

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI PADA PESERTA
DIDIK KELAS X DI SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Maya Aprilia¹, Buang Saryantono², Vetri Yanti Zainal³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

[¹apriliamaya304@gmail.com](mailto:apriliamaya304@gmail.com), [²Buang_saryantono@gmail.com](mailto:Buang_saryantono@gmail.com),
[³zainalzainalvetrivetri@gmail.com](mailto:zainalzainalvetrivetri@gmail.com)

Abstrak: Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi yang diperoleh peserta didik masih banyak yang belum mencapai kkm, metode pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X semester ganjil SMA Negeri 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dimana ada dua kelas yang diuji kelas X.10 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.11 sebagai kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Cluster Random Sampling. Instrumen pengumpulan data untuk hasil belajar ekonomi peserta didik diperoleh dengan memberikan tes berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 40 soal. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis dan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai t_{hit} 4,52 dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) diperoleh t_{tab} 2,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hit} 4,52 > t_{tab} = 2,00$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024".

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

Abstract: The problems studied in this study research is that the economic learning outcomes obtained by many students have not yet reached the kkm, the learning methods used have not varied. The purpose of this study was to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the economic learning outcomes of class X odd semester students of SMA Negeri 7 Bandar Lampung in the 2023/2024 academic year. This study used an experimental method, where there were two classes tested class X.10 as the experimental class and class X.11 as the control class with the sampling technique using Cluster Random Sampling. Data collection instruments for students' economic learning outcomes were obtained by giving multi-choice tests totaling 40 questions. The data analysis technique uses the prerequisite test analysis and hypothesis testing using the t test. The results of the hypothesis test obtained that the value of t_{hit} 4.52 by looking at the test criteria with a significant level of 5% ($\alpha = 0.05$) obtained t_{tab} 2.00. So it can be concluded that $t_{hit} 4.52 > t_{tab} = 2.00$ so H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that "there is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the economic learning outcomes of students in class X even semester of the 2023/2024 school year".

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Economic Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama sebagai sarana dan prasarana untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dalam segala bidang kehidupan masyarakat. Pendidikan dijadikan alat untuk menyampaikan informasi

pengetahuan dan pengalaman secara formal yang harus diterima oleh peserta didik, karena melalui pendidikan akan terlahir generasi-generasi yang berkualitas yang mampu membangun bangsa kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran peserta didik memiliki gaya

belajar masing-masing untuk dapat menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Seorang guru perlu menggunakan metode yang bervariasi dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu agar penyajian materi menjadi lebih hidup dan peserta didik akan cenderung lebih aktif. Namun kenyataan yang terjadi dilapangan seperti yang peneliti temukan pada saat observasi adalah guru belum secara optimal menerapkan metode di dalam pembelajaran, guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran yang dilakukan pada saat ini kurang memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik cenderung hanya diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, guru kurang memfasilitasi kerjasama tim antar peserta didik satu dengan yang lain, sehingga peserta didik cenderung individual atau perseorangan di dalam pembelajaran dan kurang siapnya peserta didik dalam mempersiapkan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif yang dapat membangkitkan perhatian peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif dan tertarik untuk belajar serta harus di imbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai model tersebut. Selain itu, pada saat peneliti melakukan observasi peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dalam pengamatan yang peneliti lakukan menunjukan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ekonomi bisa dibilang rendah karena dari proses pembelajaran tampak sekali hanya beberapa peserta didik yang memperhatikan pembelajaran, sehingga kurangnya antusias peserta didik pada proses pembelajaran. Untuk itu seorang guru mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dalam pembelajaran tersebut

untuk menumbuhkan antusias peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi. Pada kenyataannya, dari hasil observasi yang peneliti lakukan di dalam lingkungan sekolah khususnya di SMA Negeri 7 Bandar Lampung terlihat bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik di sekolah ini masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan akhir semester peserta didik yang menunjukan bahwa kemampuan peserta didik menyelesaikan ulangan masih belum maksimal. Berdasarkan hasil belajar yang di temukan, menunjukan dari 385 peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Bandar Lampung dapat diketahui yang mencapai KKM sebanyak 154 peserta didik dan tidak mencapai KKM yaitu sebanyak 231 didik dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Bandar Lampung perlu ditingkatkan.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada mata pelajaran Ekonomi adalah 73. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui yang mencapai KKM hanya 40% yakni 154 orang dan yang tidak mencapai KKM yaitu 60% yakni 231 orang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi SMA 7 Negeri Bandar Lampung perlu ditingkatkan.

Masalah yang ada dalam pembelajaran ekonomi adalah peserta didik seringkali beranggapan bahwa ekonomi adalah pelajaran yang membosankan. Hal ini juga berakibat tidak sedikit peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam pelajaran Ekonomi. Untuk itu seorang guru mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dalam pembelajaran tersebut untuk menumbuhkan antusias, kesadaran, minat dan keingintahuan peserta didik terhadap ekonomi. Guru diharapkan mampu membangun situasi sosial dalam kelas dengan begitu dapat menjamin perasaan

aman dan tingginya kerja sama antar siswa, guru harus bisa menciptakan timbal balik yang interaktif dengan siswa, karena siswa dituntut untuk aktif berdiskusi dan menjelaskan hasil pekerjaannya dengan baik sehingga penguasaan tercipta suasana belajar yang kondusif. Keadaan tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa yang kurang menyenangkan pelajaran ekonomi.

Kurangnya disiplin belajar siswa, disiplin belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar siswa. Dimana dalam proses pembelajaran terkadang siswa kurang disiplin dalam mempertanggung jawabkan tugas yang diberikan oleh guru, masih banyak siswa yang malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan bahkan kadang siswa lebih sering mencontek tugas dari teman-temannya, selain itu banyak siswa yang terlambat masuk ke kelas sehingga terkadang mereka melewati materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Kurangnya motivasi, motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam mencapai tujuan proses belajar dan pembelajaran, khususnya keberhasilan akan prestasi siswa atau hasil belajar siswa. Kaitannya motivasi dengan hasil belajar adalah seorang siswa akan memiliki hasil belajar yang tinggi apabila siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi juga. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan mendorong untuk berbuat lebih baik dari yang pernah diraihinya sebelumnya, baik dari hasil usahanya sendiri maupun hasil yang dilakukan orang lain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan model pembelajaran yang bertujuan untuk berorientasi pada peserta didik dan membina seluruh potensi agar menjadi aktif, berfikir kritis, logis dan sistematis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif yaitu dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Upaya yang dilakukan agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi pada peserta didik kelas X semester genap SMA 7 Negeri Bandar Lampung adalah dengan menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Pembelajaran merupakan proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan dalam kelas, (Hamzah dan Nurdin Mohamad, 2019:142-143).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimyati dan Mudjiono, 2019: 297).

Berdasarkan pengertian pembelajaran diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, yang mana nantinya di dalam proses pembelajaran ini peserta didik akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan perubahan perilaku pada peserta didik.

Team Games Turnament (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah 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. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. (Aris Shoimin 2018: 203)

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games-Tournament* (TGT) termasuk kedalam metode-metode *Student Teams Learning*. (Huda 2020:117) berpendapat bahwa teknis pelaksanaan TGT mirip dengan STAD. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang comparable.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan Yudianto, Sumardi, & Berman (2020). Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Rochmana & Shobirin (2020) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin

dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.

Dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda untuk melakukan permainan yang diberikan guru dalam menguasai materi pembelajaran.

Hasil Belajar Ekonomi

Makna dari hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian ini sesuai dengan pernyataan dari Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. (Nawawi 2021 : 23). Sudjana (2019) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Sedangkan Dimiyanti & Mudjiono (2019) menggaris bawahi hasil belajar sebagai suatu 6interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar.

Dari pengertian Hasil Belajar diatas peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai melalui kemampuan - kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

Ekonomi adalah sebuah bidang kajian tentang pengurusan sumber daya material individu, masyarakat, dan negara untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia. Karena ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk

memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi atau atas distribusi (Safri 2018:9).

Sedangkan menurut Dinar dan Hasan (2018:2) menyatakan bahwa ilmu ekonomi merupakan bagian dari ilmu social yang mempelajari masyarakat dari segi pemenuhan kebutuhan. Karena sebagian besar perbuatan manusia ditujukan untuk memenuhi kebutuhan hidup, maka ilmu ekonomi dapat dikatakan memegang peranan penting dalam kehidupan sosial.

Adapun menurut Narulita dan Zainal (2019:72) menyatakan bahwa ekonomi adalah ilmu yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan produk, distribusi dan konsumsi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa, ekonomi yang diatur dalam kegiatan rumah tangga untuk mencapai suatu kemakmuran.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku dan tindakan individu dan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang berkembang dengan sumber daya yang terbatas demi memenuhi kehidupan mereka.

Maka hasil belajar ekonomi adalah sebuah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik melalui kemampuannya dalam pembelajaran ekonomi setelah menerima pengalaman belajarnya yang dihasilkan individu baik untuk hal-hal yang menunjang kehidupannya maupun hal-hal yang ada dilingkungan sekitarnya baik berupa sumber daya alam maupun sumber daya manusia.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba untuk mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Peneliti sengaja memberikan perlakuan terhadap kelas sampel karena untuk mengetahui sesuatu kejadian maupun keadaan, kemudian diteliti dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

POPULASI

Populasi yang dimaksud disini malah segenap subyek penelitian yang terdapat dalam ruang lingkup penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 385 orang.

SAMPEL

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara Teknik *Cluster Random Sampling*.

- a. Kelas Eksperimen yaitu kelas X.10 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang berjumlah 35 siswa.
- b. Kelas Kontrol yaitu kelas X.11 yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* yang berjumlah 35 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pokok

Teknik pokok yang digunakan sebagai instrument penelitian berupa tes soal pilihan jamak sebanyak 40 soal materi pelajaran ekonomi. Teknik tes dalam pelaksanaan tes penelitian, teknik ini digunakan untuk memperoleh data setelah proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi sehingga dengan demikian dapat diketahui yang dicapai peserta didik tersebut.

Teknik Pelengkap

Teknik pelengkap yang akan digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang bersifat melengkapi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kepustakaan

- Teknik yang membantu untuk mendapatkan teori-teori yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian. Berupa buku-buku tentang belajar dan pembelajaran serta sumber dari internet.
- 2) Wawancara
Teknik yang digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran dan hasil-hasil yang diperlukan untuk kelengkapan data penelitian.
- 3) Dokumentasi
Teknik ini digunakan untuk melengkapi data-data seperti: keadaan sekolah misalnya sejarah.

Validitas dan Reabilitas Instrument Uji Validitas Instrument

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mengungkapkan data dan variabel yang diteliti secara cepat. Untuk mendapatkan hasil pengukuran yang sah atau dapat diandalkan kebenarannya harus menggunakan alat. Alat ukur dikatakan valid apabila memiliki kriteria tertentu. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut diukur secara tepat. Untuk mengukur validitas dalam penelitian ini digunakan rumus metode korelasi Product Moment, sebagai berikut: Berikut rumus yang digunakan :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Korfisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
N = Jumlah subjek
X = Angka mentah untuk variabel X
Y = Angka mentah untuk variabel Y
 $\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y
 $\sum X^2$ = Jumlah variabel X dikuadratkan
 $\sum Y^2$ = Jumlah variabel Y dikuadratkan
(Jakni 2019: 124)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{(N - 2)}{(1 - (r_{xy})^2)}}$$

- t = Nilai t_{hitung}
 r_{xy} = Koefisien Korelasi
N = Ukuran sampel uji coba

Jika nilai t dari perhitungan lebih besar dari nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05, maka butir soal tersebut dikatakan valid.

(Triyanto 2019:189)

Dengan t_{tab} nya adalah:

$$\begin{aligned} t_{tab} &= t_{(1 - \frac{1}{2} \alpha)(N - 2)} \\ &= t_{(1 - \frac{1}{2} (0,05) (20-2))} \\ &= t_{(1 - 0,025) (18)} \\ &= t_{(0,975) (18)} = 2,10 \end{aligned}$$

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes berupa soal pilihan jamak yang terdiri dari 40 butir soal. Dari hasil perhitungan uji coba instrumen diketahui 40 butir soal dinyatakan valid karena nilai t_{hitung} dari masing-masing butir soal lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5%, sehingga butir soal tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas Instrumen

Sebuah tes dikatakan reliabilitas jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Jika tes tersebut diberikan pada kesempatan yang lain akan memberikan hasil yang relative sama. Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menyebarkan tes pada peserta didik di luar sampel penelitian
- Mengelompokkan item tes ganjil dan genap
- Menganalisis dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y
 X : Skor Ganjil
 Y : Skor Genap
 X^2 : Nilai dari skor ganjil
 Y^2 : Nilai dari skor genap
 xy : Nilai perkalian x dan y
 N : Jumlah subjek

(Arikunto 2020:226)

- d. Selanjutnya untuk menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus Spearman Brown, yaitu:

$$r_{gg} = \frac{2r_{xy}}{(1+r_{xy})}$$

r_{gg} : Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes (r_{xy})

r_{xy} : Koefisien reliabilitas yang sudah di sesuaikan.

- e. Kemudian mengkonsultasikan dengan kriteria reliabilitas sebagai berikut:

- Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : Sangat Tinggi
- Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : Tinggi
- Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : Cukup
- Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : Rendah
- Antara 0,00 sampai dengan 0,200 : Sangat Rendah

(Arikunto 2022:107)

Dengan menggunakan rumus product momen akan dicari korelasi ganjil genap soal-soal:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N(\sum X^2) - (\sum X)^2)\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(3404) - (244)(240)}{\sqrt{\{20(3504) - (244)^2\}\{20(3448) - (240)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{68080 - 58560}{\sqrt{\{70080 - 59536\}\{20.3448 - (68960 - 57600)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{9520}{\sqrt{(10544)(11360)}}$$

$$r_{xy} = \frac{\sqrt{119779840}}{9520}$$

$$r_{xy} = \frac{10944,4}{10944,4} = 0,869$$

Nilai diatas baru menunjukan nilai validitas setengah tes, untuk selanjutnya di

operasikan kerumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$r_{gg} = \frac{2(r_{xy})}{1+(r_{xy})}$$

$$r_{gg} = \frac{2(0,869)}{1+(r_{xy})}$$

$$r_{gg} = \frac{1,738}{1,869}$$

$$r_{gg} = 0,929$$

Dari nilai perhitungan diperoleh $r_{11} = 0,929$ jika dikonsultasikan ke kriteria reabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa reabilitas data penelitian itu termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran suatu soal menunjukan apakah butir soal tersebut tergolong soal sukar, sedang, atau mudah. Butir soal yang baik adalah butir soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Untuk menghitung taraf kesukaran (P) butir soal digunakan :

$$P = \frac{B}{Js}$$

(Arikunto, 2022:223)

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Dengan kriteria indeks kesukarannya:

-Soal dengan P 0,00 sampai dengan 0,30 adalah soal sukar.

-Soal dengan P 0,30 sampai dengan 0,70 adalah soal sedang.

-Soal dengan P 0,71 sampai dengan 1,00 adalah soal mudah.

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran soal menunjukkan bahwa 29 butir soal memiliki kriteria sedang, dan 11 butir soal memiliki kriteria mudah.

Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah mengukur tingkat kemampuan instrument untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (Arikunto,2013: 226) Adapun rumus

daya beda pembeda tiap item instrumen peneliti adalah :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : Daya Pembeda

J_A : Banyak peserta kelompok atas

J_B : Banyak peserta kelompok bawah

B_A : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$B_A \frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_b \frac{B_B}{J_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda :

D : 0,00 – 0,20 : kurang baik

D : 0,21 – 0,40 : Cukup

D : 0,40 – 0,70 : Baik

D : 0,70 – 1,00 : Baik Sekali

(Arikunto, 2022:228)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa 22 butir soal memiliki klasifikasi baik, dan 18 butir soal memiliki klasifikasi cukup.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas Data

Untuk menguji hipotesis, digunakan rumus statistic yang hanya berlaku jika berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hal ini untuk menghindari kesalahan dalam penarikan kesimpulan akibat penggunaan rumus statistic yang tidak sesuai.

H_0 = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_a = Sampel yang berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Rumus yang digunakan dalam pengujian normalitas data adalah Chi-Kuadrat

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

O_i : Frekuensi Pengamatan

E_i : Frekuensi yang diharapkan
(Sudjana, 2022:273)

Mencari O_i (frekuensi pengamatan) dan E_i (frekuensi yang diharapkan), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

-Menentukan rentang kelas interval

-Menentukan panjang kelas interval

-Menghitung frekuensi pengamatan/frekuensi yang diharapkan

Kriteria Uji:

Dengan kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-3)}$ dengan α = taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya, H_0 diterima, dengan taraf signifikan 5%.

Uji Homogenitas Varians

Uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang sama atau mempunyai varians yang berbeda. Rumus hipotesisnya adalah :

$H_0 : s_1^2 = s_2^2$ (variens kedua data adalah homogen)

$H_1 : s_1^2 \neq s_2^2$ (variens kedua data adalah tidak homogen)

Rumus Statistic uji yang dilakukan adalah :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria uji, Tolak H_0 jika $F_{hit} \geq F_{1/2\alpha(v_1, v_2)}$ dengan $v_1 = n_1 - 1$ dan $v_2 = n_2 - 1$ dalam hal ini H_0 diterima serta mengambil taraf nyata 0,05 (5%). Untuk selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk data-data yang berdistribusi normal.

(Sudjana, 2022:250)

Teknik Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis diatas, peneliti menggunakan teknik uji-t untuk melakukan uji kesamaan dua rata-rata,

digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbedaan atau kesamaan. Dengan rumus berikut.

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 + \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_1 - n_2)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Terima H_0 jika $-t_{1-\alpha/2} < t < t_{1-\alpha/2}$, di mana $t_{1-\alpha/2}$ dapat dari daftar distribusi t dengan dk = $(n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1 - \alpha/2)$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak. Jika terima H_0 dalam taraf yang nyata 0,005.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil belajar ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Presentase
90-96	5	14,29%
83-89	6	17,14%
76-82	9	25,71%
69-75	7	20%
62-68	5	14,29%
55-61	3	8,57%
Jumlah	35	100

Sumber: Pengolahan Data

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah sampel sebanyak 35 peserta didik, yang mendapatkan skor yang terletak di interval 90-96 sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 14,29%, skor yang terletak pada interval 83-89 sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 17,14%, skor yang terletak pada interval 76-82 sebanyak 9 peserta didik dengan

persentase 25,71%, skor yang terletak pada interval 69-75 sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 20%, skor yang terletak pada interval 62-68 sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 14,29% dan skor yang terletak pada interval 55-61 sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 8,57%. Dari penjelasan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X.10 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) SMA Negeri 7 Bandar Lampung diatas maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

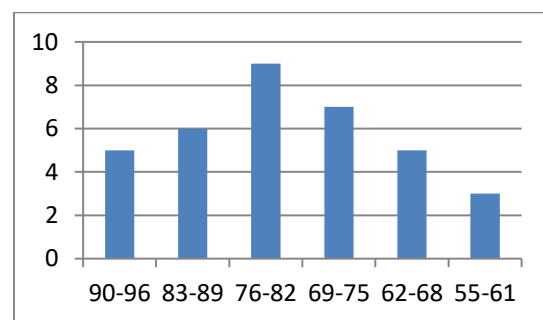


Diagram 1
Dengan Batang Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen

Data Hasil belajar Ekonomi Kelas Kontrol Hasil belajar ekonomi yang menggunakan pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Presentase
80-86	4	11,42%
73-79	5	14,29%
66-72	7	20%
59-65	8	22,85%
52-58	6	17,14%
45-51	5	14,29%
Jumlah	35	100

Sumber: Pengolah Data

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah sampel sebanyak 35 peserta didik, yang mendapatkan skor yang terletak di interval 80-86 sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 11,42%, skor yang terletak pada interval 73-79 sebanyak 5 peserta didik dengan persentase

14,29%, skor yang terletak pada interval 66-72 sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 20%, skor yang terletak pada interval 59-65 sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 22,85%, skor yang terletak pada interval 52-58 sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 17,14% dan skor yang terletak pada interval 45-51 sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 14,29%.

Dari penjelasan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X.11 yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) SMA Negeri 7 Bandar Lampung diatas maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

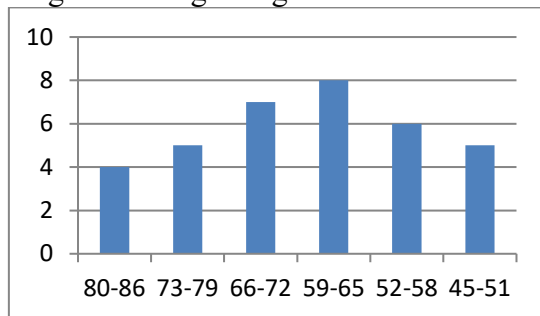


Diagram 4.2
Dengan Batang Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol

Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi^2_{hit} = 2,1$ maka dari daftar didapat data dengan kelas interval merupakan $Dk = 6 - 3 = 3$ dengantaraf signifikan (α) 5% Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned}\chi^2_{daf} &= \chi^2_{(1-0,05)(6-3)} \\ &= \chi^2_{(0,95)(3)} \\ &= 7,81\end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ ($2,1 < 7,81$) sehingga H_0 diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi^2_{hit} = 3,65$ maka dari daftar didapat data

dengan kelas interval merupakan $Dk = 6 - 3 = 3$ dengantaraf signifikan (α) 5%

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned}\chi^2_{daf} &= \chi^2_{(1-0,05)(6-3)} \\ &= \chi^2_{(0,95)(3)} \\ &= 7,81\end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ ($3,65 < 7,81$) sehingga H_0 diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan hasil dari pengujian kedua kelas diatas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terbukti berdistribusi normal maka Langkah selanjutnya yaitu menguji homogenitas varians kedua sampel tersebut.

Rumus hipotesis yang digunakan yaitu:

$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Varians kedua data adalah homogen)

$H_a = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Varians kedua data tidak homogen)

Statistik uji yang digunakan adalah:

Varian terbesar = 112,90

Varian Terkecil = 111,17

Maka:

$$\begin{aligned}F_{hit} &= \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} \\ &= \frac{112,90}{111,17} \\ &= 1,73\end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Tolak H_0 hanya jika $F_{hitung} \geq F_{1/2\alpha(v_1.v_2)}$ didapat daftar distribusi F denganpeluang $1/2$ sedangkan derajat kebebasan $V_1 = n_1 - 1$ dan $V_2 = n_2 - 1$ serta mengambil taraf 0,05 untuk selanjutnya diadakan penguji hipotesis untuk data yang beridtribusi normam.

$$F_{daf} = F_{(1-0,005)(35-1)(35-1)}$$

$$F_{daf} = F_{(0,95)(34)(34)}$$

$$F_{daf} = 1,80$$

Sehingga $F_{hit} < F_{daf}$ untuk taraf 0,05 didapat $1,73 < 1,80$ berarti kedua data memiliki varians yang sama.

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil yang telah didapat

$t_{hit} = 4,52$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% maka:

Kriteria Uji :

Terima H_0 jika $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hit} < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$

dimana $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ didapat dari distribusi t

Dengan $Dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1-\frac{1}{2}\alpha)$. Taraf signifikan 5% (0,05) didapat :

$$t_{daf} = t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)(35+35-2)}$$

$$t_{daf} = t_{(1-0,025)(68)}$$

$$t_{daf} = t_{(0,975)(68)}$$

$$t_{daf} = 2,00$$

Berdasarkan hasil yang telah didapat dari perhitungan diatas $t_{hit} = 4,52$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 2,00$ sehingga $t_{hit} > t_{daf}$ jadi H_0 ditolak berarti H_a diterima, dengan demikian dapat diambil suatu kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas 10 semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didalam kelas dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X.10. Sehingga guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data diperoleh: $t_{hit} = 4,52$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% (= 0,05) diperoleh $t_{daf} = 2,00$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hit} = 4,52 > t_{tab} = 2,00$ sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X I semester genap tahun pelajaran 2023/2024". Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, sekolah bisa menggunakan model ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran.

REKOMENDASI

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Peserta Didik

Disarankan untuk peserta didik agar lebih aktif dan antusias lagi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan bertambah aktif dan antusias peserta didik dalam pembelajaran maka hasil belajar yang diperoleh pun mengalami peningkatan sehingga prestasi belajar juga meningkat.

2. Untuk Guru

Disarankan untuk guru agar dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam pembelajaran, agar peserta didik selalu aktif di dalam berdiskusi maupun dalam belajar yang lainnya, supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Untuk Sekolah

Disarankan kepada pihak sekolah agar mensosialisasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kepada para guru untuk diterapkan dalam pembelajaran selain ekonomi karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2022). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hasan, M. & Dinar. (2018). *Pengantar Ekonomi: Teori dan Aplikasi*. Makasar: CV. Nur Lina.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hasanah, U, Wi jayanti, R., & Liesdiani., M (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*) dengan Permainan Kudo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Juwantara, R.A & Harjanto, A (2021). *Modul belajar dan pembelajaran SD*. Yogyakarta: Penerbit K-Media
- Murzanah, M.S., Hidayat, N., & Zainal, V.Y (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* Terhadap hasil Belajar Ekonomi Peserta Dididk Kelas XI IPS Semester Genap SMA Negeri 1Kalianda Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*,5(1). <https://www.stkippgribl.ac.id/eskr/ipsi/index.php/ekonomia/article/view/787>.
- Narulita, S & Zainal, V.Y (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Lingkaran Dalam Lingkaran Luar (*Inside-ouside Circle*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *ELASTISITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi, dan Kewirausahaan*, Vol. 1 No.2 hlm 67. Diakses pada 28 Februari 2023.
- Nugraha, C.P (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* dengan Media *Role Card* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*,8(3), 70-75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Octavia, S.A (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit CV Budi Utama.
- Parwati, N.N., Suryawan, I.P.P., & Apsari, R.A (2019). *Belajar dan Pembelajaran Depok*: Penerbit PT RajaGrafindo Persada.
- Safri, H. (2018). *Pengantar Ilmu Ekonomi Palopo: Kampus IAIN Palopo*.
- Shoimin, A (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit AR-RUZZ.
- Sudjana, (2022). *Metoda Statiska*. Bandung: Penerbit Tarsito.
- Tanod, M.J & Harjanto, A (2019). *Strategi Pemebelajaran sekolah dasar*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala.
- Triyanto. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).