



## **Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Word Square* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

**Yunita Dena Ulpah<sup>1\*</sup>, Raden Roro Suci Nurdianti<sup>2</sup>, Edi Fitriana Afriza<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

E-mail Penulis Korespondensi : [202165077@student.unsil.ac.id](mailto:202165077@student.unsil.ac.id)<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti pada mata pelajaran ekonomi merupakan permasalahan yang terjadi. Metode eksperimen digunakan sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan diatas, dengan desain penelitian menggunakan desain non equivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti pada tahun ajar 2024/2025 yang berjumlah 170 orang peserta didik. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPS 2 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 4 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen dengan pengambilan sampel menggunakan Teknik nonprobability sampling. Teknik analisis data menggunakan bantuan program SPSS 25. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dimana Ha diterima jika nilai sig.(2-tailed)  $< 0,05$  dan berdasarkan penelitian diperoleh nilai sig.(2-tailed)  $< 0,05$ . Nilai rata-rata pada skor kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan dalam penelitian ini Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** *Cooperative Learning, TGT, Word Square*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sendiri memiliki peranan sangat penting terhadap kehidupan manusia, Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk, membina, dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian seseorang, oleh karena itu memajukan Pendidikan harus dengan meningkatkan semangat dalam belajar, agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat maka kualitas Pendidikan di Indonesia juga harus ditingkatkan agar mampu mengikutiinya. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh



(Wirda 2020:7) "Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru".

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar dari kelas XI IPS di SMA Negeri Cihaurbeuti juga belum mencapai nilai KKM. Berikut adalah data hasil ujian akhir semester di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yang tertera pada tabel.

**Tabel 1 Data Rata-Rata PAS XI IPS**

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta Didik yang Memenuhi KKM
1	XI IPS 1	33	73,33	10 orang
2	XI IPS 2	36	72,88	13 orang
3	XI IPS 3	33	72,81	11 orang
4	XI IPS 4	36	71,88	10 orang
5	XI IPS 5	32	72,81	5 orang

Sumber : Data Transkip Nilai PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang didapat oleh peserta masih di bawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 72, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 75. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM hanya 49 orang dari 170 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Sehingga diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, terutama dalam penerapan model pembelajaran harus lebih efektif dan kreatif yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan guru meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning*. Dalam model pembelajaran *cooperative learning* mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka menciptakan tujuan pembelajaran, salah satu tipe dalam model pembelajaran *cooperative learning* adalah *Teams Games Tournamen* (TGT). Pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bekerja sama satu peserta didik dengan peserta didik yang lain dengan tujuan agar proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena kerja sama antar teman, sebagaimana yang dikemukakan oleh Shoimin (2017:45) *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Sedangkan TGT sendiri dapat diartikan menurut Slavin 2015 (dalam Muttaqien et al., 2021:4) menyatakan bahwa "Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas semua peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan



mengandung unsur permainan dan penguatan. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT sendiri merupakan model pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, berdiskusi, kerja sama antara peserta didik. Oleh sebab itu model pembelajaran kooperatif membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhaty Purnama (2022), yang menggunakan model pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Teori belajar yang melandasi dalam penelitian ini adalah teori belajar kontruktivisme, Menurut Jean Piaget 1980 (Karyono, Mularsih 2018:114) "Belajar terjadi tidak hanya karena seorang guru memberikan pelajaran kepadanya, karena belajar adanya kerja faktor internal individu yang belajar bukan bentukan atau pemberian dari lingkungan." Piaget percaya bahwa pembelajaran terjadi melalui peserta didik secara aktif membangun pengetahuan, dan ini ditingkatkan ketika peserta didik memiliki kendali dan pilihan atas apa yang mereka pelajari. Teori Piaget ini sejalan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT dimana peserta didik terlibat dalam aktivitas kelompok untuk bertukar pikiran dan membina interaksi antar pribadi. Sehingga pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dibangun langsung oleh peserta didik, dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT ini juga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa proses pengembangan pengetahuan keaktifan seseorang sangat berperan. Sebagai relasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan sebuah model pembelajaran aktif dan partisipasi agar hasil belajar yang dicapai tinggi. Sedangkan Vygotsky 1978 Karwono, (2018:15) mengatakan bahwa "mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar yaitu keaktifan individu dalam mengolah pengalamannya merupakan refleksi dari latihan-latihannya melalui berbahasa dan berpikir yang didukung oleh keaktifan individu dan keaktifan lingkungan yang saling melengkapi". Dalam teori Vygotsky ini belajar mengacu pada proses perkembangan internal pembentukan pengetahuan baru dengan bantuan orang lain yang berkompeten, dan ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan individu dalam belajar sangat bergantung pada stimulus lingkungan yang sesuai serta bentuk bimbingan dari orang lain secara tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terwujudnya perkembangan potensial menjadi lebih baik, artinya individu harus aktif dalam membangun pengetahuannya dan lingkungan juga harus aktif sebagai bentuk dukungan. Karwono, (2018:117).

Teori dari Vygotsky ini juga sejalan dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran.



Media pembelajaran yang tepat dapat membantu menjadikan proses pembelajaran semakin mudah dan efektif sehingga membuat peserta didik termotivasi. Media *Word Square* merupakan media pembelajaran cari kata untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan daya serap atau daya ingat terkait materi dan memecahkan permasalahan. Model word square mirip seperti Teka-Teki Silang (TTS) tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengoceh. Tujuan adanya huruf pengoceh bukan untuk melatih sikap kritis, teliti dan focus saja belajar menggunakan media *word square* dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kelebihan media *Word Square* :

- 1) Mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 2) Peserta didik akan terlatih untuk bersikap teliti dan kritis.
- 3) Merangsang peserta didik untuk berpikir efektif.

Kekurangan media *Word Square* :

- 1) Dengan materi yang telah disiapkan, akhirnya tidak dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik.
- 2) Peserta didik tinggal menerima bahan mentah.
- 3) Peserta didik tidak dapat mengembangkan materi yang sudah ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya (Kurniasih & Sani, 2016:99-100)

Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Word Square* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

## METODE PENELITIAN

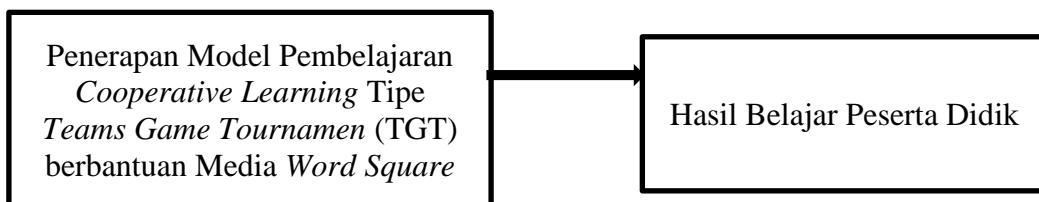
Menurut Sugiyono (2019:2) mengatakan bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sedangkan menurut Abubakar (2021:2) “metodologi penelitian adalah upaya menyelediki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengelolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode quasi eksperimen. Dalam penelitian ini variabel independent (bebas) yaitu Model pembelajaran *cooperative learning* tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Word Square*, sedangkan variabel dependent (terikat) yaitu hasil belajar peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*. Dalam desain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random menurut Sugiyono (2019:79).



Menurut Sugiyono (2019:80) menjelaskan bahwa "Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Dalam penelitian ini populasi adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 170 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Sampling *Nonprobability Sampling* tipe *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* menurut Kasanah (021:28) merupakan Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang digunakan oleh peneliti sendiri yang didasarkan pada ciri atau sifat-sifat populasi yang diketahui sebelumnya. Tujuan dan pertimbangan pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah peneliti mencari kelas yang memiliki ketuntasan kognitif yang paling rendah diantara kelas lainnya, peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4, dilihat dari ketuntasan yang paling rendah belum mencapai KKM, sehingga dalam penelitian ini ada kelas eksperimen yaitu XI IPS 4 dan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 2.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 05 Agustus 2024 sampai tanggal 19 Agustus 2024. Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yang beralamat di Jl. Kartawijaya No.600. Pamokolan, Ciamis, Kabupaten Ciamis Jawa Barat 46262. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25. Soal instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda. Soal instrument diuji cobakan terlebih dahulu dan diuji validitas, uji reliabilitas dengan analisis butir soal berupa taraf kesukaran dan daya pembeda. Adapun analisis data yang dilakukan yaitu uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yaitu uji *Paired Sample T-test* dan uji *Independent Sample T-test* dan uji *Effect Size*.

Berdasarkan latar belakang masalah dan metode yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1 Kerangka Pemikiran**

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Cihaurbeuti kelas XI IPS tahun ajaran 2024/2025 pada semester ganjil. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terdiri



dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Word Square* sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran Konvensional (ceramah). Adapun jumlah peserta didik yang dijadikan sampel sebanyak 72 peserta didik. Penulis melaksanakan penelitian sebanyak 5 kali pertemuan secara tatap muka pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan pertama dikedua kelas dilakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik, pada pertemuan kedua sampai ke empat dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Word Square* pada pada kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Pertemuan ke lima kedua kelas diberikan *posttest*.

**Tabel 2 Hasil Rata-Rata *Pretest-Posttest*  
Dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Keterangan
<b>Kelas Eksperimen</b>	47,16	86,69	0,76	Tinggi
<b>Kelas Kontrol</b>	43,69	79,53	0,63	Sedang

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2024

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas sampel maka selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan SPSS 25 yaitu pengujian *One Kolmogrov Smirnov* dengan kriteria pengambilan keputusan nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, data untuk kelas eksperimen diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* 0,143 untuk (*pretest*) dan 0,059 untuk (*posttest*). Pada kelas kontrol diperoleh *Sig. (2-tailed)* 0,200 untuk (*pretest*) dan 0,200 untuk (*posttest*). Maka skor masing-masing data pada kedua kelas berdistribusi normal karena nilai pada kedua kelas memiliki *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari taraf *signifikansi* 5% atau 0,05. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas berbantuan SPSS 25 yaitu pengujian *Levene Statistic* dengan kriteria pengambilan keputusan nilai signifikansi pada *Based On Mean*  $> 0,05$  maka data homogen, diperoleh nilai *Levene Statistic* pada kedua kelas yaitu nilai signifikan untuk *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan sebesar  $0,100 > 0,05$  dan nilai signifikan untuk *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar  $0,722 > 0,05$ . Dari hasil nilai signifikan tersebut maka data dikatakan homogen karena nilai signifikan data tersebut lebih besar taraf signifikansi 5% atau 0,05.



Uji hipotesis pertama diambil dari data kedua kelompok diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua variannya homogen, maka pengujian dilanjutkan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* pada program *SPSS versi 25*. Dengan kriteria pengambilan Keputusan Jika nilai *Sig. (2-tailed)*  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima, Jika nilai *Sig. (2-tailed)*  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Pertama**

<b>Data</b>	<b>Mean</b>	<b>t</b>	<b>N</b>	<b>Df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
<b>Pretest</b>	47,16				
<b>Eksperimen</b>		-38,448	36	35	0,000
<b>Posttest</b>	86,69				
<b>Eksperimen</b>					

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2024

Berdasarkan pada tabel 4.8 dilihat nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar 0,000. Dengan demikian nilai *Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan dari uji hipotesis pertama adalah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Square* sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan dapat dilihat pada rata-rata nilai *posttest* sebesar 86,69 lebih tinggi dari pada rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 47,16. Jadi terdapat kenaikan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 39,53. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Uji hipotesis kedua bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Kedua kelompok data yaitu *pretest* dan *posttest*, data dari kedua kelompok diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua variannya homogen, maka pengujian dilanjutkan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* pada program *SPSS versi 25*. Dengan kriteria pengambilan Keputusan Jika nilai *Sig. (2-tailed)*  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima, Jika nilai *Sig. (2-tailed)*  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Kedua**

<b>Data</b>	<b>Mean</b>	<b>t</b>	<b>N</b>	<b>Df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
<b>Pretest Kontrol</b>	43,69				
<b>Posttest Kontrol</b>	79,53	-19,204	36	35	0,000

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2024



Dapat dilihat nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar 0,000. Dengan demikian nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan dari uji hipotesis kedua terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah pembelajaran. Perbedaan dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,53 lebih tinggi dari padanilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar 43,69. Jadi terdapat kenaikan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 35,84. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran konvensional (ceramah) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Uji hipotesis ketiga dilakukan bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Data kedua kelompok diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua variannya homogen, maka pengujian dilanjutkan dengan menggunakan *independent sample t-test* pada program *SPSS versi 25*.

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis Ketiga**

<b>Data</b>	<b>Mean</b>	<b>Mean Difference</b>	<b>t</b>	<b>N</b>	<b>Df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
<b>Posttest</b>	86,69					
<b>Eksperimen</b>		7.167	-4,035	36	70	0,000
<b>Posttest Kontrol</b>	79,53					

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2024

Dapat dilihat skor rata-rata kelas eksperimen adalah 86,69 sementara skor rata-rata kelas kontrol 79,53. Kemudian skor *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar 0,000. Menunjukkan bahwa skor *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word square* setelah diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional setelah selesai pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik dikelas XI IPS SMA Cihaurbeuti, dari dua kelas yang diteliti menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang berbeda secara keseluruhan pada kedua kelas tersebut, namun pada kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *word square* dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dari pada kelas kontrol yang hanya



menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil ini dapat dilihat dari nilai *N-Gain* yang didapat dari masing-masing kelas.

Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa Ha diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Word Square* sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan langsung peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhaty Purnama Sari dkk, (2022) disimpulkan bahwa pengguna model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, menurut Piaget 1980 (Karyono, Mularsih 2018:111) "anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh." Sedangkan teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa "aktivitas sosial anak dikembangkan dalam bentuk kerjasama antar pelajar dengan pelajar lainnya dibawah bimbingan orang dewasa".

Hasil uji hipotesis kedua juga menunjukkan bahwa Ha diterima yang mana artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah pembelajaran. Kemudian ditinjau dari nilai KKM mata pelajaran ekonomi untuk kelas 11 IPS 2/kelas kontrol sama seperti kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil *posttest* di kelas 11 IPS 2/kelas kontrol pada materi Ketenagakerjaan ini meningkat dari hasil *pretest* sebelumnya. Dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest*, maka proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional sudah mencapai nilai KKM yang ditentukan. Namun pada kelas kontrol ini nilainya masih dibawah nilai rata-rata kelas eksperimen.

Hasil dari uji hipotesis ketiga sendiri menunjukkan bahwa Ha diterima yang artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *word square* setelah diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah selesai pembelajaran. Hasil pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan sesudah diberikan perlakuan, akan tetapi terdapat perbedaan yang cukup jauh yang mana kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan di mana model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik ikut aktif dan terlibat dalam pembelajaran yang berlangsung, proses pembelajaran dengan menggunakan hasil penelitian yang dilakukan di mana model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dapat mempengaruhi dalam proses pembelajaran dan perkembangan pengetahuan yaitu dapat melatih keterampilan berpikir dan



meningkatkan aktivitas sosial dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai perbedaan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe ttt (*teams games tournament*) berbantuan media *word square*. Berdasarkan hasil uji hipotesis, baik kelas eksperimen atau kelas kontrol keduanya memiliki peningkatan yang cukup baik, akan tetapi kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan pada hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe ttt (*teams games tournament*) berbantuan media *word square* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Arikunto, P. D. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Ketiga*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Sinar Grafika Offset.
- Karwono, M. (2018). Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar (1st ed). PT Rajagrafindo Persada. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Vol
- Kasanah, R. U. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi, November, 62.
- Malik, A. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. In DEEPUBLISH (1st ed). CV Budi Utama.
- Sari, N. P., Della, S., & Agustina, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Teams Group Tournament* (Ttg) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam. *Bio-Lecture: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.31849/bl.v9i1.9407>
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Sudartono. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia Smkn 1 Baru. Skripsi, 8(5), 55.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cited by 98 (19.60 per year).