



Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT) Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Nurwinda Sulistiawati¹, Yoni Hermawan², Raden Roro Suci Nurdianti³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Jawa Barat

Email Penulis Korespondensi: 202165094@student.unsil.ac.id

Abstrak

Penelitian yang dilaksanakan di SMAN 6 Tasikmalaya dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan membandingkan model pembelajaran *Number Head Together* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas XI IPS SMAN 6 Tasikmalaya pada tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Multiple Group Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS yang berjumlah 197 peserta didik. Sedangkan sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen pertama adalah kelas XI IPS 3 dengan jumlah 39 peserta didik dan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together*, sedangkan sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen kedua adalah kelas XI IPS 4 dengan jumlah 40 peserta didik dan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pengambilan sampel menggunakan *Nonprobability Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* pada materi perdagangan internasional, nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik lebih unggul dibandingkan dengan nilai *posttest* yang diperoleh melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini model pembelajaran *Number Head Together* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Number Head Together*, *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia dapat dilihat dari kemampuannya untuk meningkatkan mutu manusia dan membantu mereka memaksimalkan potensinya. Kemampuan indera yang dimiliki oleh manusia merupakan modal untuk mengembangkan segala potensi. Melalui indera tersebut, manusia dapat bertransformasi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan baru, dari ketidakpahaman menjadi pemahaman yang mendalam dan dari ketidakmahiran menjadi keahlian. Dalam proses peningkatan kualitas tersebut, kolaborasi dengan



individu lain yang telah mengembangkan potensinya menjadi penting, sehingga berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman hidup dapat terjadi. Sebagai makhluk sosial, peran pendidikan tidak terlepas dari interaksi antar unsur yang saling memengaruhi.

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Menurut Djamarah sebagaimana disebutkan oleh (Ole & Dipan, 2023:8) "interaksi edukatif memiliki tujuan yang jelas, yakni mengubah perilaku dan perbuatan seseorang agar menjadi lebih baik." Dalam interaksi edukatif, meskipun guru dan peserta didik memiliki peran, tugas dan tanggung jawab yang berbeda, keduanya berjalan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran di sekolah harus berlangsung dengan baik guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat dari pemahaman peserta didik, penguasaan materi dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Nurbiantoro, 2016:19), "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya." Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya tercermin dalam penguasaan materi, tetapi juga dalam pemahaman peserta didik serta hasil konkret dari pembelajaran yang diterapkan.

Proses pembelajaran peserta didik dikelas dapat dipengaruhi oleh rendahnya mutu proses pembelajaran, model pembelajaran juga dapat membantu keberhasilan peserta didik. Pada saat dikelas peserta didik cenderung fokus belajar hanya sekitar 30-45 menit pertama untuk selanjutnya peserta didik kurang fokus dan lebih asik dengan dunianya sendiri seperti ada yang bermain games, mengakses sosial media dan lain sebagainya. Kurangnya minat belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal serta bisa dilihat dari lingkungan peserta didik maupun dari faktor pendekatan belajar. Beberapa faktor yang mungkin memengaruhi termasuk kurangnya minat dalam memahami materi pelajaran diantanya memiliki rasa frustrasi karena kesulitan dalam pemahaman, atau kurangnya dukungan dari lingkungan belajar. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa adalah langkah awal yang penting dalam membantu mereka meraih potensi belajar mereka secara penuh. Selain dari faktor-faktor yang sudah disebutkan, ada juga aspek psikologis dan emosional yang perlu diperhatikan. Beberapa peserta didik mungkin mengalami kecemasan atau kurang percaya diri, yang dapat menghambat motivasi mereka untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan dengan guru ekonomi kelas XI IPS di SMAN 6 TASIKMALAYA, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai rendah pada mata pelajaran ekonomi, hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester yang diperoleh oleh peserta didik kelas XI. Berikut merupakan data hasil penilaian ujian tengah semester kelas XI IPS di SMAN 6 TASIKMALAYA.



Table 1
Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Tahun 2023/2024

Kelas	Nilai Rata-rata UTS	KKM
XI IPS 1	37	75
XI IPS 2	37	75
XI IPS 3	34	75
XI IPS 4	33	75
XI IPS 5	35	75

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi 2024

Dari data diatas menunjukan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 6 TASIKMALAYA masih rendah, rendahnya hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata peserta didik yang masih dibawah kriteria ketuntusan maksimum (KKM) serta harus melakukan remedial. Biasanya masalah seperti ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu model pembelajaran yang digunakan harus tepat karena suatu model pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sehingga dapat berdampak baik bagi hasil belajarnya. Agar hasil belajar peserta didik baik maka sebagai seorang pendidik harus meningkatkan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran sehingga mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang, memperkuat pemahaman materi dalam artian siswa mampu menerapkan strategi dan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan masalah ataupun menyelesaikan tugas, mendorong siswa untuk memiliki komunikasi yang aktif dengan teman-temannya hal itu dilakukan untuk berdiskusi dalam menyampaikan ide, strategi dan memberikan umpan balik secara efektif, membangun keterampilan sosial dan emosional sehingga peserta didik dapat memiliki rasa empati dan tanggung jawab saat melakukan kerja sama.

Maka dari itu pemilihan model pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi proses belajar dan mengajar. Maka dari itu model pembelajaran yang diambil berdasarkan fenomena diatas yaitu Model pembelajaran *Number Head Together* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model-model ini dapat bervariasi dalam pendekatan, struktur, dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai macam model pembelajaran dan pilihan model tertentu dapat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran. Model pembelajaran dijelaskan sebagai kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Desain ini bertujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik, model pembelajaran dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu model pembelajaran individualistik dan model pembelajaran kelompok, pembagian ini menekankan perbedaan pendekatan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Maka dari itu metode pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam kegiatan belajar mengajar, seorang pendidik perlu mempertimbangkan model



pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peserta didik. Sehingga pendidik akan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut menekankan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi peserta didik sebelum memberikan pengajaran. Pemilihan model pembelajaran, seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Number Head Together* (NHT) diharapkan memiliki peran yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk menerapkan kedua model tersebut dan melakukan perbandingan terhadap hasil belajar peserta didik antara menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Perbandingan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ekonomi" (Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta didik kelas XI IPS SMAN 6 TASIKMALAYA).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe *Nonequivalent Multiple-Group Design*. Pada pengaplikasianya peneliti menyediakan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Dalam kelas eksperimen ini diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Desain dalam penelitian ini menggunakan *pretest posttest nonequivalent multiple group design*.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Number Head Together* dan *Teams Games Tournament*. Adapun hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H1 = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *number head together* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. H2 = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. H3 = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT).

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji statistic parametrik diantaranya uji normalitas dan uji homogenitas.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua kelas eksperimen yang terdiri dari kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen satu dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* dan kelas XI IPS 4 menggunakan model pemebelajaran *Teams Games Tournament*. pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung selama 5 pertemuan, dimulai pertemuan pertama pemberian Pretest pada kelas eksperimen yang menggunakan model pemebelajaran *Number Head Together* dan *Teams Games Tournament*, pada pertemuan kelima kedua kelas diberikan postest. Model pembelajaran NHT secara umum memiliki 5 sintak, yaitu 1) Penyajian kelas, 2) Pembentukan kelompok, 3) Setiap kelompok memiliki sumber yang relevan, 4) Diskusi masalah, 5) Guru memanggil nomor kepala, 6) Memberi kesimpulan. Sedangkan pada model pembelajaran TGT secara umum memiliki 5 sintak, yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok(*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Pertandingan (*tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*). selanjutnya pada pertemuan kedua, ketiga, keempat merupakan pemberian *treatment* pada kedua kelas eksperimen 1 yaitu kelas XI IPS 3 dengan menggunakan model pebelajaran *NumberHead Together* dan pada kelas eksperimen 2 yaitu kelas XI IPS 4 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan pada pertemuan kelima peserta didik diberikan Postest.

Table 2

Hasil Rata-rata *Pretest-Posttest*

Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain
Kelas Eksperimen 1	41,87	87,85	0,78
Kelas Eksperimen 2	37,75	82,65	0,71

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan pengolahan data diatas maka dapat diketahui bahwa terdapat perolehan nilai rata-rata *Posttest* dan *Pretest* pada kedua kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen satu diperoleh nilai *pretest* sebesar 41,87 kemudian diterapkan pembelajaran dan dilakukan *posttest* dapat diperoleh nilai 87,85. Hal tersebut menunjukan bahwa terdapat peningkatan nilai *Pretest* terhadap nilai *posttest* berdasarkan pengolahan N-Gain yang mencapai 0,78 yang artinya berinterpretasi tinggi. Begitu juga pada kelas eksperimen dua diperoleh nilai *pretest* sebesar 37,75 kemudian diterapkan pembelajaran dan dilakukan *posttest* dapat diperoleh nilai 82,65 dan hal tersebut menunjukan bahwa adanya peningkatan nilai *pretest* terhadap nilai *posttest*, berdasarkan pengolahan N-Gain yang mencapai 0,71 yang artinya terdapat peningkatan nilai pada kategori tinggi.

Table 3
Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Kelas	Hasil Belajar	Paired Sample T-Test			
		Mean	t	df	Sig. (2-Tailed)
Eksperimen 1	Pretest	41,87	22.163	77	.000
	Posttest	87,65			



Berdasarkan data uji *Paired Sample T-Test* diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikasi hasil belajar kelas eksperimen satu dari nilai *pretest* dan *posttest* pada tabel *Paired Sample T-Test* adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *number head together* sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan ini dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang ditunjukan dengan nilai mean nilai Pretest 41,87 dan mean nilai Postest 87,65.

Table 4
Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Kelas	Hasil Belajar	Paired Sample T-Test			
		Mean	t	df	Sig. (2-Tailed)
Eksperimen 2	Pretest	37,75			
	Posttest	82,65	21.176	79	.000

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan data uji *Paired Sample T-Test* diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikasi hasil belajar kelas eksperimen satu dari nilai *pretest* dan *posttest* pada tabel *Paired Sample T-Test* adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a . Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan ini dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang ditunjukan dengan nilai mean nilai Pretest 37,75 dan mean nilai Postest 82,65.

Table 5
Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Kelas	Independent dt SampleT-tes			
	Mean	t	df	Sig.(2-Tailed)
Eksperimen 1	87.85	3.255	77	0,002
Eksperimen 2	82.65			

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan hasil Hasil Olah Data 2024 uji *Independent sample T-Test* diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikasi hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua pada tabel *Independent Sample T-Test* adalah $0,002 < 0,05$.

Dari hasil Hasil Olah Data 2024 diatas maka dapat disimpulkan bahwa H_0 menolak dan H_a menerima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games*



Tournament (TGT). Perbedaan tersebut ditunjukan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar kelas eksperimen satu yaitu 87,85 dan kelas eksperimen dua yaitu 82,65.

Dari hasil uji hipotesis menunjukan bahwa nilai SIG.(2-Tailed) adalah $0,002 < 0,05$ artinya terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* sesudah diberikan perlakuan dan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sesudah diberikan perlakuan. Kedua kelas tersebut terdapat peningkatan hasil belajar, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Salu & Hardini, 2023) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Number head Together* dan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sama-sama meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, diantara kedua kelas tersebut hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Number Head Together* ini lebih unggul dibandingan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sejalan dengan penelitian yang dilakuakn oleh (Karmila & Mawardi, 2020) yang mengatakan bahwa Model pembelajaran *Number Head Together* dan *Teams Games Tournament* sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi model pembelajaran *Number Head Together* memperoleh hasil belajar yang yang besar dibandingan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut dapat disebabkan karena pada proses pembelajaran model pembelajaran *Number Head Together* ini lebih efektif dan efisien karena pada saat proses pembelajaran siswa bisa betukar pendapat, memiliki rasa tanggung jawab, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dapat diandalkan sehingga membuat peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dan meningkatkan rasa percaya diri. Dibandingkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memerlukan waktu yang lama, peserta didik cenderung lebih fokus terhadap permainannya diandingkan dengan materinya, disamping itu pada saat proses pembelajaran waktu yang dihabiskan pada model pembelajaran ini sangat banyak dan dalam memanfaatkan waktu tersebut hanya sebentar karena sudah ada ketentuanya.

Menurut (Nurnaifah,2022:4), hasil belajar merujuk kepada kompetensi atau kemampuan spesifik yang berhasil dicapai oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar. Menurut (Mustakim,2020:3), hasil belajar mencakup segala pencapaian yang berhasil diraih oleh peserta didik, dengan mempertimbangkan penilaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Menurut pendapat mustakim pentingnya penilaian sesuai dengan standar kurikulum dalam menentukan pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah terlibat dalam proses belajar mengajar. Pencapaian ini meliputi berbagai aspek, termasuk kognitif (pengetahuan, pemahaman), afektif (sikap, nilai, emosi), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Penilaian hasil belajar seharusnya dilakukan sesuai dengan kurikulum pembelajaran



yang berlaku di lembaga pendidikan yang bersangkutan, untuk memberikan gambaran yang holistik tentang kemajuan peserta didik dalam berbagai bidang.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan mengenai perbandingan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran Number Head Together dan Teams Games Tournament, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Namun diantara kedua model pembelajaran tersebut model pembelajaran *Number Head Together* mendapatkan nilai dari hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Hal ini dapat dipengaruhi karena hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* pada pelaksanaanya lebih efektif dan efisien karena pada saat proses pembelajaran siswa bisa betukar pendapat, memiliki rasa tanggung jawab, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dapat diandalkan sehingga membuat peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dan meningkatkan rasa percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Karmila, B., & Mawardi, M. (2020). Meta Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(4), 224–233. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i4.1495>
- Nurbiantoro, R. (2016). dukungan sosial (baik, sedang, buruk) dapat mempengaruhi hsil belajar maematika siswa di era pandemi Covid-19. *Pgri*, 1–23.
- Nurnaifah, I. I., Akhfari, M., & Nursyam. (2022). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 1(2), 86–94. <https://doi.org/10.58917/ijpe.v1i2.19>
- Ole, A. A., & Dipan, E. G. (2023). Hubungan kondisi lingkungan belajar di sekolah dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 71–78. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i1.2434>
- Salu, B. E., & Hardini, A. T. A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1475–1480. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5158>