

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MODEL PEMBELAJARAN ETH, GQGA DAN TGT

Zeyca Wilantini, Yon Rizal dan Edy Purnomo
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research was to know the difference of learning outcomes of student analysis which learning using cooperative model type ETH, GQGA and TGT on Economic study learning outcomes. The method used in this research was quasi experiment with comparative approach design Post Test Only, Non Equivalent Control Group Design. The population in this study is as many as 7 classes with the number of 291 students and the sample used as much as 3 classes with the number of 124 students determined through cluster random sampling. Data collection techniques used tests. Hypothesis testing using one way street variance analysis and t-dunnet long testing. Based on analysis of the data, it obtained the results: There is a difference of learning outcomes among students whose learning using cooperative model type ETH, GQGA and TGT on Economic study learning outcomes.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ETH, GQGA, dan TGT pada mata pelajaran Ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif desain *Post Test Only, Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 7 kelas dengan jumlah 291 siswa dan sampel yang digunakan sebanyak 3 kelas dengan jumlah 124 siswa yang ditentukan melalui *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui tes. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians satu jalan dan uji lanjut t-dunnet. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil: Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ETH, GQGA, dan TGT pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: Ekonomi, Hasil Belajar, ETH, GQGA, TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2008: 3). Sejalan dengan hal tersebut perkembangan manusia untuk menuju ke arah cita-cita tertentu memerlukan bimbingan terhadap pendidikan, maka masalah pokok bagi pendidikan ialah memilih arah atau tujuan yang ingin dicapai.

Usaha dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang dapat membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Salah satu upayanya yakni melalui perwujudan pendidikan di setiap satuan pendidikan. Pendidikan pada jenjang dasar (sekolah dasar), sekolah menengah pertama, atas, kejuruan dan khusus memiliki kurikulum yang telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Salah satunya yakni kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang mencakup mata pelajaran Ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia

yang berhubungan dengan produksi, distribusi dan konsumsi terhadap barang dan jasa.

Berdasarkan pengertian tersebut ada beberapa tujuan mata pelajaran Ekonomi yaitu mesyukuri karunia Tuhan YME atas limpahan sumber daya dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidup manusia dan hubungan dengan lingkungan sosial dan alam; memahami konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara; menampilkan sikap rasa ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi. Melalui mata pelajaran Ekonomi siswa diharapkan dapat berusaha mengatur kebutuhan ekonominya, serta melatih agar mampu mengelola nilai nominal dengan baik dan bijak. Dalam teori ilmu ekonomi, karakteristik ilmu ekonomi dapat terbagi menjadi beberapa cabang ilmu yang saling berkaitan seperti manajemen, kewirausahaan, koperasi dan lain sebagainya.

Pembelajaran Ekonomi di MAN 1 Bandar Lampung saat ini masih terbilang belum mencapai tujuan pembelajaran Ekonomi. Proses pembelajaran yang terjadi masih didominasi oleh guru

sehingga siswa kurang aktif atau pasif dan kurang termotivasi untuk mencapai hasil belajar Ekonomi sesuai dengan KKM yang berlaku. KKM harus ditetapkan di awal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Untuk menghindari rendahnya hasil belajar perlu dilakukan tindakan yang intensif untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi ini. Mata pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, jika hasil belajar pada mata pelajaran ini rendah bisa saja dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari siswa juga kurang baik. Tindakan intensif yang akan dilakukan juga harus sesuai dalam pencapaian tujuan pembelajaran Ekonomi.

Model pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan menitikberatkan pada hasil belajar dan prestasi belajar adalah model struktural, tetapi pada kenyataannya model ini belum pernah dilaksanakan dalam pembelajaran Ekonomi di MAN 1 Bandar Lampung. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh pendidik adalah *Everyone is a Teacher Here*, *Giving Question and Getting Answer*, dan *Teams Game Tournament*.

Selama proses penyampaian materi pembelajaran oleh guru di kelas hendaknya guru memperhatikan keaktifan siswa dalam belajar. Guru harus menciptakan situasi kegiatan belajar peserta didik dengan maksimal, seperti suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan akan menjadikan siswa aktif dalam belajar dan dapat mengantarkan para siswa pada tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak akan terjadi tanpa adanya model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat dipastikan semua siswa akan aktif dalam proses pembelajaran dan suasana belajar menjadi menggairahkan dan menyenangkan.

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2013: 110) metode *Everyone is a Teacher Here* atau setiap orang adalah guru disini merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan ataupun individual. Cara ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai pendidik bagi kawan-kawannya.

Model pembelajaran Strategi *Giving Questions and Getting Answer* merupakan

salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Ashari (2012) dalam artikelnya menyebutkan strategi *Giving Questions and Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Silberman (2009: 244) strategi ini secara tidak langsung menantang siswa untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran. Sementara itu Zaini (2009: 69) mengatakan “Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan”.

Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tigaorang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai ekonomi terakhir

yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin, 2008: 13).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menumbuhkan dan menciptakan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi di MAN 1 Bandar Lampung dengan penelitian yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer*(GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”

Tujuan penelitian ini sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA),

dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung. (2) Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung. (3) Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung. (4) Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian semu (*Quasi experimental*

design) dengan pola *Post Test Only, Non Equivalent Control Group Design*.

Penelitian ini akan membandingkan keefektifan tiga model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here*, tipe *Giving Question and Getting Answer* dan tipe *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa dengan keyakinan bahwa mungkin ketiga metode pembelajaran ini mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 7 kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 pertemuan untuk tes hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini 291 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 124 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Cluster random sampling*. Teknik pengambilan data dengan tes. Pengujian hipotesis dengan rumus uji lanjut t-dunnet dan analisis varian satu jalan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

(1) Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan rata-rata hasil belajar untuk kelas *Everyone is a Teacher Here* (ETH) yaitu 69,22 dan rata-rata hasil belajar untuk kelas *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) yaitu 61,49. Sedangkan, untuk rata-rata hasil belajar kelas *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu 54,65. Setelah pengujian Manual dan dengan SPSS, diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 11,218 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 2 dan dk penyebut 121 diperoleh 3,071 dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $11,218 > 3,071$ serta tingkat Signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti “Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi”.

Cara mengaktifkan siswa dapat dilakukan dengan berbagai metode,

strategi, pendekatan, dan model pembelajaran, salah satunya yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif (Silberman, 1996). Jadi, model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa rata-rata pembelajaran kelas eksperimen 1 yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2 yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan kelas eksperimen 3 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Perbedaan rata-rata hasil belajar antara ketiga kelas tersebut dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda. Karena setiap model pembelajaran memberikan perbedaan aktivitas mempengaruhi keaktifan siswa di kelas yang akan mempengaruhi pembentukan hasil belajar siswa. Semakin aktif siswa maka akan semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang akan didapatkan.

Secara umum, meskipun terdapat rata-rata hasil belajar siswa antara di kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas eksperimen 3, perlu diingat bahwa

semua model yang diterapkan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan tidak ada satupun model pembelajaran yang sempurna, semuanya memiliki kelebihan dan kekurangannya tergantung dengan ketepatan materi. Lokasi dan kondisi siswa.

(2) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan Uji Statistiknya diperoleh t_{hitung} sebesar 2,565 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,012. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. α 0.05 dan $dk = 41 + 43 + 40 - 2 = 121$, maka diperoleh 1.98, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,565 > 1.98$ dan nilai sig. $0,012 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 yang menyatakan “Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) pada mata pelajaran ekonomi”.

Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* ini lebih baik dibandingkan model

pembelajaran kooperatif tipe *Giving Questions and Getting Answer*. Pada pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* peserta didik dituntut untuk aktif dan memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik yang lain untuk mengajar temannya dan mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang sama, serta dengan membuat pertanyaan maka peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Sedangkan pada pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* dimana siswa hanya ditantang dengan secara tidak langsung untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran.

Hal ini didukung oleh pendapat Ismail (2008:74) yang menyatakan bahwa tujuan metode *Everyone is a Teacher Here* ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.

(3) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi. Hasil analisis dengan SPSS dan Uji lanjut t-dunnet, diperoleh t_{hitung} sebesar 4,732

dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. α 0.05 dan $dk = 41 + 43 + 40 - 2 = 121$, maka diperoleh 1.98, dengan demikian $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ atau $4,732 < 1.98$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 yang menyatakan “Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi”.

Menurut Ausubel siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajarannya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa (*advanced organizer*), dengan demikian akan mempengaruhi pengaturan kemampuan belajar siswa. *Advanced organizer* adalah konsep atau informasi umum yang mawadahi seluruh isi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. *Advanced organizer* memberikan tiga manfaat yaitu: Menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi yang akan dipelajari. Berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara yang sedang dipelajari dan yang akan dipelajari. Dapat membantu siswa untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah.

Pembelajaran dengan *Everyone is a Teacher Here* ini memotivasi peserta didik untuk aktif dan memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengajar temannya dan mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang sama, serta dengan membuat pertanyaan maka peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Hal ini didukung oleh pendapat Ismail (2008:74) yang menyatakan bahwa tujuan metode *Everyone is a Teacher Here* ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, menurut Saco dalam *Teams Game Tournament* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). (Trianto, 2011: 83).

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* lebih baik dibandingkan *Teams Game Tournament*, dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game*

Tournament terlihat lebih gemuk sebab tidak semua siswa yang ada dalam satu kelompok akan menjawab pertanyaan yang dimiliki sehingga belum tentu semua siswa paham atas soal yang dijawab. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) mampu membantu siswa mencapai hasil belajar.

(4) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan pengujian dengan statistiknya, diperoleh koefisien t_{hitung} sebesar 2,238 dan t_{tabel} dengan dk pembilang 2 dan dk penyebut 121 diperoleh 1.98 dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,238 > 1,98$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0.027 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ; “Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi”.

Strategi *Giving Question and Getting Answer* pada pelaksanaannya

semua siswa diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharuskan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan. Sehingga pada penerapan strategi ini siswa bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Selain dapat membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, strategi *Giving Questions and Getting Answer* juga dapat membantu siswa melatih kemampuannya bertanya jawab.

Tanya jawab dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial dalam pola interaksi antarguru dan siswa. Kegiatan bertanya jawab penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang diketahuinya (Suprijono 2012: 87). Selain itu kegiatan bertanya jawab akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena terjadi interaksi antar siswa dalam hal tukar pemikiran. Seperti yang dijelaskan oleh Hamdani (2011: 51) “bahwa diskusi, dialog, dan tukar gagasan akan membantu siswa mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih baik”.

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini

merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Kedua model pembelajaran di atas sama-sama dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Dikarenakan kemandirian siswa terlihat dalam kegiatan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* model pembelajaran ini membuat para siswa untuk membuat soal sendiri dan jawaban sendiri sehingga tidak menggantungkan kemampuannya pada teman atau antar siswa baik dalam menjawab atau membuat pertanyaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

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

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT). Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyebutkan adanya perbedaan ketiga model dengan kata lain, bahwa perbedaan hasil belajar siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat buktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan hasil belajar pada siswa menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) hasilnya lebih baik dibandingkan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).
3. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH)

lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan hasil belajar pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) hasilnya lebih baik dibandingkan *Teams Game Tournament* (TGT).

4. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan hasil belajar pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) hasilnya lebih baik dibandingkan *Teams Game Tournament* (TGT).

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian penulis menyarankan:

1. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Ekonomi,

seperti menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menghasilkan hasil yang optimal.

2. Sebaiknya guru mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi karena model pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).
3. Sebaiknya guru mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi karena model pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).
4. Sebaiknya guru mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi karena model pembelajaran tersebut lebih efektif

dibandingkan model pembelajaran
Teams Game Tournament (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. RinekaCipta

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia

Hasbullah. 2008. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Rusman, Teddy. 2014. *Modul Statistik Ekonomi*. Bandar Lampung

Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.

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

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.