru dan siswa dan wawancara dilakukan kepada 10 siswa dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian perbandingan observasi yang

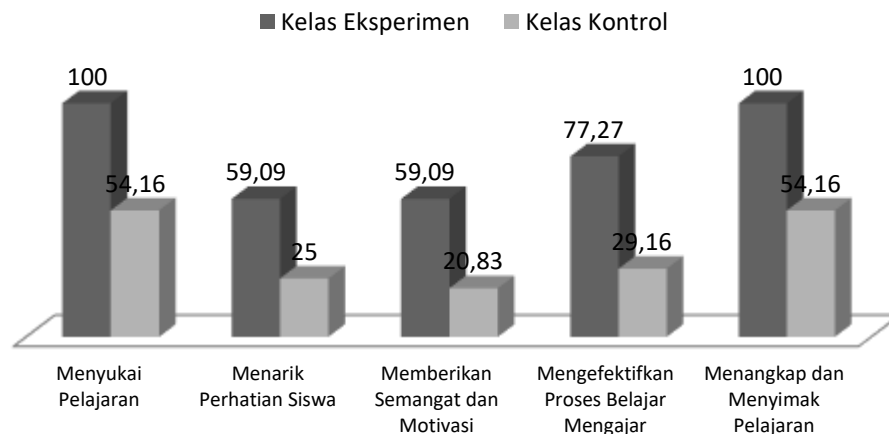
sudah dilakukan dikelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dapat diketahui dari grafik batang. Berikut adalah perbandingan grafik batang untuk pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas XI IPS 1 (eksperimen) dan XI IPS 2 (kontrol).



(sumber: hasil observasi penelitian)

Grafik 1 Perbandingan grafik batang hasil pengolahan data lembar observasi terhadap guru.

Berikutnya adalah perbandingan gambar grafik batang hasil pengolahan data lembar observasi siswa yang dilakukan oleh observer dikelas XI IPS 1 (eksperimen) dan XI IPS 2 (kontrol).



(sumber: hasil observasi penelitian)

Grafik 2 Perbandingan grafik batang hasil pengolahan data lembar observasi siswa

Dari perbandingan diatas, pada grafik 1 terlihat aspek pengamatan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan guru didalam kelas XI IPS 2 (kontrol) yaitu 100% yang terlaksanakan sedangkan yang tidak terlaksanakan 0%. Sedangkan pelaksanaan kegiatan dikelas XI IPS 1 (eksperimen) yaitu 91,6% yang terlaksanakan sedangkan yang tidak terlaksanakan adalah 8,4% tidak terlaksananya semua indikator pada kelas XI IPS 1 (eksperimen) dikarenakan

waktu yang tidak cukup, adapun indikator yang tidak terlaksanakan adalah pemberian penghargaan kepada tim pemenang *games*. Tetapi dilihat dari observasi kepada siswa pada grafik 2 terlihat aspek pengamatan dikelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, siswa yang menyukai pelajaran adalah sebanyak 54,16%. Sedangkan aspek pengamatan dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa yang menyukai pelajaran adalah sebanyak 100%. Aspek pengamatan berikutnya adalah menarik perhatian siswa, dikelas kontrol sebanyak 25% sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 59,09%. Aspek pengamatan berikutnya, yaitu memberikan semangat dan motivasi belajar, dikelas kontrol sebanyak 20,83% sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 59,09%. Aspek pengamatan selanjutnya, mengefektifkan proses belajar mengajar, dikelas kontrol sebanyak 29,16% sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 77,27%. Selanjutnya aspek pengamatan siswa menangkap dan menyimak pelajaran, dikelas kontrol sebanyak 54,16% sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 100%.

Hasil wawancara kepada siswa kelas XI IPS 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), rata-rata siswa mengatakan bahwa mereka menyukai pelajaran, termotivasi dan bersemangat untuk belajar serta dapat menangkap dan menyimak pelajaran dengan baik. Sedangkan hasil wawancara kepada siswa kelas XI IPS 2 yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sebagian dari mereka mengatakan jenuh dan bosan dengan pengajaran menggunakan cara-cara lama seperti mencatat dipapan tulis, mendikte, dan lain sebagainya. Namun masih ada dari para siswa menyukai penyampaian materi pelajaran dengan cara-cara lama (konvensional) tersebut karena sudah terbiasa, nyaman dan mudah untuk diterapkan.

Setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas selanjutnya diberikan evaluasi berupa *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa. Evaluasi pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua berupa *post-test* sebanyak 3 soal yang sudah divalidasi. Dikelas XI IPS 1 (eksperimen) diberikan pada hari rabu, 25 Mei 2016 dengan siswa yang mengikuti sebanyak 19 dari 22 siswa karena 3 siswa berhalangan untuk datang sedangkan dikelas XI IPS 2 (kontrol) diberikan pada hari senin, 23 Mei 2016 dengan siswa yang mengikuti sebanyak 20 dari 24 siswa karena 4 siswa juga berhalangan untuk datang. Waktu yang diberikan kepada siswa selama 80 menit dengan guru ekonomi serta peneliti yang mengawasi. Selama proses evaluasi berlangsung, tidak ada kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa.

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari evaluasi kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional diolah kembali untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dari perbandingan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan penerapan model pembelajaran konvensional. Dari perbandingan rata-rata hasil *post-test* siswa yang telah didapat dikelas eksperimen dan kelas kontrol secara ringkas dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2 Rata-Rata Hasil *Post Test* Siswa dan Ketuntasan Belajar Siswa

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	77,47	74,10
Standar Deviasi	2,95	3,81
Banyaknya siswa yang tuntas	16	12
Persentase banyaknya siswa yang tuntas	84,21 %	60 %

(Sumber: *Olahan Penelitian 2016*)

Apabila dilihat dari perbandingan rata-rata hasil *post-test* yang terdapat pada tabel 2 tampak bahwa rata-rata hasil *post-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 77,47 dengan standar deviasi 2,95. Sedangkan rata-rata hasil *post-test* kelas kontrol adalah 74,10 dengan standar deviasi 3,81.

Setelah melihat rata-rata hasil *post-test* selanjutnya mencari apakah ada perbedaan atau tidak ada perbedaan hasil belajar siswa maka dari pada itu data hasil belajar harus diuji terlebih dahulu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t (*independent sampel t test*) berbantuan program *SPSS v22.0 for window*. Adapun uji statistik sebagai berikut :

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3 Uji Normalitas Data Hasil *Post-Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		eksperimen	Kontrol
N		19	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	77.47	74.10
	Std. Deviation	2.951	3.810
Most Extreme Differences	Absolute	.195	.243
	Positive	.195	.159
	Negative	-.172	-.243
Test Statistic		.195	.243
Asymp. Sig. (2-tailed)		.055 ^c	.002 ^c

a. Test distribution is Normal.

(sumber: *Data Olahan SPSS 22.0 for windows 2016*)

Berdasarkan perhitungan olahan *SPSS 22.0 for windows* dari *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* pada tabel 3 dilihat pada kolom *Asymp.Sig.(2-tailed)* kelas eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar sebesar 0,055. Jadi kesimpulan data berdistribusi normal ($0,055 > 0,05$) maka hipotesis menggunakan uji-t.

2) Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah hasil *post-test* homogen atau varians setiap kelas dianggap sama. Maka dilakukan uji homogenitas menggunakan *one way ANOVA* pada *SPSS v22.0 for windows*. Adapun hasil dari uji homogenitas dengan uji-t dapat di lihat dari tabel 4 dibawah ini :

Tabel 4 Homogenitas Varian Nilai

Test of Homogeneity of Variances

skor			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.829	1	37	.369

(sumber: Data olahan SPSS v22.0 for window 2016)

Berdasarkan hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel menggunakan *SPSS v22.0 for Windows* diketahui bahwa $0,369 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

3) Uji-t (*Independent Amples T Test*)

Setelah nilai berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya menguji hipotesis menggunakan uji-t (*independent amples T Test*) pada *SPSS v22.0 for window*. Adapun hasil perhitungannya dapat dilihat padal tabel 5 dibawah ini :

Tabel 5 Uji – T program SPSS

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
Skor	Equal variances assumed	.827	.369	3.080	37	.004	3.374	1.095	1.154	5.593
	Equal variances not assumed			3.100	35.591	.004	3.374	1.088	1.166	5.581

(sumber: Data olahan SPSS 22.0 2016)

Dari output didapatkan nilai signifikansi (Sig 2-tailed) adalah 0,004. Nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$), dilihat dari kriteria maka ada perbedaan hasil nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui bahwa adanya perbedaan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka H_0 ditolak dan

Ha diterima. Setelah mengetahui adanya perbedaan maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi hasil *post-testnya* dari pada kelas kontrol.

4) Effect size

Untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka digunakan rumus *effect size*. Dari hasil *post-test* siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,47 , skor rata-rata kelas kontrol sebesar 74,10 dan standar deviasi kelas kontrol 3,81. Dengan demikian diperoleh :

$$ES = \frac{77,47 - 74,10}{3,81}$$

$$ES = 0,88$$

$$ES \leq 0,30 \quad \text{tergolong rendah}$$

$$0,30 \leq ES \leq 0,70 \quad \text{tergolong sedang}$$

$$ES \geq 0,70 \quad \text{tergolong tinggi.}$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,88. Maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) cukup besar terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui data observasi, wawancara, dan hasil belajar berupa *post-test* yang diukur menggunakan *effect size*. Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dilihat dari hasil penelitian untuk observasi guru untuk model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas XI IPS 1 menunjukkan tidak semua tahapan terlaksanakan selama proses belajar mengajar, apa bila dipersenkan sebesar 91,6% itu dikarena waktu yang kurang cukup. Adapun tahapan yang tidak terlaksanakan hanya pemberian penghargaan dan tidak berpengaruh selama proses belajar mengajar. Sedangkan hasil penelitian observasi guru menggunakan model pembelajaran konvensional dikelas XI IPS 2, menunjukkan semua tahapan terlaksanakan apabila dipersenkan sebesar 100%. Namun dilihat dari observasi untuk siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol dengan 5 indikator yang diamati yaitu pada indikator “menyukai pelajaran” dikelas kontrol sebanyak 13 dari 24 siswa (54,16%) sedangkan kelas eksperimen seluruh siswa menyukai pelajaran, pada indikator “menarik perhatian siswa” dikelas kontrol sebanyak 6 dari 24 siswa (25%) sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 13 dari 22 siswa (59,09%), pada indikator “memberikan semangat dan motivasi belajar” dikelas kontrol sebanyak 5 dari 24 siswa (20,83%) sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 13 dari 22 siswa (59,09%), pada indikator “mengefektifkan proses

belajar mengajar” dikelas kontrol sebanyak 7 dari 24 siswa (29,16%) sedangkan dikelas eksperimen sebanyak 17 dari 22 siswa (77,27%), pada indikator “menangkap dan menyimak pelajaran, dikelas kontrol sebanyak 13 dari 24 siswa (54,16%) sedangkan dikelas eksperimen semua siswa menangkap dan menyimak pelajaran selama proses belajar mengajar.

Unggulnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi ayat jurnal penyesuaian tampak pada tahapan belajar dalam kelompok (*Teams*), tahapan permainan (*Games*), serta tahapan pertandingan (*Tournament*). Adapun pada tahap belajar dalam kelompok siswa terlihat lebih bekerja sama, belajar bersama dan memecakan masalah bersama-sama, pada tahapan permainan suasana belajar siswa lebih rileks sehingga selama proses belajar mengajar tidak terasa membosankan, dan pada tahapan pertandingan siswa terlihat aktif dan berpartisipasi untuk berlomba menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru sehingga siswa tampak semangat dan termotivasi selama proses belajar mengajar.

Temuan hasil penelitian berdasarkan wawancara pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa semua siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena lebih menyenangkan, menarik, fokus, dan tidak bosan. Sedangkan wawancara pada kelas kontrol yang pengajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional seperti papan tulis/*white board*, pengaris dan spidol, sebagian besar siswa mengatakan jenuh, bosan, dan lelah apabila sering mencatat. Meskipun masih terdapat siswa yang menjawab menyukai belajar menggunakan media konvensional karena sudah terbiasa.

Setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas selanjutnya diberikan evaluasi berupa *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa. Evaluasi pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua berupa *post-test* sebanyak 3 soal yang sudah divalidasi. Waktu yang diberikan kepada siswa selama 80 menit dengan guru ekonomi serta peneliti yang mengawasi. Selama proses evaluasi berlangsung, tidak ada kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang di ajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tentu menggunakan rumus perhitungan dengan tahapan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan berbantuan program *SPSS v22.0 for windows*. Untuk melihat seberapa besar efek model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan didalam kelas maka perhitungan menggunakan *Effect Size*.

Selanjutnya untuk mengetahui hipotesis yang akan diuji apakah menggunakan uji-t atau menggunakan *U-Mann Whitney*, data hasil belajar harus diuji terlebih dahulu menggunakan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* (KS) berbantuan *SPSS v22.0 for window*. Adapun kriteria pengujian adalah apabila signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal atau menggunakan uji-t dan apabila signifikan $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal atau menggunakan *U-Mann Whitney*. Dari hasil penelitian menunjukkan olahan *SPSS v22.0 for window* dari *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* kelas eksperimen diketahui

bahwa nilai signifikansi sebesar 0,055 ($0,055 > 0,05$), maka hipotesis menggunakan uji-t.

Setelah itu mencari apakah hasil belajar siswa homogen atau varians setiap kelas dianggap sama, maka dilakukan uji homogenitas. Adapun kriteria pengujian adalah apabila signifikan $> 0,05$ maka kedua kelas homogen dan apabila signifikan $< 0,05$ maka kedua kelas tidak homogen. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Olahan SPSS v22.0 for window menunjukkan signifikansi sebesar 0,369 ($0,369 > 0,05$) atau varians setiap kelas dianggap sama. Untuk mencari perbedaan hasil belajar siswa menggunakan uji-t (*independent Samples T test*). Adapun kriteria pengujian adalah apabila signifikan $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan sedangkan apabila signifikan $< 0,05$ maka ada perbedaan hasil belajar siswa. Dari hasil olahan SPSS v22.0 for window menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,004 ($0,004 < 0,05$) jadi ada perbedaan hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Apabila dilihat dari perbandingan rata-rata hasil *post-test* yang terdapat pada tabel 2 tampak bahwa rata-rata hasil *post-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 77,47 dengan standar deviasi 2,95. Sedangkan rata-rata hasil *post-test* kelas kontrol adalah 74,10 dengan standar deviasi 3,81.

Kemudian untuk melihat seberapa besar efek model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka digunakan rumus *Effect Size*. Setelah dihitung menggunakan rumus *Effect Size* hasil penelitian menunjukkan sebesar 0,88. Sesuai kriteria yang berlaku maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan. Siswa lebih bekerja sama pada tahapan belajar dalam kelompok (*Teams*), siswa belajar lebih rileks karena ada tahapan permainan (*Games*), serta siswa lebih aktif, semangat dan termotivasi selama proses belajar mengajar pada tahapan pertandingan (*Tournament*). Dan evaluasi pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua berupa pemberian *post-test* yang dikerjakan oleh siswa dengan aman, lancar, dan terkendali. Dari hasil *post-test* menunjukkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar siswa, dengan kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol dengan dibuktikan *effect size* sebesar 0,88 yang masuk ke dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa didalam kelas dengan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tinggi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran guna meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki kualitas belajar mengajar. Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut: 1)Saran untuk guru, mengingat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan didalam kelas dengan dibuktikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berperan aktif, termotivasi dan semangat, serta membuat siswa lebih rileks belajar maka guru lebih sering menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena model pembelajaran ini nyaman untuk diterapkan dan siswa lebih memahami materi yang disampaikan. 2)Saran untuk peneliti, dilihat pada observasi untuk guru selama mengajar tidak semua terlaksanakan dikarenakan waktu yang tidak cukup. Oleh karena itu, apabila ingin penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memilih materi yang sesuai dan waktu harus diperhatikan karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini banyak memakan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. 2014. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak: Edukasi Press FKIP UNTAN
- Leo Sutrisno. 2012. *Effect Size* (Online)
(<http://www.scribd.com/doc/28C25523/Effect.Size>, diakses 15 April 2016)
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slavin, RE. 2008. *Cooperative Learning Theory, Research and Proctic*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahwani Umar & Syambasril. 2014. *Buku Ajar Program Pengalaman Lapangan Micro Teaching*. Pontianak: FKIP Percetakan Surya.