

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL TGT DAN MM

Heni Wiji Astuti, Yon Rizal, dan Nurdin

Pendidikan Ekonomi P.IPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

Abstract: This research aims to know the difference of learning outcomes and the effectiveness of learning model between students of grade XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi who are learned using Team Game Tournament (TGT) model with Make a Match (MM) model. This research was clasified as an experimental research with comparative approach. Population in this research are 105 students and samples 71 students (2 classes) taken by using cluster random sampling. Technique of data collecting is using test. Data analysis technique is using T-test Polled varians and the effectiveness of manual. The results of research showed: (1) The average of learning outcomes that is taught by using learning model of TGT is higher than that is taught by using MM model. (2) There is difference of effectivity between cooperative learning model type TGT with cooperative learning model type MM.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi dan efektivitas model pembelajaran antara siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) dan *Make a Match* (MM). Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 105 siswa dan sampel 71 siswa (2 kelas) diambil dengan menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan *T-Test Polled Varians* dan efektivitas manual. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan model tipe MM. (2) Ada perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif yang diajar dengan tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe MM.

Kata kunci : hasil belajar, *mm*, *tgt*.

Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada generasi sebelumnya dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak (Menurut Purwanto, 2008:19). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan 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.

Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang baik. Untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik, tidak lepas dari peran lembaga pendidikan formal maupun informal. Dalam lembaga pendidikan ada hal yang sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu seorang guru. Guru harus berkompeten karena guru tidak hanya memberikan materi, tetapi guru harus bisa memahami para siswa agar mereka merasa senang, nyaman, dan gembira dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arikunto dalam Purwanto (2008:35), Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, institusional, kurikuler sampai instruksional. Sedangkan menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 serta bertanggung jawab.

Kesimpulannya, Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib bagi semua orang. Pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku seseorang. Melalui proses pembelajaran siswa menjadi aktif untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan juga merupakan salah satu instrumen untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, kebodohan, dan kemiskinan. Usaha mengembangkan sumber daya manusia berkualitas harus melalui pendidikan yang berkualitas pula. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas diperlukan perjuangan, karena dalam prosesnya tidak selalu berjalan secara mulus sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran Ekonomi yang dilakukan di sekolah selama ini masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan pembagian kelompok untuk pembagian tugas. Permasalahan pendidikan yang paling mendasar adalah rendahnya hasil belajar. Persoalan itu salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi. Proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara

sembarangan, tetapi harus mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Sebelum memulai pelajaran, harus mempersiapkan materi dan model pembelajaran yang akan diterapkan dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Metode ceramah bukanlah satu-satunya metode yang dapat digunakan untuk mengajar, metode belajar kelompok merupakan salah satu variasi yang sering diterapkan oleh guru, walaupun penerapannya masih kurang tepat. Siswa mengalami kesulitan dalam bekerja kelompok yang ditentukan secara sembarang. Misalnya, hanya berdasarkan urutan absen, urutan tempat duduk, atau bahkan siswa-siswa itu sendiri yang menentukan kelompoknya. Pembagian kelompok dengan cara-cara tersebut tidaklah tepat, karena bisa saja dalam satu kelompok seluruh anggotanya adalah siswa pandai, atau sebaliknya, atau dalam suatu kelompok seluruh anggotanya adalah laki-laki, atau sebaliknya. Pengelompokan siswa homogen tidak dapat memotivasi proses berfikir siswa.

Mengenai sulitnya pembagian kelompok, siswa juga mengalami kebingungan karena setelah berkumpul dengan kelompoknya, mereka diberi materi dan soal oleh guru untuk didiskusikan dan dikerjakan tanpa ada bimbingan dan pengarahan dari guru. Sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi Lampung Utara yang masih tergolong rendah karena kurangnya pemahaman guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif, sehingga kurang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berkompetisi di kelas.

Usaha yang dilakukan dalam rangka pencapaian hasil belajar yang maksimal adalah dengan mempersiapkan pendidik yang profesional dan mengerti akan kemampuan dan kemauan siswa untuk belajar. Tenaga pendidik juga harus memahami konsep pelajaran dan model-model pembelajaran yang menyenangkan. Sekolah merupakan wadah yang sangat besar peranannya terhadap pendidikan. Sebab sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai tugas membentuk manusia yang berkualitas dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Selain itu, guru juga memegang peranan penting terhadap pendidikan. Hasil belajar dapat dipandang sebagai suatu tolak ukur dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya ditunjukkan oleh tinggi rendahnya nilai yang didapat oleh siswa.

Perencanaan yang matang akan mendukung terjadinya suasana belajar yang kondusif dan kemampuan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu tolak ukur dalam keberhasilan pendidikan. Kemampuan guru dalam menggunakan dan mengkombinasikan model-model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran akan sangat berpengaruh terhadap terciptanya suasana kelas yang kondusif yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pemahaman dan penyampaian materi pelajaran juga merupakan salah satu indikator dalam kemampuan seorang guru. Semakin baik pemahaman guru terhadap materi pelajaran berarti semakin baik pula penyampaian materi kepada siswa. Sehingga siswa dapat menerima pembelajaran secara maksimal. Jika

kemampuan guru dalam pembelajaran kurang baik, maka hasil pembelajaran pun tidak dapat maksimal.

Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik, ditentukan dari model pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Dengan begitu strategi yang sesuai dan tepat diharapkan dapat memotivasi siswa untuk menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran yang diberikan. Salah satu strategi dalam pembelajaran adalah menerapkan pembelajaran kooperatif.

Pendapat di atas didukung oleh Viyanti (2012:201) yang mengemukakan, pembelajaran kooperatif yang diterapkan kepada siswa akan mendorong untuk menemukan dan memahami konsep yang sulit dan dapat mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan teman sebayanya. Hal ini berarti guru dapat melibatkan siswa yang memiliki kemampuan lebih untuk membantu rekan-rekannya yang memiliki kemampuan kurang dalam menyelesaikan soal-soal dan memahami berbagai konsep. Sehingga diharapkan dapat memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan kurang dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menyenangkan untuk dilakukan. Pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif untuk siswa yang hasil belajarnya rendah sehingga mampu memberikan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru Ekonomi di SMA Negeri 4 Kotabumi Lampung Utara, pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional atau disebut juga dengan metode ceramah, diskusi kelompok, dan penugasan. Sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa yang secara umum siswa mengikuti pelajaran secara pasif sehingga kurang menumbuhkan semangat dan kreativitas siswa. Akibatnya selain nilai siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa juga tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya peran siswa dalam pembelajaran.

Hasil belajar Ekonomi siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Mid Semester Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi TP 2013/2014

No	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		<75	≥75	
1	XI IPS 1	19	15	34
2	XI IPS 2	24	12	36
3	XI IPS 3	22	13	35
Jumlah	Siswa	65	40	105
	Presentase	61.90 %	38.10 %	100 %

Sumber : Guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 4 Kotabumi

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong rendah, yaitu siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SMA Negeri 4 Kotabumi Lampung Utara yaitu 75 sebanyak 40 orang siswa dari 105 siswa, atau hanya 38.10%. Sedangkan hal ini didukung oleh Djamarah (2008:18), “Apabila bahan pelajaran yang diajar kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”. Tabel 1 juga memperlihatkan bahwa ketiga kelas tersebut juga mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama. Sebagai upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang kemudian berdampak pada pencapaian hasil belajar ekonomi yang lebih baik adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*).

Berdasarkan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, maka perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut adalah dengan mengubah metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan cara membentuk kelompok kecil supaya siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mempelajari isi materi pelajaran dengan berbagai keahlian sosial. Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana belajar penuh dengan kerjasama dalam menyelesaikan persoalan, diskusi, mencari informasi dari berbagai sumber dan masih banyak lagi kegiatan positif lain yang diterapkan sehingga suasana pembelajaran sesuai dengan prinsip pembelajaran saat ini yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi yang biasanya dominan dilakukan oleh guru diubah dengan melibatkan peran siswa baik dengan memberikan tugas kelompok ataupun individu. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk penyempurnaan dari belajar kelompok biasa. Salah satunya dalam hal pembagian anggota kelompok, pembagian kelompok dibentuk berdasarkan kelompok heterogen. Kelompok heterogen adalah kelompok yang anggota-anggotanya memiliki keragaman, seperti halnya keragaman yang ada dalam kehidupan masyarakat.

Siswa memiliki tingkat kemampuan dan keterbatasan yang berbeda-beda kemudian saling berinteraksi, bersaing, bekerja sama, dan selama mengikuti pendidikan di sekolah, seorang siswa perlu dipersiapkan untuk menghadapi kenyataan dalam masyarakat yang beraneka ragam atau heterogen. Salah satu upaya yang ditempuh untuk membagi kelas yang isinya heterogen, yang didalamnya terdapat siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi, sedang, dan rendah, juga dari segi jumlah siswa laki-laki dan perempuan.

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berfikir dan berinteraksi serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Guru dalam pembelajaran kooperatif lebih berperan sebagai fasilitator, menggerakkan siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas. Adanya unsur-unsur permainan yang bermakna dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh. Perubahan-perubahan ini menimbulkan tantangan baru dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif beragam jenisnya. Hal ini lebih memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimiliki dan kondisi internal peserta didik seperti minat belajar. Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada penelitian ini yaitu *Team Game Tournament (TGT)* dan *Make A Match*.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran ekonomi khususnya serta menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial siswa. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dicirikan oleh suatu struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Siswa bekerjasama dalam situasi semangat, pembelajaran kooperatif seperti ini menumbuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dan mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok. Oleh sebab itu, TGT dapat digunakan oleh guru-guru yang baru mulai menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Model ini banyak menumbuhkan aktivitas belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Peranan guru adalah sebagai pembimbing kegiatan siswa. Keaktifan siswa dalam belajar memungkinkan mereka memiliki hasil belajar yang baik. Namun demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai keterbatasan misalnya tidak dapat digunakan di kelas yang kemampuan bersosialisasinya rendah (Slavin, 2005 : 8).

Model pembelajaran tipe *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa secara optimal. Diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian guru telah menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya sebagian kartu soal dan sebagian kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu baik kartu jawaban maupun kartu soal, kemudian setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Siswa yang berhasil menemukan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang ditentukan diberikan poin.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa kedua model pembelajaran tersebut menitikberatkan pada aktivitas siswa. Namun, ada sedikit yang membedakan yaitu

pada model pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Tahap tournament tersebut tidak terdapat pada model pembelajaran tipe *Make A Match*. Dalam model pembelajaran tipe *Make A Match* terdapat pencarian pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang benar memotivasi siswa untuk memahami materi dan mengerjakan soal dengan benar.

Pelajaran Ekonomi materi Pasar Modal kelas XI memiliki standar kompetensi yaitu memahami pasar modal dan bursa efek dan memaparkan mekanisme pasar modal. Siswa dituntut untuk memahami pengetahuan, peran, dan fungsi pasar modal, struktur dan instrumen pasar modal, Mekanisme perdagangan pasar modal, dan Strategi berinvestasi di pasar modal. Diduga model pembelajaran TGT dan *Make a Match* cocok digunakan pada materi tersebut. Hal ini dikarenakan model TGT dan *Make a Match* menekankan pada kerja sama siswa dalam kelompok. Selain itu, siswa juga dapat saling bertukar informasi dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam memecahkan masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mengetahui apakah rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. (2) Mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make a Match*.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2011:57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, atau mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiyono, 2011:93).

Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalik, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2011: 107). Sedangkan menurut Arikunto (2006: 3) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan klausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam

kondisi yang terkendalikan, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2011: 107). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan dua variabel yaitu hasil belajar Ekonomi dengan perlakuan yang berbeda, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan penerapan model *Make a Match* pada kelas kontrol.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kotabumi semester ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi Tahun Pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari tiga kelas sebanyak 105 siswa. Dengan teknik cluster random sampling terpilih siswa kelas XI IPS2 (36 siswa) dan XI IPS3 (35 siswa) sebagai sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, tes hasil belajar.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data hasil belajar Ekonomi siswa materi Pasar Modal yang diperoleh dari pretest dan posttest. Analisis data kuantitatif menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dianalisis dengan menggunakan *T-Test Dua Sampel Independent* dengan *Polled Varians* dan efektivitas manual.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengujian Hipotesis

Untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan kedua variabel bebas, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap variabel terikatnya yaitu hasil belajar ekonomi, maka digunakan T-Test dua sampel independent (*Polled Varians*) untuk menguji hipotesis pertama. Sedangkan untuk hipotesis kedua menggunakan rumus efektivitas manual N-Gain.

Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus T-Test dua sampel independent, maka hipotesis pertama $T_{hitung} 2,82$ dan $T_{tabel} 1,99$. Berdasarkan kriteria pengujian, karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Dengan kata lain, hipotesis diterima. Oleh karena itu, Rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Hipotesis Kedua

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus efektivitas N-Gain, maka hipotesis kedua $gain$ eksperimen $0,52 > gain$ kontrol $0,43$. Berdasarkan kriteria pengujian hasil perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain, ada perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT dan *Make A Match* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 kotabumi Lampung Utara, model TGT lebih efektif digunakan sebagai model pembelajaran di kelas.

Pembahasan

1. Rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model tipe *Make A Match*

Berdasarkan hasil penelitian ternyata ada perbedaan hasil belajar ekonomi kelas eksperimen dengan hasil belajar ekonomi kelas kontrol. Hal ini terlihat pada hasil post-test dari kelas eksperimen dan kontrol. Dengan kata lain, bahwa perbedaan hasil belajar ekonomi siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol dapat dibuktikan melalui uji hipotesis pertama. Ternyata H_a diterima dan H_o ditolak dengan menggunakan uji T-Test Dua Sampel Independent diperoleh T_{hitung} 2,82 dan T_{tabel} 1,99. Dengan kriteria pengujian hipotesis H_a diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$. Dengan demikian, ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Perbedaan hasil belajar dari kedua model pembelajaran ini disebabkan karena pada model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) atau pertandingan-permainan-tim siswa memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberikan angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran siswa dikelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja pertanyaan yang sesuai.

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa model TGT mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian

membandingkannya dengan presentasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian, dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik. Pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial TGT di mana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok-kelompok kooperatif yang diberi istilah model diskusi “berpikir-berpasangan-berempat” atau *Think Pair Square*.

Ada lima komponen utama TGT yaitu sebagai berikut.

1. Penyajian kelas

Pada awalnya pembelajaran guru menyapaikan materi dalam penyajian kelas biasanya dilakukan dengan pengajar langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game skor kelompok.

2. Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompok agar berkerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapatkan dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan ;yang sesuai dengan nomor itu, siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turname. Tiga siswa persentasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.

5. *Team Recognize*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Taem” jika rata-rata skor 45 atau lebih “ Graet Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40
(Slavin, 2005 : 170)

2. Ada perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif yang diajar dengan tipe TGT dan *Make A Match* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 kotabumi Lampung Utara

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa perbedaan efektivitas rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe TGT lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ekonomi yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis kedua dengan menggunakan rumus gain (peningkatan) diperoleh gain eksperimen $0,52 >$ gain kontrol $0,43$, dengan demikian gain lebih besar yaitu $1,2$, maka H_0 ditolak. Dengan kata lain, hipotesis diterima. Oleh karena itu, Ada perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make A Match* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 kotabumi Lampung Utara, dan model pembelajaran tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan tipe *Make A Match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok hampir sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2005: 13) yang mengungkapkan bahwa dalam metode yang berkaitan dengan STAD yang disebut *Taem Games Tournamen* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk skor tim mereka.”

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya pembelajaran kooperatif tipe TGT sama dengan STAD, perbedaannya hanyalah pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT tidak diadakan kuis, tetapi diadakan pertandingan antar kelompok. Perolehan poin setiap anggota kelompok disumbangkan kepada kelompok dan digunakan untuk menentukan kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan. Nilai kelompok dihitung berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dalam pertandingan.

Sedangkan pada model pembelajaran MM, strategi MM dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua matapelajaran dan untuk semua tingkatan siswa. Selain kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran semacam ini, ada juga kekurangan yang dirasakan saat melakukan prosesnya.

Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis dan pembahasan pada hasil analisis data pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MM. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari model tipe MM, yaitu kelas TGT $80,34$ dan kelas MM $75,36$ dan bisa dilihat dengan siswa yang memenuhi

ketuntasan KKM kelas eksperimen sebanyak 80,3% dan ketuntasan siswa kelas kontrol sebanyak 69,39%. Sehingga rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MM.

2. Ada perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif yang diajar dengan tipe TGT dan MM pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 kotabumi Lampung Utara. Model tipe TGT lebih efektif digunakan dikelas dibandingkan dengan dengan model tipe MM. Keadaan ini dilihat dari hasil perhitungan manual dengan menggunakan rumus keefektifan (gain) dengan hasil keefektifan gain eksperimen $0,52 >$ gain kontrol $0,43$, sehingga didapat tingkat keefektifan model pembelajaran tipe TGT sebesar 1,2. Artinya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif digunakan untuk pemberian materi pelajaran ekonomi daripada model pembelajaran kooperatif tipe MM.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. UU No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan, Zain. 2008. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Slavin, E. Robert. 2005. *Cooperatif Learning: Theory, Riset, And Practice*. Allymand Bacon. Bandung : Nusa Media
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Viyanti. 2012. *Metodologi Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung