

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TURNAMENT (TGT) DAN TWO STAY TWO STRAY (TSTS)
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SEPUTIH
MATARAM TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

MADE BUDI ISWARA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) DAN TWO STAY TWO STRAY (TSTS) PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

Made Budi Iswara

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, dan interaksi penggunaan model pembelajaran tipe TGT dan TSTS. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian ini menggunakan uji t-Test, dan Analisis Varians Dua Jalan. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa ada perbedaan hasil belajar ekonomi dan ada interaksi penggunaan model pembelajaran tipe TGT dan TSTS.

Kata kunci: ekonomi, hasil belajar, TGT, TSTS

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TURNAMENT (TGT) DAN TWO STAY TWO STRAY (TSTS)
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SEPUTIH
MATARAM TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

MADE BUDI ISWARA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**Judul Skripsi : PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TURNAMENT (TGT) DAN TWO STAY TWO
STRAY (TSST) PADA SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : Made Budi Iswara

Nomor Pokok Mahasiswa : 1013031044

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

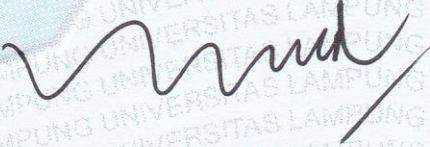
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu


Drs. I Komang Winatha, M.Si.
NIP 19600417 198711 1 001


Drs. Nurdin, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 003

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi**


Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. I Komang Winatha, M.Si.

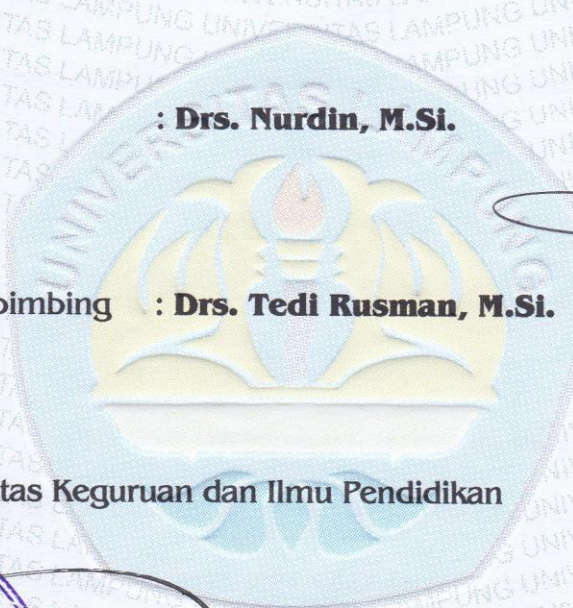
Sekretaris

: Drs. Nurdin, M.Si.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Drs. Tedi Rusman, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Februari 2017



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

1. Nama Mahasiswa : Made Budi Iswara
2. NPM : 1013031044
3. Jurusan/ Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
4. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Alamat : RT/RW 007/003, Banjar Agung, Kecamatan
Seputih Mataram, Kabupaten Lampung Tengah
Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 21 Juni 2017



Made Budi Iswara
1013031044

RIWAYAT HIDUP

Penulis di lahirkan di Lampung Tengah pada tanggal 25 Oktober 1990 dengan nama lengkap Made Budi Iswara. Penulis merupakan anak Kedua dari dua bersaudara, Putra dari pasangan Bapak I Wayan Slamet dan Ibu Yusmini.

Pendidikan formal yang di selesaikan penulis yaitu :

1. SD Negeri 2 Darma Agung diselesaikan pada tahun 2002
2. SMP Negeri 1 Seputih Mataram diselesaikan pada tahun 2006
3. SMA Negeri 1 Seputih Mataram diselesaikan pada tahun 2009

Pada tahun 2010, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Pada tanggal 22- 31 Januari 2013, penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Semarang, Denpasar, Yogyakarta , Bandung, Jakarta. Pada tanggal 1 Juli – 16 September 2013, penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Toto Mulyo, Kecamatan Gunung Terang, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMA Negeri 1 Gunung Terang.

Motto

"Ujianmu Berat Karena Dirimu Orang Hebat"

(I Wayan Balik)

"biarkan saja mereka tertawa, kalau tidak pernah berjuang sampai akhir, kita tak akan pernah melihatnya walau ada di depan mata"

(Marshall D. Teach , *One Piece*)

"kawula mung saderma, mobah-mosik kersaning Hyang sukmo"

(Pepatah Jawa)

"Untuk Memenangkan Hari Esok, Taklukan Dulu Hari Ini"

(Made B. Iswara)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan YME atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya, dengan rasa bangga ku persembahkan karya kecilku ini kepada:

Orang tuaku, bapak I Wayan Slamet (Alm.) yang menginspirasi, ibu Yusmini dan bapak Miskam yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta selalu mendoakan yang terbaik untuk kesuksesan dan keberhasilanku

Kakak dan adikku, terima kasih selalu memberikan dukungan dan semangat baik secara langsung maupun tidak langsung

Keluarga Besar, terima kasih atas dukungan dan doa yang diberikan

Para pendidikku yang ku hormati, terima kasih atas segala bimbingan dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepadaku

Mega suryani, terima kasih atas kesabaran dan dukungannya

Sahabat-sahabatku, terima kasih untuk kebersamaan, keisengan, kekonyolan dan keseruannya serta membantu, memberikan semangat, memotivasi dan mendoakanku

Almamaterku Tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan YME, yang telah melimpahkan Rahmat dan Berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang judul **“Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan TS-TS Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang telah diberikan oleh semua pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih seluruhnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa;
2. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hm., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Supriyadi, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program studi Pendidikan Ekonomi yang juga sekaligus sebagai Penguji penulis, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan serta kesediaan meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis untuk penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Drs. H. Nurdin, M.Si., selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing II penulis yang telah memberikan ilmunya dan kesediaannya meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis untuk penyelesaian skripsi ini;
9. Bapak Drs. I Komang Winatha, M.Si., selaku Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, saran serta masukan bagi penulis demi terselesaikannya skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi, terima kasih atas ilmu dan didikan yang telah diberikan;
11. Seluruh dewan guru yang telah mendidikku dari ketika aku menempuh jenjang pendidikan di SD hingga saat ini, terima kasih atas segala ilmu yang

diberikan dan semoga menjadi bekalku kini dan kemudian hari untuk menjadi sosok yang lebih baik lagi,

12. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian;
13. Bapakku I Wayan Slamet yang selalu menjadi panutan;
14. Bapak Miskam dan Ibuku Yusmini yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi dan mendoakan yang terbaik untuk kesuksesan dan keberhasilanku agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin dan cepat mendapatkan pekerjaan;
15. Mbakku Wayan Budi Setyarini dan Mbak Susi yang selalu nanya kapan wisuda, serta Mas Andi, Mas Indra, Mbak Uni, Via dan Ais Kiting yang selalu memberikan dukungan dan semangat baik secara langsung maupun tidak langsung;
16. Keluarga besarku yang ikut mendukung dan mendoakan untuk keberhasilanku;
17. Mega Suryani buk Bidan yang selalu mendukung, memberikan semangat serta menemaniku selama menyelesaikan skripsi.;
18. Sahabat-sahabat semunku: Rio Vokalis, Iwan Brimob, Pejek Bos Sapi, Lisa Ki Sopo, Anggun Masker, Andika Jebe, Budi Mang Suka Pijet, Dapit Tattoo, Agil Guru Bolos, Agus Mpu Golok, Bastian Cabul, Ngurah Koncone Mopi, Lisin Bakul Terigu dan iklan-iklan baris lainnya yang selalu nanya kapan wisuda;

19. Jadul, Bontot, Titto, Pitung, Gading, Beko, Cabul terima kasih atas dukungannya;
20. Temanku 2010: Aang, Rama, Wira, Kus, Nces, Embe, Mbok, Ica, Mbok Ep, Tipeh, dan semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini;
21. Teman-teman KKN dan PPL: Nikolas, Dodo, Ridho, Mella, Chandra, Lia, Acil, Indah, Ika, mbok Rida. Terima kasih atas kebersamaannya;
22. Teman-teman TL di Tampia, Arya Pomade, Pras Pelor, Denti, Rianti Tenek. Terima kasih atas kebersamaan, perjalanan dan pengalamannya;
23. Kak Wardani dan om Herdi terima kasih atas bantuan dan motivasinya.
24. Adik tingkat : Julian, Intan Komala Sari, Desi Wulandari, Devita Anggraeni, dan Siti Nur Fadilah, Dewi Justina, Mindi, Wahyuningrum, Sylvia, Dayu R. Tania, Nanik Rustiana, Vera Septiara dan semua yang tidak bisa disebut satu persatu terima kasih untuk dukungan dan kenangan-kenangan indah yang kita lakukan bersama.
25. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan membantu serta turut terlibat dalam kehidupanku.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka. Namun demikian, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandar Lampung, Juni 2017
Penulis

Made Budi Iswara

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR GRAFIK	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikakasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian	9
1. Kegunaan Teoritis	9
2. Kegunaan Praktis.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Tinjuan Pustaka	11
1. Hasil Belajar Ekonomi	11
2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	16
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Turnamen</i> (TGT).....	19
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (TSTS)	23
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis	32

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	33
1. Desain Penelitian	34
2. Prosedur Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi	36
2. Sampel	36
C. Variabel Penelitian	37
1. Variabel Bebas.....	37
2. Variabel Terikat.....	37
D. Definisi Konseptual Variabel	38
1. Hasil Belajar	38
2. Model Pembelajaran <i>Team Games Turnamen</i>	38
3. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	38
E. Definisi Operasional.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Wawancara	40
2. Dokumentasi	40
3. Teknik Tes	41
G. Uji Persyaratan Instrumen	41
1. Uji Validitas Instrumen	41
2. Uji Reabilitas Instrumen.....	42
3. Taraf Kesukaran	43
4. Daya Beda	44
H. Uji Persyaratan Analisis Data.....	45
1. Uji Normalitas	45
2. Uji Homogenitas.....	46
I. Teknik Analisis Data	47
1. T-test Dua Sampel Independent	47
2. Analisis Efektivitas Model Pembelajaran (N-Gain).....	49
J. Pengujian Hipotesis	51

IV. HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Seputih Mataram. 53	
2. Situasi dan Kondisi SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	54
3. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	55
4. Jumlah Guru dan Karyawan SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	57
5. Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	58
B. Deskripsi Data	59
1. Deskripsi Data Pretest	59
2. Deskripsi Data Posttest.....	63
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	67
1. Uji Normalitas Data.....	67
2. Uji Homogenitas Data	68
D. Hasil Belajar Ekonomi di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	69
E. Pengujian Hipotesis	72
F. Pembahasan	73

G. Keterbatasan Penelitian 91

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 92

B. Saran 93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Hasil MID Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016	2
2. Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram	3
3. Kriteria Skor <i>Team Games Turnament</i> (TGT)	21
4. Penelitian yang Relevan	28
5. Desain Penelitian	35
6. Indikator dan Sub Indikator Variabel	40
7. Tingkatan Besarnya Reliabilitas	44
8. Kriteria Indeks Gain	51
9. Daftar Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Seputih Mataram	55
10. Daftar Guru SMA Negeri 1 Seputih Mataram	58
11. Daftar Pegawai Tata Usaha SMA Negeri 1 Seputih Mataram	59
12. Jumlah Siswa SMA Negeri1 Seputih Mataram	59
13. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen	61
14. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest kelas Kontrol.....	63
15. Distribusi Frekuensi Postest Kelas Eksperimen	65
16. Distribusi Frekuensi Postest Kelas Kontrol.....	67
17. Uji Normalitas Skor Akhir Hasil belajar	68
18. Uji Normalitas Indeks Gain Hasil belajar	69
19. Uji Homogenitas Populasi Skor akhir Hasil belajar	70
20. Uji Homogenitas Populasi N-Gain Hasil belajar.....	70
21. Hasil Belajar Rata-rata Ekonomi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
22. Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen	75

23. Hasil Postest Siswa Kelas Eksperimen.....	78
24. Hasil Pretest Siswa Kelas Kontrol.....	80
25. Hasil Postest Siswa Kelas Kontrol	83
26. Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen	88
27. Rata-rata Hasil Belajar Kelas Kontrol	90
28. N-Gain Kelas Eksperimen.....	94
29. N-Gain Kelas Kontrol.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir.....	32

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Nilai Pretest Kelas Eksperimen	62
2. Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	64
3. Nilai Postest Kelas Eksperimen.....	66
4. Nilai Postest Kelas Kontrol	68
5. Peningkatan Nilai Ekonomi Kelas Eksperimen	71
6. Peningkatan Nilai Ekonomi Kelas Kontrol	72
7. Perbandingan Nilai Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Validitas Instrumen	
2. Tingkat Kesukaran Instrumen	
3. Daya Beda Instrumen	
4. Uji Realibilitas Instrumen	
5. Daftar Siswa Kelas Eksperimen	
6. Daftar Siswa Kelas Kontrol	
7. Daftar Nilai Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen	
8. Daftar Nilai Pretes dan Posttest Kelas Kontrol	
9. Uji Normalitas Data	
10. Uji Homogenitas data	
11. Uji T-test	
12. Uji Efektivitas	
13. Table T	

I. PENDAHULUAN

Bab I akan membahas hal-hal yang mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan ruang lingkup penelitian. Pembahasan lebih rinci ditunjukkan pada bagian-bagian berikut ini.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting, karena pada hakekatnya merupakan usaha untuk membimbing kemampuan individu untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara utuh, baik yang ditempuh dalam jalur formal maupun non formal. Pendidikan formal dapat ditempuh melalui sebuah wadah yaitu sekolah. Kemampuan individu dapat dikembangkan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, hal itu didapat melalui sekolah.

Kemampuan individu yang dikembangkan melalui bangku sekolah adalah aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (kemampuan melakukan sesuatu). Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus senantiasa aktif untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi. Akan tetapi, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah mengalami berbagai kendala dari pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah tolak ukur keberhasilan belajar baik bagi guru maupun siswa itu sendiri. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa menjadi pedoman evaluasi atas keberhasilan belajar siswa. Seorang guru dikatakan berhasil jika lebih dari separuh jumlah siswa mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Sedangkan untuk siswa, hasil belajar menjadi sarana informasi keberhasilannya dalam belajar, apakah mengalami perubahan yang meningkat atau perubahan yang menurun. Hal ini senada dengan pendapat Djamarah dan Zain (2006: 128) yang menyatakan, “Siswa dinyatakan berhasil dalam belajarnya apabila siswa tersebut menguasai bahan pelajaran minimal 65%”.

Tabel 1. Hasil MID Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016

No.	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		Belum Tuntas <70	Tuntas 70	
1.	X A	8	24	32
2.	X B	12	20	32
3.	X C	10	22	32
4.	X D	8	22	30
5.	X E	7	22	29
6.	X F	12	20	32
Total Siswa		57	130	187
Persentase		31%	69%	100%

Sumber: Arsip Nilai Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Seputih Mataram

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui dari hasil ujian MID semester ganjil yang diperoleh siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram masih tergolong baik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SMA Negeri 1

Seputih Mataram adalah nilai mata pelajaran yang mencapai 70 dan sebanyak 134 siswa atau 72% dari 187 siswa yang mencapai KKM.

Tabel 2. Hasil Ulangan Harian ? Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016

No.	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		Belum Tuntas <70	Tuntas 70	
1.	XA	23	9	32
2.	XB	23	9	32
3.	XC	24	8	32
4.	XD	20	10	30
5.	XE	18	11	29
6.	XF	24	8	32
Total Siswa		132	55	187
Persentase		71%	29%	100%

Sumber: Arsip Nilai Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Seputih Mataram

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui dari nilai hasil ulangan harian yang diperoleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram masih tergolong rendah atau kurang. Sebanyak 29% dari 187 siswa atau 55 siswa yang tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 untuk mata pelajaran ekonomi. Tabel 2 juga menunjukkan nilai siswa yang menurun dibandingkan dengan nilai siswa pada hasil MID di Tabel 1.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 121) tingkat keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal
Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan 100% dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal
Apabila bahan pelajaran yang diajarkan diterima dan dikuasai 76% - 90% oleh siswa.

3. Baik/minimal
Apabila bahan pelajaran yang diajarkan diterima dan dikuasai 60% - 75% oleh siswa.
4. Kurang
Apabila bahan pelajaran yang diajarkan diterima dan dikuasai kurang dari 60% oleh siswa.

Tabel 2 menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Seputih Mataram masih kurang efektif. Ketidakefektifan tersebut disebabkan oleh kurang variatifnya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran. Dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi masih menggunakan metode ceramah, hal ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi.

Adapun kelemahan dari metode ceramah adalah sebagai berikut.

1. Sulit bagi yang kurang memiliki kemampuan menyimak dan mencatat yang baik.
2. Kemungkinan menimbulkan verbalisme.
3. Sangat kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi secara total (hanya proses mental, tetapi sulit dikontrol)
4. Peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar.
5. Materi pelajaran lebih cenderung pada aspek ingatan.
6. Proses pelajaran ada dalam otoritas guru. (Muhammad Karwapi,2012)

Kelemahan metode ceramah yang diterangkan di atas sangat mempengaruhi suasana belajar di dalam kelas, proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah akan menimbulkan kesan membosankan bagi siswa karena guru yang dominan dalam kegiatan belajar mengajar dan metode ini hampir terus-menerus digunakan. Seringnya metode ceramah ini digunakan karena masih kurangnya pengetahuan guru terhadap model-model pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, padahal dengan adanya motivasi anak akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran. Anak

tidak merasa jenuh, sehingga ada semangat untuk belajar dan diharapkan ke depannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Informasiku,2013).

Banyaknya siswa yang masih belum mencapai nilai KKM di kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram menunjukan masih kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Perubahan dalam suasana belajar sangat diperlukan untuk mendapatkan suasana belajar dan keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Salah satu caranya adalah perubahan model pembelajaran yang digunakan oleh guru agar pelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran berperan sangat penting. Model pembelajaran dibagi menjadi banyak macam, antara lain; Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning/CTL*), Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*), model pembelajaran yang berbasis memecahkan masalah dan penemuan (*Problem Solving, Discovery Inquiry*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), model pembelajaran berbasis sumber (*Resource Based Learning*), *Quantum Learning*, dan model pembelajaran langsung. Pada penelitian ini akan dipilih model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, dua di antaranya adalah *Tipe Games Turnament* dan *Two Stay Two Stray*. Kedua tipe model tersebut diduga dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa tidak

hanya di aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran kooperatif sangat berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar dan mencari informasi dalam bentuk kelompok-kelompok belajar kecil.

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul **“Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (TGT) Dan Two Stay Two Stray (TSTS) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Data hasil belajar Ekonomi pada Tabel 2 menunjukan hanya 34% dari 187 siswa yang tuntas mata pelajaran Ekonomi. Data ini mencerminkan hasil belajar masih tergolong rendah.
2. Motivasi dan minat belajar dari siswa itu sendiri masih rendah, hal ini terlihat dari kurang aktifnya siswa dalam kelas bahkan sedikit acuh tak acuh, serta percaya diri siswa juga masih rendah terlihat dari kebiasaan siswa mencontek.
3. Rendahnya kedisiplinan siswa dalam belajar, tercermin dari siswa yang masih banyak mengerjakan tugas (PR) di kelas.

4. Guru jarang menerapkan model pembelajaran kooperatif, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan mengakibatkan siswa jenuh dalam belajar.
5. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan TSTS sangat jarang diterapkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian ini dibatasi pada kajian hasil belajar studi perbandingan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* dan *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas X semester ganjil SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Turnament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* di SMA Negeri 1 Seputih Mataram?

2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Turnament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis dan praktis, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Sebagai pengembangan model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Ekonomi.
 - b. Sebagai latihan dan pengalaman dalam mempraktekan teori yang diterima di perkuliahan.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran.
 - b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi.
 - c. Bagi siswa, sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal.
 - d. Bagi mahasiswa, sebagai bekal dan tambahan untuk terjun mengajar serta menambah pengetahuan peneliti tentang pembelajaran kooperatif.
 - e. Bagi peneliti lain, sebagai referensi dan masukan yang berguna untuk penelitian lebih lanjut sebagaimana dituntut dalam era di masa mendatang.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament*, tipe *Two Stay Two Stray* dan hasil belajar Ekonomi.

2. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi ruang lingkup subjek penelitian adalah siswa kelas X semester ganjil SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2015/2016.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Bagian bab II ini terdiri dari tinjauan pustaka, kerangka pikir dan hipotesis. Sebelum analisis kritis dan komparatif terhadap teori-teori dan hasil penelitian yang relevan dengan semua variabel yang diteliti, selanjutnya penelitian dapat melakukan kesimpulan sementara.

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka memiliki arti sebagai peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi dari peninjauan pustaka yang terkait merupakan hal yang pokok dan mendasar dalam penelitian. Peneliti harus mengetahui dan memahami akan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya sehingga penelitian dapat dipertanggungjawabkan keotentikannya.

1. Hasil Belajar Ekonomi

a. Belajar

Sadirman (2014 : 20) mengemukakan pengertian belajar sebagai berikut, belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Belajar

itu akan lebih baik apabila subyak balajar itu mengalami atau melakukannya, jika tidak bersifat verbalistik.

Menurut Slameto (2010 : 2) secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. (Sadirman, 2014 : 20-21)

Purwanto (2004 : 85) mengemukakan beberapa elemen penting dalam pengertian belajar, yaitu sebagai berikut.

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku
2. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman
3. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan tersebut harus relative mantap
4. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut beberapa aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Menurut Sadirman (2014 :24-25) prinsip-prinsip dalam belajar yang perlu diketahui antara lain:

1. Belajar pada hakekatnya menyangkut potensi manusiawi dan prilakunya

2. Belajar memerlukan proses dan pengharapan serta pematangan diri
3. Belajar akan lebih dan efektif apabila didorong oleh motivasi, terutama motivasi dari dalam
4. Dalam hal belajar merupakan proses percobaan dan pembiasaan
5. Kemampuan belajar seseorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran
6. Belajar dapat dilakukan dengan cara diajarkan secara langsung, control, kontak, pengalaman langsung, pengenalan, atau peniruan
7. Belajar melalui praktek akan lebih aktif dibandingkan hafalan saja
8. Bahan pelajaran yang bermakna lebih menarik untuk dipelajari dibandingkan bahan yang kurang bermakna
9. Informasi tentang perilaku baik pengetahuan, kesalahan, serta keberhasilan siswa akan membantu kelancaran belajar
10. Belajar sedapat mungkin dirubah kedalam bentuk sehingga anak mengalaminya sendiri.

Slameto (2010 : 5-8) memaparkan jenis-jenis belajar yang terdiri

dari :

1. Belajar bagian (*part learning*)
2. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)
3. Belajar diskriminatif (*discriminative learning*)
4. Belajar global atau keseluruhan (*global whole learning*)
5. Belajar insidental (*incidental learning*)
6. Belajar instrumental (*instrumental learning*)
7. Belajar intensional (*intentional learning*)
8. Belajar laten (*latent learning*)
9. Belajar mental (*mental learning*)
10. Belajar produktif (*productive learning*)
11. Belajar verbal (*verbal learning*)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut penulis menyimpulkan

bahwa belajar adalah proses tingkah laku secara sadar dalam

kebiasaan, pengetahuan dan sikap sebagai hasil pengamatan dan

pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar menjadi tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran.

Menurut Sobry (2014:181) “keberhasilan pembelajaran adalah ketercapaian atau penguasaan terhadap bahan atau materi pelajaran yang ditandai dengan penguasaan tujuan pembelajaran”.

Keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa melaksanakan proses belajar merupakan bentuk dari hasil belajar.

Hamalik (2005:30) mengatakan secara garis besar hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adanya aspek-aspek tersebut itu adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan;
2. Pengertian;
3. Kebiasaan;
4. Keterampilan;
5. Apresiasi;
6. Emosional;
7. Hubungan sosial;
8. Jasmani;
9. Etis dan budi pekerti;
10. Sikap.

Hasil belajar yang diinginkan siswa membutuhkan perencanaan yang matang dan usaha yang keras, harus giat dan disiplin dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar, dan untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar siswa yang diperoleh.

Selanjutnya Sobry (2014:180) mengungkapkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang telah ditempuh. Serupa dengan Sudjana (2004:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Setiap siswa menginginkan hasil belajar yang baik. Namun, pada kenyataannya tidak sedikit siswa yang mendapat hasil yang kurang baik

Menurut Slameto (2013:54-71) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah sebagai berikut.

1. faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu:
 - a. faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c. faktor kelelahan, baik secara jasmani maupun rohani.
2. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.
 - a. Faktor keluarga, berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas, hasil belajar adalah hasil yang didapat individu yang setelah melaksanakan

proses pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang ada pada aspek kehidupan sehingga tampak pada individu tersebut terjadi perubahan yang lebih terarah.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Miils dalam Supridjono (2010:45) “model adalah suatu bentuk representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model pembelajaran merupakan bentuk strategi dalam mengajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai suatu tujuan. Guru bertanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan dalam sebuah model.

Joyce dalam Trianto (2007:5) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang akan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalam bukunya. Selanjutnya Arends (1998:89) mengatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, guru dituntut bisa menciptakan suasana belajar yang mampu mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Siswa tidak hanya belajar dari guru saja, tetapi dari siswa-siswa lainnya juga.

Menurut Etin dan Raharjo (2007:4) pada dasarnya *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan membentuk kelompok yang beranggotakan sejumlah siswa yang berkemampuan berbeda. Kerja sama dan saling membantu menjadi hal penting dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Jika materi belum dipahami oleh seluruh siswa dalam kelompok.

Selanjutnya Rusman (2011:203-204) mengemukakan bahwa, sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar untuk bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam pembelajaran ini akan tercipta suatu interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*Multi Way Traffic Communication*). Empat hal penting yang terdapat dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) ada aturan main (*Role*), (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asah, asih, dan asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Menurut Roger dan Johnson dalam Rusman (2011: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip Ketergantungan Positif (Positive Interdependence)
Yaitu dalam pembelajaran kooperatif, penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu semua anggota kelompok dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung Jawab Perseorangan (individual Accountability)
Yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung pada masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi Tatap Muka (Face to Face Promotion Interaction)
Yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling member dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d. Partisipasi dan Komunikasi (Participation communication)
Yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi Proses Kelompok
Yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Ada banyak keuntungan dengan penerapan pembelajaran kooperatif, diantaranya:

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- b. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri dan egois.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga dewasa.
- g. Berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikan.
- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
- i. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- k. Meningkatkan kegembiraan berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat yang dirasakan lebih baik. (Nunuk dan Leo, 2012)

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Turnament* merupakan salah satu tipe yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pembelajaran dengan tipe *Team Games Turnament* ini memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab. *Team Games Turnament* ini merupakan metode pertama dari Johns Hopkins, kemudian dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward. Nur dan Wikandari (2000) menjelaskan bahwa *Team Games Turnament* telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

Tipe model pembelajaran ini terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. *Team Games Turnament* menggunakan turnamen permainan akademik, hampir sama seperti tipe STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu.

a. Pendekatan kelompok kecil dalam *Team Games Turnament*

Pendekatan yang digunakan dalam *Team Games Turnament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi

1. Tujuan pengajaran dalam kelompok kecil
Tujuan pengajaran dalam kelompok kecil yaitu;
 - a) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional,
 - b) mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong,
 - c) mendinamiskan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan
 - d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok
2. Siswa dalam pembelajaran kelompok kecil
Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan;
 - a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok,
 - b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab,
 - c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan
 - d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak
3. Guru dalam pembelajaran kelompok
Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu;
 - a) pembentukan kelompok,
 - b) perencanaan tugas kelompok,
 - c) pelaksanaan, dan
 - d) evaluasi hasil belajar kelompok (Dimiyati dan Mundjiono, 2006)

b. komponen dan pelaksanaan *Team Games Turnament* dalam pembelajaran

Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu.

1. Penyajian kelas
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.
2. Kelompok (team)
Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa
3. Permainan (game)
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok
4. Pertandingan (turnament)
Untuk memulai tournament masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader* 1, terbesar kedua sebagai *challenger* 1, terbesar ketiga *challenger* 2, terbesar keempat sebagai *challenger* 3.

Apabila jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan *reader 1* apabila jawaban *reader 1*, *challenger 1*, dan *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi *challenger 1* menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *reader 1* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Penghargaan kelompok (team recognise)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. (ekocin.wordpress.com)

Untuk menentukan kelompok terbaik dapat ditentukan dengan kriteria skor pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Skor *Team Games Turnament* (TGT)

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
45	Super Team
40-45	Great Team
30-40	Good Team

Nur dan Wikandari, 2000

c. Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Turnament*

Menurut Nur dan Wikandari (2000) pengimplementasian hal yang harus diperhatikan yaitu:

1. Pembelajaran terpusat pada siswa
2. Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi
3. Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan)
4. Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim
5. Dalam kompetisi diterapkan sistem point

6. Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik
 7. Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan
 8. Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal
 9. Adanya sistem penghargaan bagi siswa yang memperoleh point banyak.
- d. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Turnament*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Hal ini menjelaskan bahwa setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya.

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Turnament* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Sudjana dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *Team Games Turnament* antara lain.

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas;
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu;
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam;
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa;
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
6. Motivasi belajar lebih tinggi;
7. Hasil belajar lebih baik.

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para pakar pembelajaran. Slavin (2008) mengemukakan keunggulan dan kelemahan dari *Team Games Turnament* pada laporan hasil risetnya sebagai berikut.

1. Para siswa dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari pada kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit menerima skors atau perlakuan lainnya.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)

Model pembelajaran kooperatif two stay two stray (dua tinggal dua tamu) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan kegiatan individu.

Tujuannya adalah mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Pembelajaran ini siswa

dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut.

Menurut Suyatno (2009) model pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok.

Metode pembelajaran kooperatif *two stay two stray* adalah teknik yang dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. *two stay two stray* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “dua tinggal dua tamu”.

Ciri-ciri model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yaitu.

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
4. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

(Lie, 2002:60-61) adalah sebagai berikut.

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
2. Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing akan bertamu ke kelompok yang lain.

3. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* tidak berbeda dengan pembelajaran kooperatif lainnya. Siswa mendapat nilai pribadi dan nilai kelompok. Siswa saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk tes kemudian masing-masing mengerjakan tes sendiri-sendiri dan menerima nilai pribadi. Nilai kelompok dapat diperoleh dari nilai terendah yang didapat oleh siswa dalam kelompok atau diambil dari rata-rata nilai semua anggota kelompok dari “sumbangan” setiap anggota. Nilai kelompok juga dapat diperoleh dari sumbangan poin di atas nilai rata-rata mereka, hal ini untuk mengurangi perasaan negative oleh siswa yang lemah.

Menurut Lie (dalam yusran-physics.blogspot.co.id) tahapan dalam pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* sebagai berikut.

1. Persiapan
Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan jenis kelamin.
2. Presentasi guru
Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.
3. Kegiatan kelompok
Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep

materi dan klasifikasinya, siswa mempelajari dalam kelompok kecil (4 siswa) yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian 2 dari 4 anggota kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain, sementara 2 anggota kelompok yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu. Setelah memperoleh informasi dari 2 anggota yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

4. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

5. Evaluasi kelompok dan penghargaan

Pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model TSTS. Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model TSTS, yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi.

Tujuan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* akan terpenuhi apabila setiap langkah-langkah dan tahapan-tahapan di atas dapat dilakukan bersama-sama baik guru, siswa, maupun kelompok dengan menaati peraturan dari langkah-langkah di atas. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran yang berbasis pada kelompok sebagai pemeran utama kegiatan dan guru sebagai fasilitator.

Menurut Eko kelebihan dari model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih bermakna
2. Pembelajaran berpusat pada siswa
3. Siswa akan lebih aktif
4. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya
5. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa
6. Dapat meningkatkan minat siswa

Kelemahan model pembelajaran *two stay two stray*

1. Memerlukan waktu yang lama
2. Membutuhkan banyak persiapan
3. Siswa yang kurang akan bergantung pada siswa yang pintar maka ada kecenderungan siswa tidak mau belajar dengan kelompok.(yusran-physics.blogspot.co.id)

Kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diatasi, sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok heterogen. Pembentukan kelompok secara heterogen akan memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya anggota kelompok yang berkemampuan akademis tinggi akan membantu anggota kelompok yang berkemampuan akademis rendah.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 4. Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Fitrida Rahayu (2009)	Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif teknik team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi	Penelitian kuasi eksperimen di kelas x akuntansi smk pasundan 3 bandung menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

2.	Pipin Puja Lestari (2010)	Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa	Menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan konsep dengan nilai gain ternormalisasi 0,52 yang berkategori sedang. Bentuk inetraksi sosial yang paling sering muncul dalam pembelajaran team games tournament adalah bentuk interaksi kooperatif dibandingkan dengan interaksi kompetitif dan individualistic.
3.	Abdul Rasyid (2012)	Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TSTS dan tipe STAD pada pokok pembahasan lingkaran di kelas VIII SMP muhammadiyah 16 lubuk pakam	<p>1. Tidak ada perbedaan signifikan antara kemampuan awal (pretes) siswa kelas eksperimen A (45,72) dengan kelas eksperimen B (42,78) pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 medan ($t_{hit} < t_{tab}$ yaitu 1,227 < 2,00)</p> <p>2. Hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran tipe TSTS (83,59) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran</p>

			<p>kooperatif tipe STAD (74,56) pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam (thitung >ttabel yaitu 4,460 > 2,00) dengan besarnya pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap hasil belajar siswa sebesar 12,1% dibandingkan model pembelajaran STAD.</p>
4.	Sofia Luthfita (2014)	<p>Studi perbandingan hasil belajar IPS terpadu melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>scaffolding</i> dan tipe <i>two stay two stray</i> terhadap hasil belajar kelas VII di SMP Negeri 1 Batu Brak</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe <i>scaffolding</i> dibandingkan dengan tipe <i>two stay two stray</i>. 2. Terdapat perbedaan efektifitas belajar menggunakan model pembelajaran <i>scaffolding</i> dan model pembelajaran TSTS.

C. Kerangka Pikir

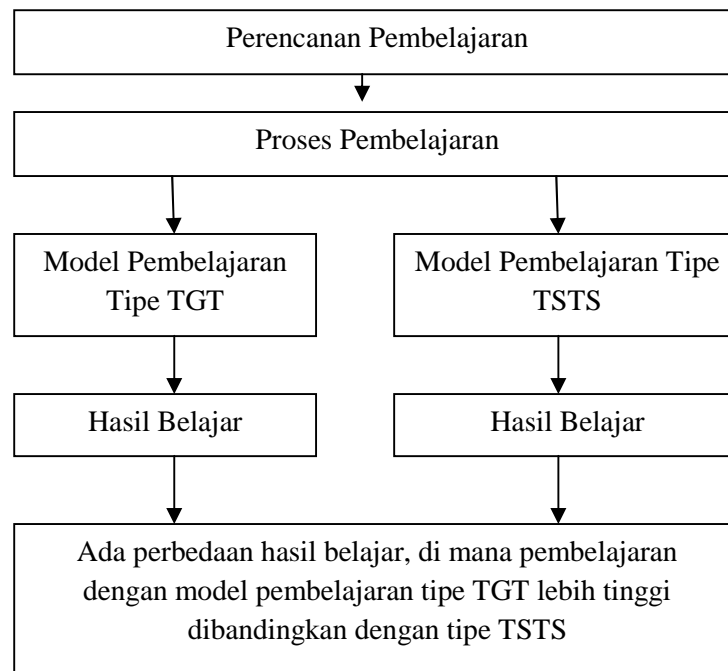
Setiap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selalu mengharapkan hasil yang baik dan maksimal. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa itu sendiri. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar sangat terkait dengan perencanaan pembelajaran yang disiapkan oleh seorang guru. Perencanaan yang matang dari seorang guru akan berpengaruh pada prestasi belajar dalam pencapaian tujuan belajar.

Berdasarkan data Tabel 1 pada bab pendahuluan diketahui hasil belajar Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Seputih Mataram masih tergolong rendah. Permasalahan tersebut diduga dari penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung terus menerus digunakan guru mata pelajaran sehingga siswa menjadi jenuh dan pasif dalam belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan TSTS diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih ditekankan, karena peneliti melihat model pembelajaran tipe TGT lebih cocok diterapkan di SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang berada di lingkungan masyarakat heterogen dan memiliki alokasi waktu belajar mengajar 1 x 45 menit dibandingkan dengan model pembelajaran tipe TSTS. Model pembelajaran tipe TGT lebih memancing siswa untuk aktif dari pelaksanaannya yang menggunakan permainan yang bersifat edukasi,

sedangkan TSTS agak memakan waktu lebih karena siswa melakukan moving lebih dari sekali dan akan mempengaruhi focus belajar siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa akan lebih aktif, sehingga hasil belajar Ekonomi siswa dapat meningkat. Dick and Carey mengatakan strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa (Rusman, 2014 : 132)

Berdasarkan uraian di atas kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Turnament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab III ini membahas beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi konseptual variabel, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, uji persyaratan instrument, uji persyaratan analisis data, teknik analisis data, dan diakhiri teknik pengujian hipotesis.

Pembahasan beberapa hal tersebut akan disajikan secara rinci sebagai berikut.

A. Metode Penelitian

Berdasarkan tingkat eksplanasinya, penelitian ini tergolong penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Menguji hipotesis komparatif berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan (Sugiyono, 2013: 115). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu hasil belajar ekonomi dengan perlakuan yang berbeda.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiono, 2013: 7). Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian eksperimen semu dapat diartikan sebagai

penelitian yang mendekati eksperimen. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi dalam Sofia, 2014).

1. Desain Penelitian

Kelompok sampel ditentukan secara random. Kelas X B melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* sebagai kelas eksperimen dan kelas X C melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* sebagai kelas kontrol. Desain penelitian sebagai berikut. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Desain Penelitian

Model Pembelajaran	<i>Team Games Turnament (A1)</i>	<i>Two Stay Two Stray (A2)</i>
Pre-test		
Tinggi (B1)	A1,B1	A2,B1
Rendah (B2)	A1,B2	A2,B2

2. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan observasi pendahuluan ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas yang menjadi populasi kemudian digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Selain itu, untuk memastikan bahwa setiap kelas dalam populasi merupakan kelas-kelas yang mempunyai kemampuan relatif sama, atau tidak adanya kelas unggulan.

- b. Menetapkan sampel penelitian yang dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*.
- c. Memberikan perlakuan berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament*. Guru menjelaskan materi ajar secara langsung. Kemudian siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil untuk lebih memahami materi dan dilanjutkan dengan permainan akademik. Skor akan diberikan kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar. Skor siswa sangat menentukan skor kelompok, bagi kelompok yang menang akan mendapat penghargaan atau sertifikat. Sedangkan pada kelas kontrol, guru menggunakan model *Two Stay Two Stray*. Guru hanya sebagai fasilitator. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara acak. Guru membagi materi pelajaran dan soal di tiap kelompok yang akan dibahas kemudian tiap kelompok akan membahas materi tersebut. Setelah selesai berdiskusi kelompok, dua anggota kelompok akan bertamu ke kelompok lain untuk mendapatkan informasi hasil kerja kelompok lain. Anggota yang tinggal dalam kelompok akan menerima tamu dari kelompok lain dan menyampaikan hasil kerja kelompok kepada tamu mereka. Anggota kelompok yang bertamu akan menyampaikan hasil kerja kelompok lain dalam kelompok mereka sendiri dan membahasnya. Setelah selesai akan dipilih salah satu kelompok untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas kepada kelompok lain. kegiatan ini akan diakhiri dengan

pengerjaan tes secara mandiri masing-masing anggota kelompok.

Kelompok yang mendapat rata-rata nilai tertinggi dari anggota kelompok akan mendapatkan penghargaan.

- d. Pertemuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama yaitu 6 kali pertemuan.
- e. Melakukan tes hasil belajar pada kedua kelompok subjek untuk mengetahui tingkat kondisi subjek yang berkenaan dengan variabel dependen.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 6 kelas sebanyak 187 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011: 118). Pengambilan sampel bertujuan dilakukannya dengan cara mengambil subyek bukan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak 6 kelas, yaitu XA, XB, XC, XD, XE dan XF.

Hasil teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas XB dan XC, sebagai sampel kemudian kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengundian diperoleh kelas XB sebagai eksperimen yang menggunakan model *Team Games Turnament*, dan kelas XC sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu variabel bebas (independent), variabel terikat (dependent) dan variabel moderator.

1. Variabel bebas (independent)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua, model pembelajaran *Team Games Turnament* sebagai kelas eksperimen (XB) dilambangkan dengan X1, dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai kelas kontrol (XC) dilambangkan dengan X2.

2. Variabel terikat (dependent)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar Ekonomi.

D. Definisi Konseptual Variabel

1. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan: “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.”

2. Model Pembelajaran *Team Games Turnament*

Model pembelajaran *Team Games Turnament* merupakan salah satu tipe yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pembelajaran dengan tipe *Team Games Turnament* ini memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab. *Team Games Turnament* ini merupakan metode pertama dari Johns Hopkins, kemudian dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward. Nur dan Wikandari (2000) menjelaskan bahwa *Team Games Turnament* telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

3. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* memiliki arti “dua tinggal dua tamu” adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Tujuannya adalah mengarahkan siswa untuk aktif,

baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Dalam pembelajaran ini siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut.

E. Definisi Operasional

Mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkatagorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur (Sudjarwo dalam Sofia, 2014).

Tabel 6. Indikator dan Sub Indikator Variabel

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Pengukuran Varabel	Skala
Hasil Belajar	Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar	Hasil Tes Formatif Ekonomi	Tingkat Besarannya Hasil Tes Formatif Mata Pelajaran Ekonomi	Interval
Model Pembelajaran <i>Team Games Turnament</i>	Model Pembelajaran <i>Team Games Turnament</i> adalah model pembelajaran kelompok yang berisi permainan	Hasil Tes Formatif Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Turnament</i>		Interval

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
	akademik.			
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	<i>Two Stay Two Stray</i> merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain.	Hasil Tes Formatif Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>		Interval

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai proses pembelajaran yang sudah berjalan saat mengadakan penelitian pendahuluan. Wawancara dilakukan tidak terstruktur yaitu wawancara secara bebas tanpa terikat pertanyaan kepada guru dan siswa di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data jumlah siswa dan keadaan umum di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

3. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil proses. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh siswa lain atau nilai standar yang telah ditetapkan.

Penelitian ini juga menggunakan *post test*. Tujuan *post test* adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Bentuk tes adalah pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 25 butir soal yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D, E. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Instrument tes diberikan pada akhir setelah pembelajaran (*post test*) yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar Ekonomi.

1. Uji Validitas Instrumen

Suatu alat ukur yang dinyatakan valid jika alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang diukur. Untuk menguji validitas instrumen digunakan 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 variable X dan variable Y

X = skor butir soal

Y = skor total

N = jumlah sampel (Suharsimi, 2007: 72)

Dengan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian validitas instrument didapat hasil 4 soal tidak valid dari 25 soal dan 4 soal yang tidak valid diganti (lampiran 1)

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap. Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari *Kuder* dan *Richardson* untuk menguji tingkat reliabilitas, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{Mt(n-Mt)}{(n)(S_t^2)} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas internal seluruh instrumen

n = jumlah item dalam instrumen

M_t = means skor total

S_t^2 = varians total

(Sudijono, 2008: 258)

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 7. Tingkatan Besarnya Reliabilitas

Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai 0,799	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,599	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,1999	Sangat rendah

Suharsimi Arikunto (2006: 276)

Uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 4 dengan hasil r_{11} sebesar 0,82 yang menunjukkan reliabilitas pada tingkatan sangat tinggi.

3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Menurut Arikunto (2006: 210) klasifikasi kesukaran:

- soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal yang sukar.
- soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal yang sedang.
- soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal yang mudah.

Tingkat kesukaran instrumen dapat dilihat pada lampiran 2 yang menunjukkan dari 25 soal ada 8 soal dengan tingkat kesukaran mudah dan 17 soal dengan tingkat kesukaran sedang.

4. Daya Beda

Untuk mencari daya beda soal digunakan rumus:

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

Keterangan:

D = daya beda soal

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

$$P_A = \frac{B_A}{J_A} = \text{proporsi kelompok atas yang menjawab benar}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B} = \text{proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar}$$

Klasifikasi daya beda:

$$D = 0,00 - 0,20 = \text{jelek (poor)}$$

$$D = 0,20 - 0,40 = \text{cukup (satisfactory)}$$

$D = 0,40 - 0,70 =$ baik (*good*)

$D = 0,70 - 1,00 =$ baik sekali (*excellent*)

$D =$ Negatif = semuanya tidak baik, baik semua butir soal yang mempunyai nilainya negatif sebaiknya dibuang saja (Arikunto, 2006: 218)

Daya beda instrument dapat dilihat pada lampiran 3 dengan hasil daya beda dari 25 soal terdapat 3 soal cukup, 17 soal baik dan 5 soal baik sekali.

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang didapat berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Z. Adapun hipotesis uji adalah sebagai berikut:

H_0 : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dalam Russefendi (1998: 405), langkah-langkah pengujiannya adalah:

Pertama, mencari nilai Z untuk masing-masing data sampel dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

X_i = angka pada data

\bar{X} = rata-rata data

s = standar deviasi

Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan persamaan Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

$$D_n = |Fn(x_i) - F(x_i)|$$

Keterangan:

D_n : Nilai hitung Kolmogorov Smirnov

$F_n(x_i)$: Peluang harapan data ke i

$F(x_i)$: Luas kurva z data ke i

Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, nilai hitung Kolmogorov Smirnov terbesar dibandingkan dengan nilai tabel Kolmogorov Smirnov. Jika nilai hitung Kolmogorov Smirnov < nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka H_0 diterima. Jika nilai hitung Kolmogorov Smirnov \geq nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka H_0 ditolak.

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov Z (K-S Z) menggunakan software SPSS versi 17.0 dengan kriteria pengujian yaitu jika nilai probabilitas (sig) dari Z lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka hipotesis nol diterima (Trihendradi, 2005: 113).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas variansi maka dilakukan uji Levene. Adapun hipotesis untuk uji ini adalah:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (kedua kelompok populasi memiliki varians yang homogen)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (kedua kelompok populasi memiliki varians yang tidak homogen)

Dalam Fathoni (2013: 8), langkah-langkah pengujiannya adalah:

Pertama, menghitung Selisih masing-masing skor data dengan rata-rata kelompok, dengan rumus:

$$X = |x_i - \bar{x}|$$

Keterangan:

x_i = skor awal

\bar{x} = rata-rata kelompok

Kemudian menghitung nilai F, dengan rumus:

$$F = \frac{SS_b}{SS_w}$$

Keterangan:

SS_b = Jumlah kuadrat antar kelompok

SS_w = Jumlah kuadrat dalam kelompok
dengan

$$SS_b = \frac{\frac{(\sum X)^2}{n_{tot}} - \frac{\sum X_{tot}^2}{n_{tot}}}{n_{k-1}} \text{ dan } SS_w = \frac{\sum x^2_{tot} - \frac{(\sum X)^2}{n_{tot}}}{n_{tot} - n_{k-1}}$$

Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$, nilai hitung F dibandingkan dengan nilai

F tabel ($F_{\alpha(n_{k-1}-n_{tot})}$). Jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima. Jika

$F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas

menggunakan uji Levene dengan *software* SPSS versi 17.0 dengan

kriteria pengujian adalah jika nilai probabilitas (*Sig.*) lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka hipotesis nol diterima (Trihendradi, 2005: 145).

I. Teknis Analisis Data

1. T-test Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{separated varian})$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad (\text{polled varian})$$

Keterangan:

X1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

X2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varian total kelompok 1

S_2^2 = Varian total kelompok 2

n1 = Banyaknya sampel kelompok 1

n2 = Banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- 1) Apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.

2) Apakah varian data dari dua sampel itu homogen atau tidak.

Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini berikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varian homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *sparated* varian maupun *polled* varian untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 2) Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled* varians, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 3) Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled* varian maupun *sparated* varian dengan $dk = n_1 - 1 + n_2 - 1$, jadi bukan $n_1 + n_2 - 2$

Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian tidak homogen, untuk itu digunakan rumus tes *sparated* varian, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil (Sugiyono, 2005:135).

Pengujian penelitian ini dengan menggunakan *software* SPSS versi 17.0 dengan kriteria sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi atau sig.(2-tailed) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak
2. Jika nilai signifikansi atau sig.(2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (dalam <http://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>)

2. Analisis Efektivitas Model Pembelajaran (N-Gain)

Keefektivan model pembelajaran akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diamati. Cara yang dapat dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (*pretest*) hingga target hasil belajar setelah diberi

perlakuan (*posttest*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Untuk menguji efektivitas antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan *Two Stay Two Stray* (TSTS) digunakan perhitungan manual yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

(Hake dalam Biologipedia, 2011. Html)

Keterangan:

N-Gain = Gain yang ternormalisir

Pre test = Nilai awal pembelajaran

Post test = Nilai akhir pembelajaran

Tabel 8. Kriteria Indeks Gain

Skor	Kategori
(g) 0,70	Tinggi
0,30 (g) 0,70	Sedang
(g) > 0,30	Rendah

Untuk mengetahui keefektifan antara kedua model pembelajaran tersebut digunakan rumus sebagai berikut.

$$Efektivitas = \frac{N - Gain \text{ Kelas Eksperimen}}{N - Gain \text{ Kelas Kontrol}}$$

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang lebih efektif antara pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai berikut.

- a. Apabila efektivitas > 1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan model TGT dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model TSTS.
- b. Apabila efektivitas $= 1$ maka tidak terdapat perbedaan efektivitas antara pembelajaran model TGT dan model TSTS.
- c. Apabila efektivitas < 1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran dengan model TSTS dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model TGT.

J. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

Rumusan hipotesis 1

Ho: Hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Turnament* sama dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) pada pelajaran ekonomi.

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* dan tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) pada mata pelajaran Ekonomi.

Rumusan hipotesis 2

Ho: Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Ha: Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1 diuji dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen (*separated varian*) sedangkan hipotesis 2 diuji dengan rumus N-Gain.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan dua hal tersebut secara rinci disajikan sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Model pembelajaran TGT penerapannya memberikan pengaruh positif pada kelas eksperimen. Model pembelajaran TGT menerapkan cara belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang dalam penerapan terdapat unsur *game*, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang meningkat. Hasil posttest lebih tinggi dari hasil pretest pada kelas eksperimen. Posttest dilakukan setelah kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran TS-TS memiliki penerapan cara belajar dalam kelompok-kelompok kecil dan menuntun siswa untuk mendapatkan informasi dari kelompok lain dengan cara "bertamu". Hasil belajar siswa kelas kontrol meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran TS-TS. Peningkatan terlihat pada hasil posttest yang lebih tinggi dari pretest.

Perbedaan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran TS-TS terletak pada tingkat kesukaran penerapan, waktu yang diperlukan dalam penerapan dan minat siswa pada model pembelajaran. Model pembelajaran TGT lebih unggul dari model pembelajaran TS-TS dalam penelitian ini. Pengolahan data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penelitian ini mempunyai kesimpulan seperti berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) dan tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnamen* (TGT) dan *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016 maka peneliti menyarankan:

1. Hendaknya guru lebih mendalami model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar.
2. Hendaknya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard. 1998. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta (online) <http://monalisacurhat.blogspot.com/> (diakses pada tanggal 7 Maret 2015)
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ekocin.2011.model pembelajaran teams games tournament(online) <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournament-tgt-2/> (diakses pada tanggal 2 september 2015)
- Fathoni, Mukhamad. 2013. Uji Homogenitas varians. [online]. Diakses di <http://www.slideshare.net/mukhamadfathoni1/9-uji-homogenitas-variens> pada tanggal 10 November 2013.
- Hamalik, Umar 2005 *kurikulum dan pembelajaran*, PT bumi aksara.jakarta (online) <https://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/19/motivasi-belajar-menurut-oemar-hamalik/> (diakses pada tanggal 7 Maret 2015)
- Istiqomah. 2006. *Metode-metode pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Panjimas.(online) <http://eprints.uny.ac.id/9934/2/BAB%202%20-%202009108247056.pdf> (diakses 9 Maret 2015)
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Luthfita, Sofia. 2014. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scaffolding dan Two Stay Two*

Stray Terhadap Hasil Belajar Kelas VII di SMP Negeri 1 Batu Brak Lampung Barat. Skripsi. FKIP. Universitas Lampung.

- Nida, Mumariza. 2014. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamen (TGT) dan Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Tanjung Karang. FKIP. Universitas Lampung.*
- Nur, M. dan Wikandari, P.R. 2000. *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pengajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*
- Ruseffendi. 1998. *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan. Bandung: IKIP Bandung Press.*
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali*
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta : PT. Rineka Cipta.*
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik. Bandung: Nusamedia.*
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara*
- Spssindonesia. 2015. Cara Uji Independent Sampel t-test(online).
<http://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>(diakses pada tanggal 25 september 2016)
- Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.*
- Sudjana , Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.*
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika. Jakarta: Rineka Cipta*
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta*
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta*
- Supridjono, Agus. 2010. *Cooperative Learning- Teori dan Aplikasi PAIKEM. Jakarta: Pustaka Pelajar*

- Suryani, Nunuk & Agung Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI)
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trihendradi, Cornelius. 2005. *Step by Step SPSS 13.0 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wulandari, Ayu. 2014. *Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen dan Number Heads Together*. Skripsi. FKIP. Universitas Lampung.
- Yusiriza. 2011. Model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (online) <http://yusiriza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two-stay-two-stray-tsts/> (diakses pada tanggal 12 Desember 2014)
- Yusran. 2014. model pembelajaran kooperatif type two stay two stray (online) <http://yusran-physics.blogspot.com/2014/04/model-pembelajaran-kooperatif-type-two.html?w/> (diakses pada tanggal 2 september 2015)