

Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan TGT Dan TSTS

Made Budi Iswara, I Komang Winatha, dan Nurdin

Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung

Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purposes of this study were to find out the difference of outcomes learn, and interaction in using type of TGT learning model and TSTS. The research method used in this research was quasi experimental method with comparative approach. This study used the t-Test exam, and Two Way Variants Analysis. Based on the data analysis obtained that there were differences of learning outcomes and interaction in using learning model type of TGT and TSTS in terms of student's self-concept.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, dan interaksi penggunaan model pembelajaran tipe TGT dan TSTS. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian ini menggunakan uji t-Test, dan Analisis Varians Dua Jalan. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa ada perbedaan hasil belajar ekonomi dan ada interaksi penggunaan model pembelajaran tipe TGT dan TSTS.

Kata kunci: ekonomi, hasil belajar, TGT, TSTS

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting, karena pada hakekatnya merupakan usaha untuk membimbing kemampuan individu untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara utuh, baik yang ditempuh dalam jalur formal maupun non formal. Pendidikan formal dapat ditempuh melalui sebuah wadah yaitu sekolah.

Pendidikan adalah suatu proses upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk membina dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar anak didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak memiliki kualitas untuk maju dan berkembang sesuai dengan cita-cita menuju sejahtera. Usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan salah satunya dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan yang baik dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu membangun bangsa ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkem-bangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif, karena tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan juga berupaya untuk membina dan mengembangkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sosial serta kepedulian sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menurut Trianto (2010:176), untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap

masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Kemampuan individu yang dikembangkan melalui bangku sekolah adalah aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (kemampuan melakukan sesuatu). Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus senantiasa aktif untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi. Akan tetapi, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah mengalami berbagai kendala dari pencapaian hasil belajar siswa.

Melalui mata pelajaran IPS Terpadu ini, diharapkan siswa tidak hanya menguasai ranah kognitif saja melainkan juga ranah afektif. Ranah afektif berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu menjadi insan yang beretika, bermoral, dan mampu berinteraksi dengan masyarakat,

sehingga ranah afektif berkaitan juga dengan hasil belajar.

Hasil belajar siswa adalah tolak ukur keberhasilan belajar baik bagi guru maupun siswa itu sendiri. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa menjadi pedoman evaluasi atas keberhasilan belajar siswa. Seorang guru dikatakan berhasil jika lebih dari separuh jumlah siswa mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Sedangkan untuk siswa, hasil belajar menjadi sarana informasi keberhasilannya dalam belajar, apakah mengalami perubahan yang meningkat atau perubahan yang menurun. Hal ini senada dengan pendapat Djamarah dan Zain (2006: 128) yang menyatakan, “Siswa dinyatakan berhasil dalam belajarnya apabila siswa tersebut menguasai bahan pelajaran minimal 65%”.

Hasil belajar yang dicapai tidak terjadi dengan sendirinya tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Djamarah (2013: 10), dalam belajar terdapat hal-hal yang harus diperhatikan agar hasil belajar dapat dicapai dengan baik yaitu.

1. Belajar dengan teratur
2. Disiplin

3. Konsentrasi

4. Pengaturan waktu

Menurut Slameto (2013: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu.

1. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), serta faktor kelelahan.

2. Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu, yaitu faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa-siswa, disiplin sekolah).

Dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi masih menggunakan metode ceramah, hal ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi.

Adapun kelemahan dari metode ceramah adalah sebagai berikut.

1. Sulit bagi yang kurang memiliki kemampuan menyimak dan mencatat yang baik.
2. Kemungkinan menimbulkan verbalisme.
3. Sangat kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi secara total (hanya proses mental, tetapi sulit dikontrol)
4. Peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar.
5. Materi pelajaran lebih cenderung pada aspek ingatan.
6. Proses pelajaran ada dalam otoritas guru.

Kelemahan metode ceramah yang diterangkan di atas sangat mempengaruhi suasana belajar di dalam kelas, proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah akan menimbulkan kesan membosankan bagi siswa karena guru yang dominan dalam kegiatan belajar mengajar dan metode ini hampir terus-menerus digunakan. Seringnya metode ceramah ini

digunakan karena masih kurangnya pengetahuan guru terhadap model-model pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, padahal dengan adanya motivasi anak akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Banyaknya siswa yang masih belum mencapai nilai KKM di kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram menunjukkan masih kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Perubahan dalam suasana belajar sangat diperlukan untuk mendapatkan suasana belajar dan keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Salah satu caranya adalah perubahan model pembelajaran yang digunakan oleh guru agar pelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan.

Banyaknya siswa yang masih belum mencapai nilai KKM di kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram menunjukkan masih kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Perubahan dalam suasana belajar sangat

diperlukan untuk mendapatkan suasana belajar dan keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Salah satu caranya adalah perubahan model pembelajaran yang digunakan oleh guru agar pelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran berperan sangat penting. Model pembelajaran dibagi menjadi banyak macam, antara lain; Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning/CTL*), Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*), model pembelajaran yang berbasis memecahkan masalah dan penemuan (*Problem Solving, Discovery Inquiry*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), model pembelajaran berbasis sumber (*Resource Based Learning*), *Quantum Learning*, dan model pembelajaran langsung. Pada penelitian ini akan dipilih model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, dua di antaranya adalah *Tipe Games*

Turnament dan *Two Stay Two Stray*. Kedua tipe model tersebut diduga dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa tidak hanya di aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran kooperatif sangat berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar dan mencari informasi dalam bentuk kelompok-kelompok belajar kecil.

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT) Dan *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Turnament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Two*

Stay Two Stray di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

2. Untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar Ekonomi yang diajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Turnament* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Menurut Sugiyono (2013: 107) penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara tepat. Menurut Arikunto (2013: 3) eksperimen adalah suatu cara mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyingkirkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Menurut Sugiyono (2013: 57) penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda. Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antar teori yang satu dengan teori yang lainnya, dan hasil penelitian yang satu dengan yang lainnya. Melalui analisis komparatif ini penelitian dapat memadukan antara teori yang satu dengan yang lain, atau mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiyono, 2013: 93).

Penelitian

komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 6 kelas sebanyak 187 siswa. Pengambilan sampel bertujuan dilakukannya dengan cara mengambil subyek bukan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak 6 kelas, yaitu XA, XB, XC, XD, XE dan XF.

Hasil teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas XB dan XC, sebagai sampel kemudian kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengundian diperoleh kelas XB sebagai eksperimen yang menggunakan model *Team Games Turnament*, dan

kelas XC sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan di dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Tipe TS-TS pada Mata Pelajaran Ekonomi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar siswa pada kelas control yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS.

Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar ekonomi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Pengujian hipotesis cara pertama dapat dilakukann dengan uji t dengan membandingkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dikonsultasikan pada nilai taraf

signifikasi penelitian ini yaitu 0,05. Perolehan uji statistiknya adalah sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$, sesuai dengan kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima jika sig.(2tailed) $< 0,05$. Pengujian hipotesis cara kedua dengan uji t yaitu dengan Thitung sebesar 6,027 dikonsultasikan dengan Ttabel(dua arah) dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan $(dk)(n_1+n_2)-2 = 62$ yang didapat hasil 1,999 dan perolehan uji statistiknya Thitung $6,027 > T$ tabel 1,999, sesuai dengan kriteria uji hipotesisnya yaitu tolak H_0 dan terima H_a jika Thitung $> T$ tabel.

Hal ini seperti yang diungkapkan Parsons dalam Slavin (2005: 167) yang dapat dijelaskan bahwa TGT adalah salah satu teknik yang baik yang sudah pernah digunakan guru untuk suatu kompetisi yang positif atau bersifat membangun.

2. Rata-rata Hasil Belajar yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) Lebih Tinggi Dibandingkan yang Diajar Dengan Model Pembelajaran *Two Stay Two*

Stray (TS-TS) Pada mata Pelajaran Ekonomi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS. Hasil ini dibuktikan melalui uji hipotesis kedua yaitu dengan membandingkan sig.(2-tailed) sebesar 0,013 dikonsultasikan pada nilai taraf signifikansi penelitian ini yaitu 0,05. Perolehan uji statistiknya adalah sig.(2-tailed) $0,013 < 0,05$, sesuai dengan kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima jika sig.(2-tailed) $< 0,05$. Pengujian hipotesis cara kedua dengan uji t yaitu dengan T_{hitung} sebesar 6,027 dikonsultasikan dengan T_{tabel} (dua arah) dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan $(dk)(n_1+n_2)-2 = 62$ yang didapat hasil 1,670 dan perolehan uji statistiknya $T_{hitung} 2,562 > T_{tabel} 1,670$, sesuai dengan kriteria uji hipotesisnya yaitu tolak H_0 dan terima H_a jika $T_{hitung} > T_{tabel}$.

Fakta ini didukung oleh pernyataan Slavin (2005:167) yang berbunyi “TGT adalah salah satu teknik yang baik yang sudah pernah digunakan guru untuk suatu kompetisi yang positif atau bersifat membangun.” Keunggulan model TGT terletak pada karakteristik kompetisi pada pelaksanaan model TGT, hal ini membuat siswa yang tergabung dalam kelompok kecil akan lebih bersemangat dan lebih berminat dalam proses belajar mengajar.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* (TGT) Lebih Efektif Dibandingkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi.

Hasil dari perhitungan dengan rumus efektivitas menunjukkan bahwa efektivitas > 1 sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan tipe TSTS. Nilai efektivitas dari perhitungan sebesar 1,31.

Perbedaan efektivitas ini diperoleh karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih menarik minat siswa untuk belajar dengan karakteristik model yang mengajak siswa untuk melakukan game turnamen, sedangkan untuk model pembelajaran kooperatif tipe TSTS mempunyai karakteristik model yang lebih kompleks dengan melakukan perpindahan ke kelompok lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) dan tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Rata-rata hasil belajar Ekonomi yang diajar menggunakan model pembelajaran *Team Games*

Turnament (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada mata pelajaran Ekonomi.

3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. dan Azwan Z. 2013. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusamedia.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.