

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI ANTARA  
METODE KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) DENGAN METODE CERAMAH PADA  
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 3 CIBINONG**

**GALUH PRAHASIWI KUSUMA WARDYANI**  
*(Alumni Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta)*

*Ari Saptono, S.E., M.Pd*  
*(Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta)*

*Dra. Rd. Tuty Sariwulan, M.Si*  
*(Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta)*

**ABSTRACT**

*This study aims to determine whether there are differences in learning outcomes Understanding matter Economic Concepts in Relation to Demand, Supply, and Price balance between cooperative method Teams Games Tournament (TGT) with a lecture in class X in SMAN 3 Cibinong. The method used was experimental. Data processing by using a mix of research methods. Use traditional research sample purposive sampling method. Objective assessment instruments using multiple choice test of 20 items. Test requirements analysis is the normality test  $X_1$  and  $X_2$  with Liliefors test, homogeneity test with Fisher formula, hypothesis testing with test two average difference (t-test) free samples. Processing data using Microsoft Excel 2007 program.*

*Research results obtained t greater than t table so that the null hypothesis is rejected, there is a material difference in learning outcomes Understanding Economic Concepts in Relation to Demand, Supply, and Price balance between methods Cooperative type Teams Games Tournament (TGT) with a lecture in class X in high school State 3 Cibinong.*

*Keywords: learning outcomes, Teams Games Tournament (TGT), lectures*

**PENDAHULUAN**

Pesatnya kemajuan ilmu dipengaruhi oleh beberapa faktor, pengetahuan dan teknologi menuntut diantaranya kesehatan, pendapatan dan bangsa Indonesia untuk siap bersaing pendidikan. Dari ketiga faktor tersebut, dengan bangsa lain. Kemajuan suatu pendidikan merupakan salah satu faktor bangsa saat ini sangat ditentukan oleh penting yang tidak bisa dipandang sebelah kualitas sumber daya manusianya. Kualitas mata. sumber daya manusia pada dasarnya

Pendidikan merupakan Human Investment yang dapat memberikan keuntungan, bahkan dalam jangka panjang kualitas pendidikan yang baik dapat memberikan keunggulan komparatif dan keunggulan kompetitif dalam menghadapi tantangan masa kini dan masa yang akan datang. Oleh karena itu, maka pengembangan dan pembaharuan dalam bidang pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar serta interaksi guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan agar setiap siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan upaya yang telah dilaksanakan. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan salah satu indikator dari keberhasilan proses belajar mengajar. Akan tetapi, tidak semua mata pelajaran mencapai hasil belajar yang memuaskan. Beberapa mata pelajaran bahkan menjadi sangat

menakutkan bagi siswa salah satunya ialah mata pelajaran ekonomi.

Siswa menganggap pelajaran ekonomi sulit karena selain dituntut untuk up to date, di dalam pembahasannya tidak hanya berupa teori, tapi juga melibatkan logika berhitung sehingga siswa cenderung malas, bosan, bahkan takut ketika mereka menemui pelajaran ekonomi. Pada akhirnya pelajaran yang diharapkan efektif menjadi terhambat karena tidak kondusifnya kegiatan belajar mengajar, hal ini terjadi pada SMA Negeri 3 Cibinong, khususnya kelas X.

SMA Negeri 3 Cibinong merupakan sekolah menengah atas negeri yang baru diresmikan pada tahun 2006. Dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari masih sering dijumpai guru yang hanya menerapkan pembelajaran satu arah. Hal ini ternyata sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu faktor lain yang ikut berperan adalah ketersediaan sarana prasarana penunjang

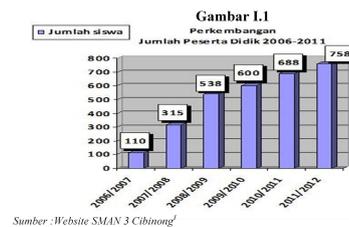
kegiatan belajar mengajar, motivasi, dan minat.

Faktor pertama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah ketersediaan sarana prasarana belajar yang masih minim bagi siswa. Jika di dalam kegiatan pembelajaran telah tersedia fasilitas, media, dan sumber belajar yang menarik dan cukup untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar, maka hal itu juga akan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Hasil observasi peneliti, SMA Negeri 3 Cibinong sampai dengan saat ini tengah berusaha untuk terus memperbaiki dan menambah fasilitas sekolah hingga sesuai dengan standar mutu sekolah pada umumnya. Data yang peneliti peroleh menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan sarana prasarana penunjang untuk siswa, terutama untuk bangunan ruang kelas.

Ruang kelas yang dimiliki sekolah saat ini berjumlah 13 ruang dan dengan

keterbatasan tersebut pihak sekolah mengambil kebijakan dengan menggunakan sistem pembagian jam belajar. Jam pagi mulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 12.15 untuk siswa kelas XI dan XII, sedangkan kelas X masuk jam siang mulai pukul 13.00 sampai dengan 17.15, setiap hari dari senin sampai sabtu, kecuali pada hari jumat jam pagi selesai lebih awal yakni pukul 11.30.



Grafik diatas menggambarkan jumlah siswa SMA Negeri 3 Cibinong dari tahun ke tahun yang semakin tinggi peminat. Idealnya, penambahan jumlah siswa harus diimbangi dengan peningkatan kualitas dan kuantitas sarana prasarana sekolah agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif.

Sarana penunjang seperti gedung untuk ruangan kelas, meja dan kursi yang sesuai dengan jumlah siswa dan guru,

laboratorium, alat pembelajaran, perpustakaan, koperasi, tempat ibadah dan lain-lain sangat diperlukan agar siswa dapat belajar melalui miniatur kehidupan yang sesungguhnya. Di samping sarana, diperlukan juga prasarana pembelajaran, yaitu berupa media pembelajaran. Produk-produk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran seperti buku, media cetak lainnya, komputer, LCD, internet dan masih banyak lagi. Hasil wawancara peneliti, sampai dengan tahun ini, sekolah belum memasang fasilitas internet atau wifi karena masih berfokus untuk menyelesaikan pembangunan gedung sekolah terlebih dahulu. Selain itu, jumlah LCD yang ada berjumlah 10 unit, namun 2 diantaranya sedang dalam perbaikan. Sekolah juga memiliki 1 ruang laboratorium komputer dengan jumlah 22 unit komputer.

Keterbatasan prasarana sekolah tersebut tentu membuat kegiatan belajar

mengajar sehari-harinya perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa tetap bisa memanfaatkan prasarana yang ada secara optimal. Namun, hal yang perlu disadari adalah tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai akan membuat proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

Faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ialah rendahnya minat belajar siswa. Bagi siswa, pelajaran ekonomi merupakan salah satu pelajaran yang menurut mereka sulit untuk dipahami karena selain teori di dalamnya, juga tidak sedikit menggunakan rumus dan hitungan. Seringkali siswa menyamakan mata pelajaran ekonomi dengan istilah fisiknya IPS. Padahal, minat yang besar terhadap sesuatu terutama dalam kegiatan belajar mengajar akan memudahkan penyampaian informasi dan materi dari guru kepada siswa. Namun, ketika minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran rendah, maka akan sulit bagi siswa untuk menyerap informasi dan materi yang diberikan.

Sejalan dengan itu minat memiliki kaitan yang erat dengan motivasi belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya. Motivasi mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan melakukan sesuatu pekerjaan dengan lebih memusatkan pada tujuan dan akan lebih intensif pada proses pengerjaannya.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Masalahnya adalah motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam kegiatan belajar dikelas. Akibatnya, siswa kurang aktif bahkan cenderung pasif.

Permasalahan lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah

metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan, akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Walaupun masih tergolong baru, SMA Negeri 3 Cibinong telah menetapkan pencapaian kriteria ketuntasan minimal belajar siswa mata pelajaran ekonomi sebesar 75 untuk kelas X. Namun pada pelaksanaannya, masih sering dijumpai siswa yang nilainya berada dibawah KKM, hal ini terbukti dari hasil ujian tengah semester siswa kelas X yang terlihat dari data berikut.

**Tabel 1.1**  
**Hasil UTS Mata Pelajaran Ekonomi**  
**Kelas X Semester 1**  
**Tahun Ajaran 2013/2014 SMAN 3**  
**Cibinong**

Kelas	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa
X-1	60,4	36
X-2	64,6	39
X-3	66,4	39

X-4	59,6	39
X-5	72,5	37
X-6	69,05	37
X-7	62,3	39
X-8	70,5	39

Sumber : Hasil Pra penelitian  
(diolah)

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi kelas X pada ujian tengah semester yang telah diadakan masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh sekolah. Materi yang disampaikan meliputi bab 1 mengenai permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia, kelangkaan, dan sistem ekonomi, bab 2 mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi produsen dan konsumen, dan bab 3 mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Dari ketiga bab tersebut, ternyata bab 3 mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan memiliki tingkat

kesulitan tertinggi bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa, seperti dalam tabel berikut :

**Tabel 1.2**  
**Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran**  
**Ekonomi Kelas X Semester 1**  
**Tahun Ajaran 2013/2014 SMAN 3**  
**Cibinong**

Kelas	Rata-rata Nilai Ulangan		
	UH 1	UH 2	UH 3
X-1	83,04	69,41	53,56
X-2	82,57	68,83	67,48
X-3	89,08	76,38	69,90
X-4	89,28	72,47	49,89
X-5	89,93	75,53	56,35
X-6	76,07	66,73	60,83
X-7	69,32	78,80	53,03
X-8	86,16	70,05	65,54

Sumber : data diolah peneliti

Tabel diatas menunjukkan rata-rata nilai ulangan harian pada tiap bab. Secara keseluruhan pada ulangan harian 3 yakni materi permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan memiliki rata-rata nilai terendah jika dibandingkan 2 ulangan harian sebelumnya. Kondisi tersebut dalam observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya, tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung lebih berpusat pada guru, monoton dan berulang-ulang, sehingga siswa cenderung kurang aktif atau cepat bosan. Sampai sekarang masih banyak dan sering ditemui guru yang mengajar hanya dengan metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher oriented).

Guru menggunakan metode ceramah karena dirasa metode ini mudah dalam penerapannya dan sudah sering dilakukan. Kegiatan dalam pembelajaran lebih berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat padat sehingga kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran kurang begitu mendapat perhatian. Metode ini seringkali membuat siswa hanya mendengarkan dan menerima apa yang dikatakan guru tanpa ikut berperan aktif di dalamnya karena siswa hanya bersifat mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak ada interaksi dari siswa terhadap materi yang diajarkan.

Metode mengajar yang baik harus disesuaikan dengan sifat materi atau bahan

pelajaran yang akan diajarkan pada siswa. Oleh karena itu seorang guru harus mampu berinovasi dalam menyajikan materi baik pada metode maupun pada media pembelajarannya. Metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat menciptakan suatu yang baru dalam proses belajar mengajar, yang mengarahkan siswa, melibatkan siswa, sehingga sekolah tidaklah merasa sebagai beban yang berat, tetapi merasa menjadi sesuatu yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat diterapkan ialah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi pembelajaran, diantaranya adalah tipe Teams Games Tournament (TGT) atau metode kompetisi permainan kelompok. Metode kooperatif tipe TGT merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh

siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang kemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya.

Jadi siswa yang kemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang akademiknya tinggi, siswa yang kemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang akademiknya sedang, siswa yang kemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang akademiknya rendah. Sehingga, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Warna pembelajaran yang berbeda inilah yang menjadikan proses pembelajaran menggunakan metode ini sangat menarik perhatian siswa, sehingga siswa juga aktif dalam proses pembelajaran.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Berdasarkan masalah-masalah yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang tepat, data-data yang benar, yang sesuai dengan fakta, dan dapat dipercaya mengenai apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara kelompok yang menggunakan metode Teams Game Tournament (TGT) dengan kelompok yang menggunakan metode ceramah pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Cibinong.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Cibinong yang beralamatkan di perumahan Bogor Asri, Kelurahan Nanggewer, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor. Tempat penelitian ini dipilih karena hasil belajar siswa yang masih rendah, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi pada materi Memahami Konsep Ekonomi dalam Kaitannya dengan Permintaan, Penawaran, Harga dan Keseimbangan. Nilai ekonomi rata-rata siswa untuk kelas X masih dibawah KKM

berdasarkan hasil ulangan tengah semester. Selain itu kegiatan belajar mengajar di sekolah masih banyak menggunakan metode ceramah, berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran, peneliti juga memiliki pengalaman mengajar untuk materi Memahami Konsep Ekonomi dalam Kaitannya dengan Permintaan, Penawaran, Harga dan Keseimbangan, dengan menggunakan metode TGT dan pada praktiknya materi ini akan lebih baik dibawakan dengan metode kooperatif TGT dibanding menggunakan metode ceramah, dikarenakan metode TGT ini sangat tepat untuk pembelajaran dengan materi bervariasi.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat pertemuan pada bulan Januari 2014. Waktu penelitian dipilih pada rentan bulan tersebut karena bertepatan dengan jadwal masuk siswa di awal tahun sesuai dengan kalender akademik. Alasan lain peneliti memilih waktu ini dikarenakan tidak mengganggu jadwal kegiatan belajar mengajar guru mata pelajaran sekolah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik atau untuk meneliti ada atau tidaknya hubungan sebab akibat. Pengolahan instrumen dilakukan secara mix methods, yakni menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Tujuan adanya kombinasi tersebut ialah untuk mendapatkan gambaran hasil yang komprehensif.

Desain penelitian yang digunakan ialah posttest only control design, dimana kelompok eksperimen dan kontrol mendapat treatment, dan sesudahnya akan diberikan posttest. Hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan dan dianalisis untuk bahan pengujian hipotesis. Berikut desain penelitiannya :

**Tabel III.1**

**Desain Penelitian**

Group Treatment	Posttest
Experiment group	X O1
Control group -	O1
Sumber : Sugiyono (2009:76)	
X	: Metode Teams Game Tournament (TGT)
O1	: Hasil Posttest

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 3 Cibinong yang berjumlah 305 siswa, dikarenakan hasil belajar siswa dalam populasi tersebut masih rendah. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sampel bebas, yang berarti peneliti menggunakan 2 kelas dalam penelitian ini yaitu X-1 yang berjumlah 36 dan siswa kelas X-4 yang berjumlah 39 siswa, sehingga total sampel adalah 75 siswa.

Sampel penelitian ini ditentukan dengan menggunakan sampling purposive. Sampling purposive merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini

kelas sampel dipilih berdasarkan data dari hasil ujian tengah semester dimana nilai rata-rata untuk kedua kelas berada jauh dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

**HASIL PENELITIAN**

Dari hasil pengujian untuk kelompok eksperimen, yaitu kelompok belajar dengan menggunakan metode TGT, didapatkan L0 terbesar adalah 0,1197.

1. Uji Normalitas

Kemudian nilai L<sub>tabel</sub> untuk n = 36 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,1477. Karena L<sub>hitung</sub> < L<sub>tabel</sub> (0,1197 < 0,1477), berarti H<sub>0</sub> diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Sedangkan untuk kelompok kontrol yaitu kelompok belajar dengan menggunakan metode ceramah, hasil pengujian yang didapatkan L0 terbesar adalah 0,139 Kemudian nilai L<sub>tabel</sub> untuk n = 36 dengan taraf signifikansi 0,05

adalah 0,1477. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,139 < 0,1477$ ), berarti  $H_0$  diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

#### **Tabel IV.4**

##### **Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

1	X1	0,1197	0,1477
		Normal ( $L_0 < L_t$ )	
2	X2	0,139	0,1477
		Normal ( $L_0 < L_t$ )	

Dengan demikian data sampel kelompok kelas metode TGT dan kelompok kelas ceramah berdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Dari hasil pengujian dapat dilakukan dengan uji F yang menyimpulkan bahwa seluruh kelompok data bersifat homogen. Dengan menghitung pengujian rumus F, diperoleh hasil uji homogenitas data  $F_{hitung}$  ( $F_0$ ) = 1,21 dan  $F_{tabel}$  ( $F_t$ ) dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan dk (36,36) adalah 1,69. Maka  $F_0$  (1,21) <  $F_t$  (1,69), yang berarti seluruh kelompok data bersifat homogen (perhitungan dalam lampiran).

#### 3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan teknik metode ceramah = 75,97. Perbedaan ini dianalisa dengan Uji-t, dan didapatkan  $t_{hitung} = 4,04$ .  $T_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  sebesar 1,67. Ternyata  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa yang menggunakan metode TGT dengan yang menggunakan yang metode ceramah. (perhitungan dalam lampiran).

Didapati hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diperoleh nilai terendah sebesar 70 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai standar deviasi 8,07. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah diperoleh nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi

sebesar 90 dengan nilai standar deviasi 7,35.

Uji prasyarat analisis yang dilakukan pertama adalah uji normalitas. Dari uji normalitas, hasil pengujian nilai posttest kelas eksperimen didapati  $L_o$  sebesar

0,1197 kemudian nilai  $L_{tabel}$  untuk  $n = 36$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,148.

Jadi  $0,1197 < 0,148$  karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , berarti  $H_o$  diterima dan dapat diartikan data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian dari hasil uji normalitas, pada pengujian nilai post test kelas kontrol didapati  $L_o$  sebesar 0,139 kemudian nilai  $L_{tabel}$  untuk  $n = 36$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,148. Jadi  $0,139 < 0,148$  karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , berarti  $H_o$  diterima dan dapat diartikan data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan dua kelompok tersebut memiliki data yang berdistribusi normal.

Uji persyaratan yang kedua ialah uji homogenitas. Dengan menghitung

pengujian rumus F, diperoleh hasil uji homogenitas data  $F_{hitung} (F_0) = 1,21$  dan  $F_{tabel} (F_t)$  dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan dk (36,36) adalah 1,69. Maka  $F_0 (1,21) < F_{tabel} (1,69)$ , yang berarti seluruh kelompok data bersifat homogen dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki varian yang sama.

Perbedaan ini dianalisa menggunakan Uji t-Dunnet sampel bebas dan didapati nilai signifikansi  $t_{hitung}$  sebesar 4,44.  $T_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  sebesar

1,67. Ternyata  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga hipotesis nol ditolak. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, terbukti hipotesis penelitian diterima dan penelitian memberikan hasil yang cukup berarti. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi bab 3 yakni permintaan, penawaran dan harga keseimbangan antara kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan

kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran ceramah pada siswa kelas X di SMAN 3 Cibinong. Selain itu dapat diartikan bahwa, penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa pada materi permintaan, penawaran dan harga keseimbangan kelas X di SMAN 3 Cibinong.

Hasil analisa data tersebut menunjukkan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut dikarenakan pada kelas eksperimen siswa harus mengkonstruksi pengetahuannya melalui game dan turnamen. Dengan siswa mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi sosial bersama rekannya, materi akan lebih melekat pada pikiran siswa, sehingga siswa melakukan posttest dengan baik. Pada pelaksanaannya, metode TGT mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Interaksi sosial yang terjadi pada siswa menimbulkan motivasi lebih pada diri siswa sehingga

tingkat keaktifannya menjadi lebih tinggi, selain itu interaksi sosial yang dirasakan oleh siswa akan membuat ingatan mereka terhadap materi pelajaran yang sudah diberikan menjadi lebih melekat.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Siswa hanya diberi pengetahuan tanpa ada proses berpikir atau proses konstruksi pengetahuan. Hal tersebut mengakibatkan pengetahuan siswa tidak berada lama dalam otak. Siswa akan lebih mudah lupa dengan materi pelajaran yang sudah diberikan dan hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar mereka.

Selain itu, hasil pengamatan tersebut dibuktikan pula dari komentar siswa mengenai cara belajar dengan games dan turnamen. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa belajar dengan metode ini lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga materi yang diberikan mudah dipahami. Selain itu belajar dengan game dan turnamen seperti

ini membuat mereka lebih mengenal teman satu dengan yang lain dan menjadi lebih akrab dari yang sebelumnya mereka jarang bertemu sapa meski satu kelas. Guru mata pelajaranpun mengatakan bahwa metode ini membuat suasana belajar mengajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Terbukti siswa semakin hari menjadi aktif dengan saling berinteraksi satu dengan yang lain, selain itupun hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

Berbeda dengan kelompok kontrol, pada kelas kontrol siswa lebih pasif karena tugas belajar yang tidak menuntut adanya interaksi sosial diantara mereka.

Dalam mendapatkan pengetahuan, siswa masih harus menghafal. Cara belajar tersebut kurang menyenangkan dibandingkan di kelas eksperimen.

Secara umum hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Cilibert yang mengatakan :

Bila dibandingkan dengan pembelajaran ceramah, pembelajaran kooperatif

memiliki beberapa keunggulan. Keunggulannya dilihat dari aspek siswa, adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh, siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok

Hal yang sejalan juga dikemukakan oleh Slavin. Ia mengungkapkan dua alasan, yaitu :

Pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan hubungan social, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Widya Parimita, Umi Widyastuti, dan Monica Nining Lestari tahun 2012. Pada penelitian ini sebelum dilakukan tindakan, nilai rata-rata hasil belajar siswa 62,79 dan setelah dilakukan tindakan, nilai akhir rata-rata hasil belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 82,50.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Beni Ambarjaya. Psikologi Pendidikan & Pengajaran Teori dan Praktik. Jakarta: CAPS. 2012.
- Dimiyati dan Mudjiono. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka cipta. 2009.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: GHALIA INDONESIA. 2010
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran PAIKEM. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012.
- Hamzah B. Uno. Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara. 2009
- Isjoni. Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta:Pustaka Pelajar. 2011.
- Isriani Hardini & Dewi Puspitasari. Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta:
- Familia Group Relasi Inti Media. 2012.
- Made Wena. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.
- 2009.
- Melvin L. Silberman. Active Learning 101 cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama dengan Penerbit Nuansa. 2004.
- M. Ngalim Purwanto. Psikologi Pendidikan. Bandung: CV Remaja Rosdakarya.2008.
- Mulyasa. Menjadi Guru Professional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya. 2010.
- Mulyono Abdurrahman. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Asli Mahasatya. 2010.
- Nana Sudjana. Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2003.
- Purwanto. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Rusman. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: rajawali Pers. 2009.
- Sadono Sukirno. Pengantar Teori Mikroekonom. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2002.
- Slavin, Robert E. Cooperatve Learning Teori, Riset, Dan Praktik. Bandung: Nusa Media. 2010.
- Sugianto. Model-model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Yuma Pustaka & FKIP UNS. 2010.
- Syaiful Sagala. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta cv. 2009.
- Trianto. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Prenada Media Group. 2009.

Trianto. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2007.

Tukiran, Efi Miftah & Sri Harmianto. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta. 2011.

Wina Sanjaya. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana. 2009.