

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR

Sindiani^{1*}, Heti Suherti¹, Edi Fitriana Afriza¹

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Indonesia

*Corresponding author email: sindianisindi04@gmail.com

Article History

Received: 25 March 2024

Revised: 31 April 2024

Published: 14 May 2024

ABSTRACT

This research is motivated by the problems that occur, at SMAN 5 Tasikmalaya, namely the low student learning outcomes. The method used is a quasi-experimental method with The Nonequivalent Control Group Design. The results showed that there were differences in the improvement of student learning outcomes seen from the average value of the posttest of the experimental class 1 which was 87.56, the average value of the posttest of the experimental class 2 which was 81.14, and the average value of the posttest of the control class which was 73.60. These results prove that the comparison in experimental class 1 can improve student learning outcomes better than the learning process in experimental class 2 and control class with international trade material in class XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya.

Keywords: *Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Think Pair Share, Learning Outcomes*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Sindiani, S., Suherti, H., & Afriza, E. F. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 532–544. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2585>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Permasalahan dalam pendidikan selalu berkaitan dengan bagaimana keterampilan siswa mengalami peningkatan dan perubahan, dengan keadaan dan lingkungan tempat yang ada, pengaruh informasi dan budaya yang mereka hadapi, bahkan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai generasi muda kita harus siap menghadapi segala perubahan dan perkembangan di era yang semakin maju ini. Setiap perubahan yang terjadi pasti diikuti dengan perubahan terhadap hal lainnya. Pembangunan sumber daya manusia dapat dikembangkan melalui pendidikan dengan segala potensi sumber dayanya, oleh karena itu peningkatan taraf pendidikan sangatlah penting. Sumber daya yang berkualitas tinggi menurut Widodo (2015: 294) dapat digunakan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas tinggi. Pendidikan berkualitas tinggi adalah pendidikan yang dapat membantu siswa menyadari potensi positif yang terpendam dan menjadi tenaga-tenaga muda yang kuat dan mampu bersaing di masyarakat yang lebih luas. Pendidikan berkualitas tinggi ditandai dengan kegiatan belajar yang didukung oleh proses pembelajaran yang efisien, pemahaman materi yang cepat oleh siswa, kurikulum yang diperbaharui, kualitas guru yang ditingkatkan, serta pengadaan sarana dan prasarana yang memadai bagi setiap sekolah. Menurut Putrayasa (2014: 1) Perkembangan sampai saat ini yang terjadi adalah rendahnya kualitas pendidikan di semua tingkatan, baik formal maupun informal, merupakan hambatan yang signifikan untuk meningkatkan standar Pendidikan di Indonesia. Standar Pendidikan di Indonesia dilihat dari tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tujuan pendidikan di Indonesia ialah:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatahat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembagnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan tujuan Pendidikan diatas, sekolah bertugas membantu siswa memperoleh perilaku aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir yang diperlukan untuk melaksanakan tugas-tugas mereka dengan cara yang sesuai. Menurut Tirtarahardja dan Sulo (2012: 274) Pendidikan sekolah diselenggarakan secara formal di dalam kelas, melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidik adalah faktor yang paling mempengaruhi proses pembelajaran dan paling menentukan apakah tujuan pembelajaran berhasil dicapai. Tercapainya suatu pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat di dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2017: 14) model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Maka, pendidikan adalah suatu proses yang terjadi secara bertahap yang dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan individu melalui proses belajar.

Pembelajaran menggunakan pendekatan ceramah (pembelajaran konvensional) masih banyak dilakukan dan penekanannya lebih banyak pada guru sehingga mengurangi efektivitas proses

pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran konvensional yang digunakan secara terus-menerus dalam satu semester tanpa memperhatikan kondisi perkembangan siswa, hal tersebut akan berdampak pada kualitas *output* yang dihasilkan siswa. Menurut Sukandi dalam Wahyuniati (2013: 12) menjelaskan bahwa pendekatan konvensional ditandai dengan bagaimana guru cenderung lebih fokus mengajarkan konsep-konsep daripada kompetensi. Model pembelajaran konvensional bertujuan untuk memberikan pengetahuan terhadap sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional siswa lebih banyak mendengarkan, bahkan pada saat proses pembelajaran guru lebih mendominasi sebagai “pentransfer ilmu” sedangkan siswa lebih pasif sebagai “penerima” pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berhasil di dalam pembelajarannya. Kinerja guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat merupakan hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan pengukuran kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Menurut Suprijono (2015: 5-6) menegaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian, nilai-nilai, sikap-sikap, keterampilan dan apresiasi. Menurut teori Gagne, hasil belajar merupakan: (1) Informasi verbal, atau kemampuan mengkomunikasikan pengetahuan secara lisan dan tertulis; dan (2) Keterampilan intelektual, atau kemampuan menyampaikan gagasan dan simbol. (3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan

melakukan kontrol dan bimbingan proses berpikir sendiri. Setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, tingkat keberhasilan siswa diukur dengan menggunakan hasil belajar, yang diwakili oleh skala nilai berupa huruf atau angka. Dengan kata lain, hasil belajar adalah tugas yang dirancang untuk memastikan apakah siswa telah memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, menurut Winaryati (2017: 128-129) sebagian besar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan bantuan model pembelajaran. Model pembelajaran membuat pembelajaran lebih mudah dan lebih efisien bagi siswa, dan mampu memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuan, nilai dan cara berekspresi dalam proses pembelajaran, bahkan mampu membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, dan untuk menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran.

Maka sangat penting untuk menggunakan dan memahami model pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan mudah. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara ke salah satu guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari data hasil Penilaian Sumatif Akhir Sekolah (PSAS) tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 1: Daftar Nilai PSAS Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Nilai		Rata-rata
	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	
XI IPS 1	82.22	19.44	47.86
XI IPS 2	81.67	19.44	48.81
XI IPS 3	91.67	19.44	49.66
XI IPS 4	79.44	16.67	48.46
XI IPS 5	82.25	20,56	47.90

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 5 Tasikmalaya.

Berdasarkan nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari penilaian sumatif akhir sekolah (PSAS) terbukti bahwa nilai yang dicapai oleh masing-masing siswa masih belum memenuhi nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan dapat disimpulkan belum optimal. Nilai KKM di kelas XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya adalah sebesar 77. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa permasalahan tersebut perlu menjadi perhatian untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik bahan ajar. Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif learning. Model pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2016: 35) telah banyak diterapkan oleh para pendidik, pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang menekankan pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk berkolaborasi dalam rangka mengoptimalkan lingkungan belajar dan mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya

dalam proses pembelajaran. Pemilihan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif sangat penting karena tidak semua tipe dalam model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka.

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), menurut Slavin (2009: 165) bahwa di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka melawan anggota tim lain yang kinerja sebelumnya sebanding dengan kinerja mereka, metode ini menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pengelompokan siswa dibagi dari berbagai tingkat prestasinya, metode ini memungkinkan siswa dengan kemampuan akademik rendah untuk bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik tinggi. Adanya kesempatan pada siswa yang kurang dalam bidang akademiknya akan lebih mampu memahami materi jika mereka memiliki kesempatan untuk bertanya kepada siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi.

Adapun model pembelajaran yang dapat meningkat hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS). Model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share menurut Anita Lie (2002: 57) memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakannya baik secara mandiri serta bekerjasama dengan orang lain. Metode ini memberikan siswa waktu untuk mempertimbangkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa saling membantu satu sama lain

sesuai dengan kemampuan mereka sendiri untuk menyelesaikan masalah atau pertanyaan, setelah itu dijabarkan atau didiskusikan di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengharapkan dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (Tps) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”.

Berdasarkan penelitian ini mengkaji penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Minta Ito Simamora & Yumira Simamora (2020) tentang peningkatan kemampuan komunikasi matematika antara siswa yang diajar menggunakan model kooperatif tipe think pair share (TPS) dengan teams games tournament (TGT). Hasil temuan mengungkapkan bahwa model pembelajaran think pair share (TPS) sebagai salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Penelitian sama-sama menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan tes awal sebelum perlakuan yaitu pretest dan posttest sesudah perlakuan, tetapi penelitian ini membahas mengenai peningkatan kemampuan komunikasi siswa namun tidak membahas hasil belajar siswa. Maka dari itu dalam penelitian ini akan memfokuskan terhadap hasil belajar siswa dengan kedua variabel independen yang sama. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengharapkan dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe teams

games tournament (TGT) dan think pair share (TPS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada kelas XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya.

METODE PENELITIAN

Metode Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi eksperimen*), yang pada dasarnya merupakan penelitian mendekati eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, antara menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan model pembelajaran *think pair share*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental bentuk *The Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, meskipun terdapat kelompok kontrol dalam desain ini, namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun desain pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 2: Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄
C	O ₅	-	O ₆

Sumber: Sugiyono (2016: 116)

Keterangan:

- A : Kelas eksperimen 1
- B : Kelas eksperimen 2
- C : Kelas kontrol
- O₂ : *Posttest* pada kelas eksperimen 1
- O₃ : *Pretest* pada kelas eksperimen 2
- O₄ : *Posttest* pada kelas eksperimen 2
- O₅ : *Prestest* pada kelas kontrol

- O₆ : *Posttest* pada kelas kontrol
 X₁ : Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
 X₂ : Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*

Variabel terikat adalah hasil belajar siswa (Y), dan variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (X₁) dan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (X₂). Populasi dalam penelitian ini melibatkan 179 siswa dari kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5. Sehingga, untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling* tipe *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Populasi yang diambil untuk menjadi sampel berdasarkan pertimbangan dengan memiliki karakteristik dan kemampuan yang setara. Maka dari itu peneliti mengambil kelas XI IPS 1, XI IPS 3, dan IPS 5 untuk dijadikan sampel penelitian dari berbagai pertimbangan dan penentuan dengan melihat karakteristik dan kemampuan siswa. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa pilihan ganda. Sebelum menggunakan alat tes berupa pilihan ganda, alat tersebut harus ditelaah terlebih dahulu. Penelaahan dilakukan secara kuantitatif, yaitu dengan menggunakan hasil uji coba penggunaan tes sebagai dasar dari luar populasi yang digunakan. Arikunto (2014: 144) Instrumen yang baik haruslah valid dan reliabel, yang merupakan dua persyaratan penting. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas serta analisis butir soal berupa daya pembeda dan tingkat kesukaran. Tujuan dari telaah ini dimaksudkan untuk memperbaiki tes sebelum digunakan sebagai alat

penelitian. Pengolahan data tersebut, dilakukan penganalisisan data melalui penskoran, uji *N-Gain*, Uji Normalitas, dan Uji Homogenitas. Pengujian hipotesis melalui uji *paired sampel t-test* dan uji *independent sampel t-test*. Setelah itu melakukan uji *effect size* dengan menggunakan *eta square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil uji validitas

Kriteria soal dapat dikatakan valid atau tidaknya tergantung dari hasil output SPSS yang dilihat dari nilai keputusan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ maka item tersebut valid atau sebaliknya.

Tabel 3: Hasil Uji Validitas

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai r Tabel	Kesimpulan
1	0,167	0,339	TIDAK VALID
2	0,437**	0,339	VALID
3	0,508**	0,339	VALID
4	0,463**	0,339	VALID
5	0,448**	0,339	VALID
6	0,502**	0,339	VALID
7	0,449**	0,339	VALID
8	0,740**	0,339	VALID
9	0,481**	0,339	VALID
10	0,647**	0,339	VALID
11	0,808**	0,339	VALID
12	0,627**	0,339	VALID
13	0,505**	0,339	VALID
14	-0,123	0,339	TIDAK VALID
15	0,704**	0,339	VALID
16	0,448**	0,339	VALID
17	0,500**	0,339	VALID
18	0,449**	0,339	VALID
19	0,524**	0,339	VALID
20	-0,099	0,339	TIDAK VALID
21	0,763**	0,339	VALID
22	0,170	0,339	TIDAK VALID
23	0,647**	0,339	VALID

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai r Tabel	Kesimpulan
24	0,801**	0,339	VALID
25	0,410*	0,339	VALID
27	0,432*	0,339	VALID
27	0,789**	0,339	VALID
28	0,620**	0,339	VALID
29	0,639**	0,339	VALID
30	0,830**	0,339	VALID

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrument pada soal uji coba instrument menunjukkan bahwa tidak semua soal uji coba instrument termasuk kriteria valid.

2. Hasil uji reliabilitas

Uji reliabilitas mengacu pada tingkat keterpercayaan hasil pengukuran. Hanya jika suatu hasil pengukuran telah dilakukan beberapa kali terhadap subjek yang sama dan relatif tetap, maka hasil pengukuran tersebut dapat dianggap reliabel. Dalam menghitung reliabilitas tiap butir soal menggunakan program *Software SPSS 23.0* dengan menggunakan pengujian *Croanboach's Alpha*.

Tabel 4: Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Tingkat Hubungan
0,889	30	Baik

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada 30 soal, diperoleh nilai reliabilitas data yaitu 0,889 yang artinya nilai reliabilitas alat tes yang digunakan termasuk dalam klasifikasi baik.

3. Hasil analisis butir soal

Analisis butir soal adalah proses pengumpulan data dan penerapan informasi mengenai setiap butir soal, khususnya informasi mengenai respon siswa terhadap

setiap butir soal. Analisis butir soal terdiri dari tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Rumus tingkat kesukaran:

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

(P) Indeks kesukaran, (B) Banyaknya siswa yang menjawab soal benar, (JS) Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 5: Interpretasi Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

No. Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi Tingkat Kesukaran
1	0.88	Sedang
2	0.74	Mudah
3	0.62	Sedang
4	0.82	Mudah
5	0.44	Sedang
6	0.74	Mudah
7	0.50	Sedang
8	0.35	Sedang
9	0.35	Sedang
10	0.56	Sedang
11	0.38	Sedang
12	0.29	Sukar
13	0.71	Mudah
14	0.32	Sedang
15	0.62	Sedang
16	0.32	Sedang
17	0.29	Sukar
18	0.62	Sedang
19	0.47	Sedang
20	0.88	Sedang
21	0.62	Sedang
22	0.71	Mudah
23	0.56	Sedang
24	0.56	Sedang
25	0.47	Sedang
27	0.53	Sedang
27	0.38	Sedang
28	0.47	Sedang
29	0.47	Sedang
30	0.59	Sedang

Tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Siswa tidak akan

termotivasi untuk berusaha lebih keras menyelesaikan soal jika soal terlalu mudah. Sebaliknya, jika soal dianggap terlalu sulit, siswa akan patah semangat dan tidak mau mencoba soal tersebut lagi.

Rumus daya pembeda:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PBN$$

(JA) Banyaknya peserta kelompok atas, (JB) Banyaknya peserta kelompok bawah, (BA) Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar, (BB) Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar, (PA) Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (sebagai indeks kesukaran), (PB) Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 6: Interpretasi Hasil Perhitungan Indeks Daya Pembeda

No. Soal	Indeks Daya Pembeda	Interpretasi
1	0.13	Jelek
2	0.44	Baik
3	0.40	Cukup
4	0.61	Baik
5	0.36	Cukup
6	0.33	Cukup
7	0.35	Cukup
8	0.31	Cukup
9	0.55	Baik
10	0.58	Baik
11	0.25	Cukup
12	0.20	Cukup
13	1.33	Baik Sekali
14	0.02	Jelek
15	0.93	Baik Sekali
16	0.61	Baik
17	0.44	Baik
18	0.69	Baik
19	0.53	Baik
20	0.13	Jelek
21	0.46	Baik
22	0.39	Cukup
23	0.58	Baik

No. Soal	Indeks Daya Pembeda	Interpretasi
24	0.82	Baik Sekali
25	0.53	Baik
27	0.25	Cukup
28	0.53	Baik
29	0.77	Baik Sekali
30	0.76	Baik Sekali

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki tingkat akademik tinggi dengan siswa yang memiliki tingkat akademik rendah.

4. Hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest*

Pengolahan data *pretest* dan *posttest* dilakukan setelah selesai melakukan penelitian atau memberikan perlakuan di dalam kelas. Maka hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7: Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Siswa	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
36	Ekspe 1	31.14	87.56	0.82
36	Ekspe 2	33.36	81.14	0.70
35	Kontrol	33.66	73.60	0.59

5. Hasil uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau skor *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 5% atau 0.05. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan *Software SPSS 23*.

Tabel 8: Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
<i>Pretest</i>				
Eksperimen (TGT)	1	0.115	36	0.200*
<i>Posttest</i>				
Eksperimen (TGT)	1	0.122	36	0.193
<i>Pretest</i>				
Eksperimen (TPS)	2	0.123	36	0.182
<i>Posttest</i>				
Eksperimen (TPS)	2	0.104	36	0.200*
<i>Pretest</i> Kontrol (Konvensional)		0.095	35	0.200*
<i>Posttest</i> Kontrol (Konvensional)		0.127	35	0.175

Maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing nilai ketiga kelas berdistribusi normal karena nilai data pada ketiga kelas memiliki *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari taraf signifikan 5% atau 0,05.

6. Hasil uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *One-way anova* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Data dinyatakan sama atau homogen jika skor sig > 0.05.

Tabel 9: Hasil uji normalitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene	Statistic	df1	df2
	1.875	2	104
			Sig.
			0.158

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikan untuk nilai *posttest* kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol sebesar 0.158. Hasil dari nilai signifikan tersebut maka data dikatakan *homogeny* karena nilai signifikan data > 0.05.

7. Hasil uji hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Terdapat enam uji hipotesis yang akan dilakukan dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Pengujian hipotesis 1,2 dan 3 menggunakan uji *paired sample t-test* dan hipotesis 4,5, dan 6 menggunakan uji *independent sampel t-test*.

Tabel 10: Hasil uji *paired sample t-test*

	t	df	Sig. (2-tailed)
H ₁ Pre-Post TGT	-23.479	35	0.000
H ₂ Pre-Post TPS	-16.179	35	0.000
H ₃ Pre-Post Kontrol	-17.550	34	0.000

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui signifikansi kemampuan siswa di kelas eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu antara *pretest* dan *posttest*, atau membandingkan rata-rata dua pengukuran terkait dari satu kelompok yang sama. Hipotesis diterima jika nilai sig (2-tailed) < 5% atau 0.05. Maka dapat disimpulkan H₁, H₂, H₃ diterima, karena nilai skor sig. (2-tailed) adalah 0,000 yaitu <0,05. Ketiga hipotesis tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 11: Hasil uji *independent sample t-test*

t-test for Equality of Means			
t	df	Sig. (2-tailed)	
H ₄	6.396	69	0.000
H ₅	3.280	69	0.002
H ₆	3.069	70	0.003

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*, dan menggunakan model pembelajaran konvensional, atau untuk membandingkan rata-rata ketiga kelompok yang berbeda secara statistik. Hipotesis diterima jika nilai Sig.(2-tailed) $\leq 5\%$ atau 0,05 dan hipotesis ditolak jika Sig(2-tailed) $> 5\%$ atau 0,05. Maka dapat disimpulkan H₄, H₅, H₆ diterima, karena $< 0,05$. Dari ketiga hipotesis tersebut masing-masing hipotesis terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa pilihan ganda. Instrumen dalam penelitian ini di uji cobakan terlebih dahulu di luar populasi penelitian yaitu pada salah satu kelas XII IPS SMAN 5 Tasikmalaya. Maka setelah melakukan uji coba instrumen, data yang diperoleh peneliti didistribusikan dan dianalisis dalam bentuk pengujian validitas, reliabilitas, penskoran dan analisis butir soal. Setelah melakukan penelitian, maka hasil *pretest* dan *posttest* diolah melalui penskoran dan uji *N-Gain*, lalu dianalisis dalam bentuk pengujian normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Menggunakan

uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa variabel-variabel yang diteliti berdistribusi normal.

Berdasarkan uji validitas instrument penelitian berbentuk pilihan ganda, pada penelitian ini dapat diketahui bahwa dari 30 item soal terdapat soal yang valid sebanyak 27 butir soal dan soal yang tidak valid sebanyak 3 butir soal. Dari hasil uji validitas menggunakan rumus *kolerasi bivariate person*. Setiap item pernyataan divalidasikan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan pengujian *Croanbach's Alpha* diperoleh nilai nilai reliabilitas data yaitu 0,889 yang artinya nilai reliabilitas alat tes yang digunakan termasuk dalam klasifikasi baik.

Berdasarkan hasil analisis butir soal melalui tingkat kesukaran dan daya pembeda soal yang dilihat dari soal yang dijawab benar oleh siswa yang memiliki tingkat akademik tinggi dan akademik rendah. Interpretasi tingkat kesukaran yang mendominasi yaitu termasuk ke dalam kriteria soal sedang, maka analisis butir soal tingkat kesukaran dapat digunakan karena siswa tidak akan termotivasi untuk berusaha lebih keras menyelesaikan soal jika soal terlalu mudah. Sebaliknya, jika soal dianggap terlalu sulit, siswa akan patah semangat dan tidak mau mencoba soal tersebut lagi.

Berdasarkan uji normalitas, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa dapat diuji menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05.

diperoleh data untuk kelas eksperimen 1 nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,200 (*pretest*) dan 0,193 (*posttest*), kelas eksperimen 2 nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,182 (*pretest*) dan 0,200 (*posttest*). Pada kelas kontrol nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,200 (*pretest*) dan 0,175 (*posttest*), maka masing-masing nilai ketiga kelas berdistribusi normal karena nilai data pada ketiga kelas memiliki *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari taraf signifikan 5% atau 0,05. Setelah diketahui bahwa kedua variabel berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas karena uji homogenitas merupakan salah satu syarat sebelum melakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*.

Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini, maka akan dilakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Syarat untuk melakukan pengujian ini valid dan reliabel serta normal dan homogen. Adapun kriteria pengambilan keputusan:

1. Hipotesis akan diterima jika skor *Sig (2-tailed)* < 5% atau 0,05
2. Hipotesis ditolak jika skor *Sig (2-tailed)* > 5% atau 0,05

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada hipotesis 1,2 dan 3 menggunakan *software SPSS 23* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0.000 yang artinya nilai *Sig. (2-tailed)* 0.000 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan atau dapat dikatakan perlakuan dari ketiga kelas efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis 4,5, dan 6 menggunakan uji *independent sample t-test* dikarenakan untuk mengetahui perbedaan diantara 2 kelompok yang berbeda. Maka didapatkan perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu 0.000. Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu 0.002. Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu 0.003. Dapat disimpulkan dari hipotesis 4,5, dan 6 dapat diterima karena <0,05, Maka terdapat perbedaan antara ke dua kelompok yang berbeda terhadap hasil belajar siswa.

Besaran efek (*effect size*) terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* menggunakan *eta squared* melalui *software SPSS 23*, pada variabel X1 yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diperoleh sebanyak 0.867 dan variabel X2 yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* diperoleh sebanyak 0,808. Maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* terhadap hasil belajar siswa” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X1 terhadap variabel Y. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata *posttest* bahwa kelas eksperimen 1 memperoleh sebanyak 87.56 dibandingkan kelas eksperimen 2

memperoleh rata-rata posttest sebanyak 81.14 dan bahkan pada kelas kontrol rata-rata posttestnya hanya memperoleh sebanyak 73.60, maka kesimpulannya kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran membangun untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar siswa seperti kelengkapan fasilitas sekolah, penggunaan variasi model pembelajaran lain dan lingkungan keluarga peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, L. (2002). *Cooperative Learning, Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT Gramedia Sarana Indonesia.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Cooper, F. (2018). A modification of think pair share to make it more learner-centered by using student-generated questions. *College Teaching*, 66(1), 34-34.
- Dianti, N. P. S., Agustini, K., Si, M., & Sugihartini, N. (2016). Studi Komparatif Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share Dan Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII SMP N 1 Sawan Tahun Ajaran 2015/2016. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 178-189.
- F Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-ruzz media*.
- Handoko, P. (2013). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) TGT pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri No. 056616 Pasar XII Tahun Ajaran 2012/2013. *Universitas Negeri Medan*.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Mugas, I. (2014). Penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VC SD islam hidayatullah kota Semarang. *Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang*.
- Prahl, K. (2017). Best practices for the think-pair-share active-learning technique. *The American Biology Teacher*, 79(1), 3-8.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Salam, R. (2017). Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share (tps) untuk meningkatkan kepercayaan diri dan komunikasi matematis. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 108-116.
- Simamora, M. I., & Simamora, Y. (2020). Peningkatan kemampuan komunikasi matematika antara siswa yang diajar menggunakan model kooperatif tipe think pair share (tps) dengan teams games tournament (tgt). *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 102-112.
- Sinaga, L. S., & Rajagukguk, W. (2018). Perbedaan hasil belajar siswa yang

- diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dan tipe Think Pair Share. *Jurnal Inspiratif*, 4(2), 26-36.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka pelajar.
- Widodo, H. (2015). Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) Heri Widodo. *Cendikia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 13 (2), 293–237.
- Winaryati, E. (2017). Model Pembelajaran "Wisata Lokal"(Implementasi Pembelajaran Abad 21).