



PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN
NUMBERRED HEADS TOGETHER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

ALFIATUSH SHOOLIHAH

Jurusan Pendidikan Ekonomi FE Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2012

Disetujui September 2012
Dipublikasikan November 2012

Keywords:

**Learning Outcomes
Numberred Heads Together
(NHT) Learning Method
Teams Games Tournament**

Abstrak

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa agar siswa mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Hasil observasi awal menunjukkan banyak siswa kelas VIII mata pelajaran IPS SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara belum memenuhi KKM. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament dan Numberred Heads Together; serta menganalisis hasil belajar lebih tinggi yang mana hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament atau Numberred Heads Together. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling yang menghasilkan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII D sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji tahap akhir, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament dan Numberred Heads Together. Serta hasil belajar kelas yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran Numberred Heads Together.

Abstract

In teaching and learning education, teachers play an important role as a facilitator in optimizing the activity of students. Teachers are expected to use appropriate teaching methods to involve more students in the teaching-learning process. The results of preliminary observations suggest that class VIII (65,3%) who have not completed the economic value of the material perpetrators of the economic activities in Indonesia. Results are not optimal because attention of students are less, participation of children less comprehensive, students have a fairly good activity, but not channeled properly. The procedure of this research is a cyclical activity that consists of two cycles where each cycle includes planning, implementation of the action, observation and reflection. Good results in cycle I and cycle II shows that the average value of cognitive learning outcomes that students increased from the initial score from the initial average of 66.9 to 73.2 to 84.2 in cycle I and cycle II and classical completeness from 34,6% to 65.3% in cycle I and 92.3% in cycle II.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa agar siswa mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan materi tanpa mengetahui siswa paham atau tidak, akan tetapi guru harus dapat memahamkan siswa agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari. Siswa akan memahami atau tidak materi yang diajarkan oleh guru tergantung metode yang digunakan oleh guru. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, maka guru akan lebih mudah memahamkan siswa dengan apa yang diajarkan oleh guru. Guru yang mengetahui karakteristik dan proses belajar siswa ,guru dapat lebih mudah dalam menentukan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama merupakan mata pelajaran IPS Terpadu. Mata pelajaran IPS ini mencakup berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang meliputi bahan kajian sosiologi, geografi, sejarah dan ekonomi. Dengan bahan kajian yang bermacam – macam tersebut maka IPS memiliki ruang lingkup yang luas yaitu kehidupan manusia dalam masyarakat. Metode yang dianggap sesuai dengan mata pelajaran IPS adalah metode *Teams Games Tournament* dan *Numberred Heads Together*.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah metode pembelajaran yang didalamnya terdapat unsure permainan akademik atau tournament mingguan untuk mengganti tes ulangan (Ahmadi, dkk: 2011).). Permainan dalam metode ini adalah berupa tes, akan tetapi siswa tidak merasa sedang tes karena menggunakan permainan. Metode ini dianggap efektif dalam

mata pelajaran IPS karena, dengan metode pembelajaran ini siswa dapat belajar dengan rileks dan menyenangkan.

Sedangkan metode pembelajaran *Numberred Heads Together* adalah metode pembelajaran diskusi, dimana siswa diberi nomor (Ahmadi, dkk: 2011). Metode ini dianggap efektif karena nomor yang dipanggil oleh guru ini secara acak, sehingga semua siswa harus siap dengan jawaban dari soal yang telah didiskusikan. Walaupun ini metode diskusi, akan tetapi disini siswa tidak hanya ikut teman – temannya saja, akan tetapi semua siswa harus tau dan paham dari jawabannya sendiri. Metode pembelajaran ini tepat diterapkan dalam mata pelajaran IPS karena disini siswa dapat berfikir, menyampaikan pendapat dan bekerja sama dengan siswa lain didalam kelompok tersebut.

Berhasil atau tidak kegiatan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh yang dapat diketahui melalui tes atau evaluasi hasil belajar. Hasil belajar siswa didapatkan bahwa nilai Ujian Semester Ganjil masih rendah, dimana masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 72.

Data diatas menunjukkan bahwa dari jumlah seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara sebanyak 251 siswa, nilai yang masih belum memenuhi KKM sebanyak 109 siswa. Seorang siswa dianggap tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi ataupun mencapai tujuan hasil belajar miniman 72 %, dan sekurang – kurangnya 85 % dari jumlah siswa di kelas tersebut telah memenuhi KKM. Dari data diatas hanya memiliki rata – rata 56,9 % siswa yang mampu memenuhi KKM. Masih kurangnya hasil belajar siswa pada mata pela-

Tabel 1.1

Jumlah Siswa dan Nilai Akhir Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012

Kelas	Nilai Rata-rata	Nilai < 72,0	(%)	Nilai > 72,0	(%)	Jml siswa
VIII A	72,4	15	46,9 %	17	53,1 %	32
VIII B	71,7	13	40,6 %	19	59,4 %	32
VIII C	64,7	20	66,7 %	10	33,3 %	30
VIII D	71,9	19	59,4 %	13	40,6 %	32
VIII E	78,1	8	25,0 %	24	75,0 %	32
VIII F	78,5	9	30 %	21	70 %	30
VIII G	69,5	15	37,5 %	17	53,1 %	32
VIII H	72,3	9	29,0 %	22	71,0 %	31
Jumlah	579,1	109	335,1%	143	455,5 %	251
Rata-rata	72,4	13,5	41,9%	17,9	56,9 %	31

Sumber: Nilai Akhir Semester Ganjil

jaran IPS yang terdapat dalam materi ekonomi yang belum mencapai KKM menjadi permasalahan di sekolah.

Adanya hasil belajar yang masih di bawah KKM tersebut dapat dipengaruhi dari penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Banyak metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung ceramah yang kurang bervariasi. Metode ceramah sering digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena ceramah merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran dan sebagai suatu cara memahami materi kepada siswa. Namun, tidak semua pelajaran dapat disampaikan dengan ceramah, karena metode ceramah tersebut kurang tepat jika digunakan untuk menyampaikan materi dimana siswa harus belajar mempraktikannya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara?; (2) Metode pembelajaran manakah yang menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi, pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara?

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Menganalisis ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara; (2) Menganalisis metode pembelajaran mana yang menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi, pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau metode pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan: "Jika sesuatu terjadi dilakukan pada kondisi – kondisi yang dikontrol dengan teliti, apakah yang akan terjadi?" (Syamsudin dan Damaianti, 2009: 150). Penelitian eksperimen ini termasuk dalam jenis eksperimen murni dengan

desain penelitian yang digunakan yaitu rancangan secara acak dengan tes awal dan tes akhir dengan kelompok kontrol (*The randomized pre test - posttest control group design*). Skema yang dapat mewakili rancangan ini sebagai berikut:

R	O1	X1	O2
R	O3	X2	O4

(Syamsudin dan Damaianti, 2009: 160).

Gambar 3.1 Skema desain penelitian Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara Tahun Ajaran 2011 / 2012. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara cluster random sampling atau teknik pengambilan sampel secara acak. Adapun hal yang harus dipertimbangkan yaitu: (1) siswa berada pada tingkat kelas yang sama, tidak ada pembagian kelas berdasarkan rangking; (2) buku sumber yang digunakan sama; (3) umur relatif sama yaitu antara 14 sampai 16 tahun; (4) peserta didik mendapat materi berdasar kurikulum yang sama; (5) peserta didik diampu oleh guru yang sama.

Setelah adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kedua kelompok diberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan. Data hasil *pre test* tersebut selanjutnya di uji deskriptif statistik, normalitas, homogenitas dan uji kesamaan dua rata – rata untuk mengetahui kedua kelas tersebut sebelum diberi perlakuan:

Analisis deskriptif statistik digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah dan nilai rata – rata, dan standar deviasi pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum pembelajaran (*pre test*).

Uji normalitas merupakan uji awal yang dilakukan untuk menganalisis data hasil *pre test* guna mengetahui kenormalan data. Tahap uji normalitas ini menggunakan SPSS 16 yaitu *kolmogorov-smirnov* dengan taraf kepercayaan $\alpha = 5\%$, jika nilai signifikannya $> \alpha$ maka sampel berdistribusi normal

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2006:320). Tahap uji homogenitas ini meng-

gunakan SPSS 16, dengan taraf kepercayaan $\alpha = 5\%$, jika nilai signifikannya $> \alpha$ maka sampel yang diambil mempunyai varians yang sama atau homogen.

Uji kesamaan dua rata-rata bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel. Uji kesamaan dua rata-rata dapat dianalisis menggunakan program SPSS uji *Independent Sample T-test* dengan hipotesis seperti di atas, dengan kriteria terima H_0 jika *Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 pada *Equal varians assumed* untuk data homogen, dan terima H_0 jika *Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 pada *Equal varians not assumed* untuk data yang tidak homogen. Adapun pengujian uji kesamaan dua rata-rata dalam penelitian ini digunakan alat bantu *software* SPSS 16.

Variabel merupakan sesuatu yang berhubungan satu sama lain, sehingga apabila satu variabel berubah maka akan mempengaruhi variabel lain yang saling berhubungan. Dalam penelitian ini terdapat 5 variabel yang diteliti yaitu:

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif metode TGT adalah salah satu metode atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Ahmadi,dkk, 2011:63).

Metode pembelajaran *Numberred Heads Together* (NHT)

Metode pembelajaran *Numberred Heads Together* (NHT) adalah metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'I dan Anni, 2011: 85). Aspek yang diperoleh dari perubahan perilaku tersebut tergantung dari yang dipelajari oleh peserta didik, sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik maka itu yang didapat. Indikator dari hasil belajar yaitu tes.

Motivasi belajar adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Tanggapan atau respon siswa

Tanggapan siswa dalam proses pembelajaran adalah tanggapan dari siswa saat guru memberikan materi yang menggunakan metode pembelajaran TGT atau NHT.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: tes, do-

kumentasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui motivasi dan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran TGT dan NHT.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis hasil belajar setelah perlakuan atau *post test* sama dengan analisis hasil belajar sebelum perlakuan yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis ada dua yaitu:

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada perbedaan antara rata – rata hasil belajar yang kelas menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numberred Heads Together* pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara. Pengujian ini menggunakan program SPSS 16 *Independent Sample T test* dengan taraf signifikansi 5%.

Uji ini digunakan untuk mengetahui rata – rata hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan rata – rata hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran (*Numberred Heads Together* (NHT) pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara. Pengujian menggunakan program SPSS 16 *Paired Sample T tes* pada nilai *pre teset – post test* kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikansi 5%. H_0 diterima jika sig (2tailed) lebih dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Statistik Hasil Belajar Sebelum Perlakuan

Berdasarkan data penelitian, pada kelas eksperimen dari 30 siswa memiliki kemampuan awal nilai terendah sebesar 40, nilai terendah sebesar 66, nilai rata – rata sebesar 51, 10 dan standar deviasi sebesar 5,115. Sedangkan kelas kontrol dari 32 siswa memiliki kemampuan awal nilai sebesar terendah 31, nilai tertinggi sebesar 66, nilai rata – rata sebesar 54, 37, dan standar deviasi sebesar 9,459.

Berdasarkan hasil peneliaian diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,165 dan kelas kontrol sebesar 0,058. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi untuk kedua kelas $> 0,05$ yang artinya, data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil penelitian hasil uji Levene Statistic diketahui nilai signifikansi untuk kedua kelas mempunyai nilai signifikansi 0,104. Karena nilai signifikansi 0,104 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai *pre test* memiliki

kondisi yang sama atau homogen. Hasil tes ini menunjukkan bahwa uji kesamaan rata - rata akan menggunakan uji Equal Variances Assumed atau uji dua varians yang dianggap sama.

Berdasarkan analisis menggunakan Independent sample t test dihasilkan nilai signifikansi (2-tailed) Equal Variances Assumed dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,169. Hal ini berarti lebih besar dari nilai signifikansi yaitu 0,05, sehingga H_0 diterima. Jadi, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama sebelum kedua kelas diberi perlakuan.

Deskriptif Statistik Hasil Belajar *Post test*

Berdasarkan data penelitian diatas, hasil belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen di dapat nilai terendah sebesar 41, nilai tertinggi sebesar 93, nilai rata - rata sebesar 76,87 dan standar deviasi sebesar 9,899. Sedangkan kelas kontrol di dapat nilai terendah sebesar 64, nilai tertinggi sebesar 90, nilai rata - rata sebesar 72,94, dan standar deviasi sebesar 6,101

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,145. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi untuk kedua kelas $> 0,05$ yang artinya, data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji levene statistic diketahui nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,066. Karena nilai signifikansi 0,066 lebih besar dari pada 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdasarkan nilai *post test* memiliki kondisi yang sama atau homogen. Hasil tes ini menunjukkan bahwa uji hipotesis akan menggunakan uji Equal Variances Assumed atau uji dua varians yang dianggap sama.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Independent sample t test diperoleh nilai sig. (2-tailed) Equal Variances Assumed sebesar 0,029 lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata - rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena t hitung positif maka rata - rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 yang diajukan diterima.

Hipotesis 2

Berdasarkan perhitungan menggunakan Paired Sample Test, dihasilkan sig. (2-tailed) diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 maka hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan signifikan antara rata - rata nilai *pre test* dengan rata - rata nilai *post test*.

Pada table T diperoleh t hitung negatif artinya nilai rata - rata *pre test* lebih rendah dari pada nilai rata - rata nilai *post test*. Selain itu, dapat dilihat juga pada Table Paired Sample Statistic nilai rata - rata (mean) sebelum perlakuan 51, 10 sedangkan untuk rata - rata nilai setelah perlakuan 76, 87. Dengan demikian dapat diketahui peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 25, 77. Sedangkan analisis *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dihasilkan berdasarkan table Paired Sample Test, sig. (2-tailed) diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,05 maka hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan signifikan antara rata - rata nilai *pre test* dengan rata - rata nilai *post test*. Pada tabel diperoleh t hitung negatif artinya nilai rata - rata *pre test* lebih rendah dari pada nilai rata - rata nilai *post test*. Selain itu, dapat dilihat juga pada Table Paired Sample Statistic nilai rata - rata (mean) sebelum perlakuan 54, 37 sedangkan untuk rata - rata nilai setelah perlakuan 72, 94. Dengan demikian dapat diketahui peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 18, 57.

Hasil uji Paired Sample T Test diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari besarnya selisih nilai *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi (dari 51,10 menjadi 76,87) selisih 25,77 dibandingkan kelas kontrol (dari 54,37 menjadi 72,94) selisih 18,57. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 yang diajukan diterima atau hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran NHT.

Hasil penelitian menuntukan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Numbered Heads Together* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara. Dan kelas menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Numbered Heads Together*.

Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dan mereka dalam belajar tidak merasa bosan karena terdapat permainan dan pertandingan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran juga terdapat

pengajaran secara individu yaitu terdapat pada permainan. Permainan menggunakan sistem undian dan siswa diminta untuk berlomba – lomba dengan teman yang lain dalam menjawab pertanyaan untuk melatih keberanian masing – masing siswa dalam mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan. Selain individu, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* juga terdapat kerjasama secara kelompok dalam proses diskusi dan pertandingan. Dalam pertandingan, setiap kelompok harus bekerjasama untuk berdiskusi mencari jawaban secara berlomba – lomba dengan kelompok lain. Dengan permainan dan pertandingan tersebut akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa akan merasa lebih senang karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran *Numbered Heads Together* dimana metode ini menggunakan metode diskusi. Dalam diskusi ini, siswa tidak hanya ikut nama saja dan tidak ikut mengerjakan, akan tetapi semua siswa ikut mengerjakan. Dengan siswa ikut mengerjakan maka siswa akan mengetahui semua jawaban dari diskusi tersebut.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu pembelajaran menggunakan metode TGT lebih efektif dari pada pembelajaran menggunakan metode NHT terhadap motivasi dan tanggapan siswa pada mata pelajaran IPS materi Pajak siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara. Serta pembelajaran menggunakan metode TGT lebih tinggi dari pada pembelajaran menggunakan metode NHT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Pajak kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, saran yang dapat diberikan yaitu yang pertama, Pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dari pada metode *Numbered Heads Together* (NHT). Namun, diharapkan dalam pembagian kelompok, setiap kelompok anggotanya benar – benar heterogen yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras dan etnik agar setiap anggota kelompok dapat mendalami materi bersama teman kelompoknya untuk mempersiapkan game dan tournament. Saran yang ke dua, Tanggapan dalam pembelajaran metode *Numbered Heads Together* (NHT) masih rendah. Diharapkan guru dapat membuat siswa merasa nyaman, tidak terbebani dalam mempelajari IPS agar siswa dapat dengan mudah memahami materi tanpa adanya tekanan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji hanya milik Allah SWT karena atas segala limpahan rahmat-Nya penyusun diberikan izin dan kemudahan dalam menyelesaikan artikel ilmiah dengan judul “Perbandingan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan artikel ilmiah ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka penulis menyampaikan terima kasih kepada:

Bapak Prof. Dr. Sudijono Sastroatmojo, M.Si Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan dalam mengikuti perkuliahan di Unnes.

Bapak Drs. S Martono, M.Si Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan bimbingan dan arahan.

Ibu Dra. Nanik Suryani, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi yang selalu memberikan bimbingan dan arahan.

Dosen pembimbing yang telah tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan artikel ilmiah.

Tim pengelola jurnal jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi yang telah bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan artikel ilmiah.

Bapak Drs. St. Sunarto, MS, dosen pembimbing II yang telah tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan artikel ilmiah.

Kepala dan guru SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara, yang telah berkenan memberi ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara.

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu baik materiil maupun spiritual.

Akhirnya penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan perkembangan pendidikan pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, dkk., Tatik. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
 Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
 Prayitno, Duwi. *Mandiri Belajar SPSS(Statistical Product*

- And Service Solution*). Yogyakarta: Mediakom
- Rifa'I, Achmad., dan Anni, Catarina., Tri. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Syamsudin, dan Damaianti. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya