

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK
KELAS XI IPS SEMESTER GENAP SMA NEGERI 1 KALIANDA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Maya Sinta Nurzanah¹, Nurdin Hidayat², Vetri Yanti Zainal³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

mayasintanurzanah@gmail.com¹, nurdinstkippgribl@gmail.com²,
zainalzainalvetrivetri@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar ekonomi peserta didik, kurangnya antusias peserta didik, 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 XI IPS semester genap SMA Negeri 1 Kalianda tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen*, dimana ada dua kelas yang diuji kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 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 $t_{hit} = 4,41$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh $t_{tab} = 2,00$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hit} = 4,41 > t_{tab} = 2,00$ 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 XI IPS semester genap tahun pelajaran 2022/2023”.

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

Abstract: The problems studied in this study are the low economic learning outcomes of students, the lack of enthusiasm of students, 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 students in class XI IPS even semester at SMA Negeri 1 Kalianda in the 2022/2023 academic year. This study used an experimental method, in which there were two classes tested, class XI IPS 1 as the experimental class and class XI IPS 2 as the control class with a sampling technique using *Cluster Random Sampling*. Data collection instruments for students' economic learning outcomes were obtained by giving a multiple-choice test totaling 40 questions. Data analysis techniques using analysis prerequisite test and hypothesis testing using the t test. The results of the hypothesis test showed that the value of $t_{hit} = 4.41$ 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 $t_{hit}=4.41>t_{tab}=2.00$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that "there is an influence of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model on the economic learning outcomes of students in class XI IPS even semester of the 2022/2023 academic year.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Economics 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 diimbangi 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 menunjukkan 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 1 Kalianda terlihat bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik di sekolah ini masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan akhir semester peserta didik yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik menyelesaikan ulangan masih rendah. Berdasarkan hasil belajar yang peneliti temukan, menunjukkan dari 138 peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda dapat diketahui yang mencapai KKM sebanyak 55 peserta didik (39,9%) dan tidak mencapai KKM yaitu sebanyak 83 peserta didik (60,1%) dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda rendah dan perlu ditingkatkan.

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). Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS Semester Genap SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu peserta didik itu sendiri (Ngalimun, 2017:44).

Menurut Hidayat dan Suroto (2023:612) mengatakan bahwa Pembelajaran yang baik dapat diwujudkan dengan mengaitkan komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi dalam pendidikan.

Sedangkan menurut Aunurrahman (2019:34) mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki ilmu pengetahuan, menjadi siswa yang memiliki ilmu pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pengertian 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.

***Teams Games Tournaments* (TGT)**

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin 2014:302).

Menurut Priansa (2017:310) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi, dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan peserta berdasarkan kemampuannya yang beragam ke dalam tim atau kelompok, sedangkan instruksi merupakan pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu.

Sedangkan menurut Huda (2013:197) mengatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

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

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak perubahan tingkat laku pada diri individu (Priansa 2017:82).

Menurut pendapat lain Faza dkk (2021:8) mengatakan bahwa hasil belajar gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru.

Sedangkan menurut Arga (2020:111) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

Dari beberapa pengertian 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 beberapa 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.

Dari beberapa pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa 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 di lingkungan 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

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah peserta didik kelas XI IPS Semester Genap di SMA Negeri 1 Kalianda. Populasi tersebut berjumlah 138 peserta didik yang terdiri dari 4 kelas.

SAMPEL

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

- a. Kelas Eksperimen yaitu kelas XI IPS 1 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berjumlah 35 peserta didik.
- b. Kelas Kontrol yaitu kelas XI IPS 2 yang tidak menggunakan pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) yang berjumlah 35 peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pokok

Untuk menguji kebenaran dari hipotesis, perlu mengumpulkan data yang berbentuk angka atau nilai, dan untuk memperoleh data dalam penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik tes yang terdiri dari tes pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar ekonomi peserta didik.

Teknik Pelengkap

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, antara lain:

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 mendapatkan jawaban dari responden dengan tanya jawab sepihak mengenai proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang objek yang diteliti.

3) Dokumentasi

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data-data tentang keadaan sekolah, peserta didik dan lainnya sebelum diadakan tes yang berhubungan dengan penelitian.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan

menggunakan tes berupa soal pilihan jamak yang terdiri dari 40 soal untuk mengukur hasil belajar ekonomi peserta didik.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Untuk mendapatkan hasil pengukuran yang sah atau dapat diandalkan kebenarannya harus menggunakan alat. Alat ukur dikatakan valid apabila memiliki kriteria tertentu. Pengujian validitas alat ukur menggunakan rumus *Product Moment*. Rumus yang digunakan untuk menentukan koefisien korelasi sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara 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 2016:124)

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

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

Keterangan:

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 5% atau 0,05 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka butir soal tersebut dikatakan valid.

(Triyanto 2013:189)

Uji Reliabilitas Instrumen

Sebuah tes dikatakan reliabilitas jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyebarkan tes pada peserta didik diluar sampel penelitian
2. Mengelompokkan item tes ganjil dan genap
3. 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 : Kuadrat dari skor ganjil
 Y^2 : Kuadrat dari skor genap
 xy : Nilai perkalian x dan y
 N : Jumlah sampel

(Arikunto 2014:226)

4. Selanjutnya untuk menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*, yaitu:

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

Keterangan:

- r_{gg} = Nilai hitung keseluruhan
 r_{xy} = Nilai hitung antara ganjil dan genap
5. Kemudian mengkonsultasikan dengan kriteria reliabilitas sebagai berikut:

- Antara 0,800 – 1,00 : Sangat Tinggi
 - Antara 0,600 – 0,800 : Tinggi
 - Antara 0,400 – 0,600 : Cukup
 - Antara 0,200 – 0,400 : Rendah
 - Antara 0,00 – 0,200 : Sangat Rendah
- (Arikunto 2013:107)

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas Data

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

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

Keterangan:

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang di harapkan

(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 $X^2 \geq X^2_{(1-\alpha)(k-3)}$ dengan α = taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya, H_0 diterima, dengan taraf signifikansi 5%

Uji Homogenitas Varians

Uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah ini mempunyai varians yang sama atau mempunyai varians yang berbeda, akan diuji mengenai uji dua pihak untuk pasangan hipotesis nol H_0 dan tandingannya H_1 .

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

$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Varians kedua data adalah tidak homogen)

Rumus statistik yang digunakan adalah :

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

Kriteria uji, Tolak H_0 jika $F > F_{\frac{1}{2}\alpha} (v_1 . v_2)$ dengan $v_1 = n_1 - 1$ dan $v_2 = n_2 - 1$ dalam hal lain H_0 diterima serta mengambil taraf nyata 0,05 (5%).

(Sudjana, 2022:249)

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 sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Sudjana 2022:239)

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Terima H_0 jika $-t_{1-1/2\alpha} < t < t_{1-1/2\alpha}$, di mana $t_{1-1/2\alpha}$ didapat dari daftar

distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak. Jika terima H_0 dalam taraf yang nyata 0,05.

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 tabel dibawah ini:

Tabel 1
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase
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 XI IPS 1 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) SMA Negeri 1 Kalianda diatas maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

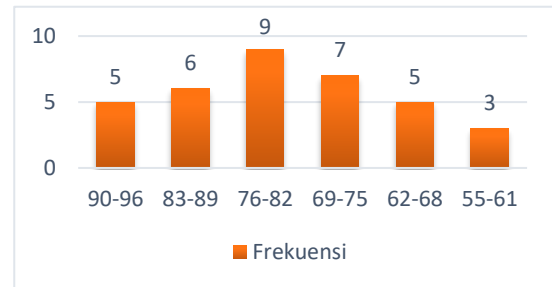


Diagram 1
Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen

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

Hasil belajar ekonomi yang menggunakan pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase
80-86	5	14,29%
73-79	6	17,14%
66-72	7	20%
59-65	7	20%
52-58	6	17,14%
45-51	4	11,43%
Jumlah	35	100%

Sumber: pengolahan data

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah sampel sebanyak 35 peserta didik, yang mendapatkan skor yang terletak di interval 80-86 sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 14,29%, skor yang terletak pada interval 73-79 sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 17,14%, skor yang terletak pada interval 66-72 sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 20%, skor yang terletak pada interval 59-65 sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 20%, skor yang terletak pada interval 52-58 sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 17,14% dan skor yang terletak pada interval 45-51 sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 11,43%.

Dari penjelasan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS 2 yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) SMA Negeri 1 Kalianda diatas maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

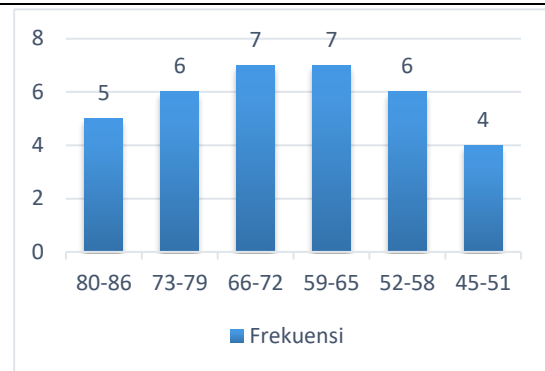


Diagram 2
Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol

Analisis Data

Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi^2_{hit} = 7,25$ maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai $Dk = 6 - 3 = 3$ dengan taraf signifikan (α) 5%. Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

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

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ ($7,25 < 7,81$) sehingga H_0 diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi^2_{hit} = 3,17$ maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai $Dk = 6 - 3 = 3$ dengan taraf signifikan (α) 5%. Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

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

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ ($3,17 < 7,81$) sehingga H_0 diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Statistik uji yang digunakan adalah:

Varians terbesar = 124,76

Varians terkecil = 111,17

Maka:

$$\begin{aligned} F_{hit} &= \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \\ &= \frac{124,76}{111,17} \\ &= 1,12 \end{aligned}$$

Kriteria uji:

Tolak H_0 hanya jika $F_{hitung} \geq F_{1/2\alpha}(V_1, V_2)$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang $\frac{1}{2}\alpha$, sedangkan derajat kebebasan $V_1 = n_1 - 1$ dan $V_2 = n_2 - 1$ serta mengambil taraf 0,05.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil yang telah didapat

$t_{hit} = 4,41$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% maka:

Kriteria uji:

Terima H_0 jika $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hit} < t_{(\frac{1}{2}\alpha)}$ dimana $t_{(\frac{1}{2}\alpha)}$ 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 $t_{hit} = 4,41$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 2,00$ sehingga $t_{hit} >$

t_{daf} ($4,41 > 2,00$) jadi H_0 ditolak berarti H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didalam kelas dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS 1. Sehingga guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan analisis data diperoleh: $t_{hit} = 4,41$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh $t_{tab} = 2,00$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hit} = 4,41 > t_{tab} = 2,00$ 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 XI IPS semester genap tahun pelajaran 2022/2023”.

Rekomendasi

1. Untuk Peserta Didik

Disarankan untuk peserta didik agar lebih aktif dan antusias lagi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

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

- Arga, K. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Peserta Didik Kelas X. *ELASTISITAS : Jurnal Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi, dan Kewirausahaan*, Vol. 2, No. 2, 111. Diakses pada 25 Januari 2023. <http://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/elastisitas>.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aunnurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Faza, W. S. & dkk. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil . *ELASTISITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi, dan Kewirausahaan*, Vol. 3 No. 1. Hlm 8. Diakses pada 28 Februari 2023.
- <http://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/elastisitas>.
- Hasan, M. & Dinar. (2018). *Pengantar Ekonomi: Teori dan Aplikasi*. Makassar: CV. Nur Lina.
- Hidayat, N. & Suroto. (2023). Using Multimedia in Business Communication Learning: Case Studies to Improve Vocational Students Business Presentations. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol.15, pp. 611-618. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/2278>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Narulita, S & Zainal, V. Y. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Lingkaran Dalam Lingkaran Luar (Inside-Outside Circle) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *ELASTISITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi, dan Kewirausahaan*, Vol. 1 No. 2 hlm 67. Diakses pada 28 Februari 2023. <http://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/elastisitas>.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Safri, H. (2018). *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. (2022). *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Triyanto. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).