



UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (Materi Permintaan, Penawaraan Dan Terbentuknya Harga Pasar)

Rut Ervianna Kurnia Sari, Drs. Syamsu Hadi, M.Si, Drs. Bambang Prishardoyo, M.Si

Jurusan Pendidikan Ekonomi FE, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan November 2012

Keywords:

**Achievement
Learning Model Team
Games Tournament**

Abstrak

Guru merupakan unsur yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran di sekolah masih ditemukan beberapa kendala, salah satunya adalah penyampaian materi hanya berlangsung satu arah. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang bisa menolong siswa untuk terlibat aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*. Tujuannya untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* pada materi pokok Permintaan, Penawaran, dan Terbentuknya harga Pasar lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Semarang. Penelitian ini adalah Penelitian eksperimen dengan pola *randomized control group pretest-posttest*. Dari hasil penelitian diketahui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional khususnya materi pokok Permintaan, Penawaran, dan Terbentuknya harga Pasar. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai post test untuk kelas eksperimen sebesar 76,77 dan kelas kontrol sebesar 73,00. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen nilainya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 83,87 % peningkatannya.

Abstract

Teacher is a very important element in the learning process. However, during the process of learning implemented in school there are some problems are found, such as a delivery of material takes place only in one direction. Therefore, It is required a learning model that can help students to engage actively and to improve student achievement, such as a model of learning Team Games Tournament. This research is aimed to find out cooperative learning model Team Games Tournament in the subject matter of Demand, Supply, and the Formation of market prices is more effective in improving student achievement in classes VIII students of SMP Negeri 26 Semarang. This study is a research experiment with patterns of randomized control group pretest-posttest. From the survey results that the use of learning models Team Games Tournament is more effective than conventional learning models in economics teaching particularly in subject matter of Demand, Supply, and the formation of market prices. This can be evidenced from the post test for the experimental class at 76,77 and 73,00 for the control class. There is an average difference of 3,77 between the two classes of experiments in which the class is higher than the control class of 83,87 %.

PENDAHULUAN

Guru merupakan unsur yang sangat penting di dalam proses pembelajaran, membutuhkan kerjasama dari siswa yaitu keaktifan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran ekonomi yang selama ini diterapkan di sekolah masih ditemukan beberapa kendala yaitu kesulitan belajar yang dihadapi siswa, terlihat bahwa pengajaran itu sangat tergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran kepada siswa, penyampaian materi hanya berlangsung satu arah hal ini mengakibatkan Rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII disebabkan karena tidak pahamnya siswa kelas terhadap materi yang diajarkan, rendahnya aktivitas belajar siswa, siswa cenderung belajar secara konseptual, model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang bisa menolong siswa untuk terlibat aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*. Guru dapat mengubah rasa bosan terhadap anak terhadap materi permintaan, penawaran, dan terbentuknya harga pasar dengan cara membangkitkan motivasi siswa, sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran yang akan memudahkan pemahaman siswa didalam proses belajar mengajar sehingga siswa akan menemukan sendiri kedalaman materi melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Berdasarkan pandangan diatas, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru menciptakan proses pengajaran yang dinamis dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran tersebut harus dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa yang nantinya mempelajari materi permintaan, penawaran, dan terbentuknya harga pasar ini sehingga nantinya hasil belajar pada materi ini akan meningkat. Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh sebab itu, kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian guru tidak lagi berperan hanya sebagai sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar (Sanjaya, 2008), sedangkan menurut Hamalik (2009) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi

mencapai tujuan pembelajaran.

Istilah model pembelajaran dibedakan dari istilah strategi pembelajaran, model pembelajaran atau prinsip pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran merupakan konsep mewujudkan proses belajar mengajar, yang berarti rencana yang akan dapat dilaksanakan (Sugandi Achmad, 2004). Bruce Yoice dan Marsha Weil dalam Sugandi Achmad (2004) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajaran di kelas dalam *setting* pengajaran ataupun *setting* lainnya. Adapun Soekamto, dkk dalam Trianto (2007) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Arends dalam Trianto (2007) menyatakan bahwa "model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksisnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya". Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengelola lingkungan pembelajaran dan mengelola kelas. Ada banyak model pengajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran materi perhitungan dan pemahaman, salah satunya adalah model *pembelajaran Team Games Tournament*.

Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) di kembangkan pertama kali oleh David DeVries and Keith Edwards. Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (2010) terda-

pat 5 komponen utama dalam komponen utama *Team Games Tournament* (TGT) yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah guru menyajikan materi, kelompok bertemu untuk mempelajari lembar kerja atau materi. Dalam pembelajaran tersebut melibatkan siswa untuk berdiskusi soal bersama, membandingkan jawaban atau penyelesaian, dan mengoreksi miskonsepsi jika teman sekelompok membuat kesalahan. Kelompok merupakan unsur yang paling penting dalam TGT, artinya ditekankan pada anggota kelompoknya dan kelompok juga melakukan yang terbaik membantu anggotanya.

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

Turnamen merupakan struktur *game* yang dimainkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Kompetensi yang sama memungkinkan siswa disemua tingkat pada hasil belajar yang lalu memberi kontribusi pada skor kelompoknya secara maksimal jika mereka

melakukan yang terbaik. Pemenang pertama pada setiap meja ditempatkan ke meja berikutnya yang setingkat lebih tinggi (misal dari meja 5 ke 4), pemenang kedua tetap pada meja yang sama, dan yang kalah diturunkan dimeja dibawahnya. Dengan cara ini, jika siswa salah ditempatkan pada mulanya, mereka akan naik atau turun sampai mereka mencapai tingkat mereka yang sesuai

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing - masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata - rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pola *randomized control group pretest-posttest*. Penelitian ini mengambil sampel yang dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dikenai perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu, kemudian kelompok ini dikenai pengukuran yang sama, dan hasil dibandingkan. Penelitian ini menggunakan pola sebagai berikut :

Keterangan :

E-I : Kelompok eksperimen (dengan model pembelajaran TGT)

K-I : Kelompok kontrol (dengan model pembelajaran konvensional)

Q:Nilai UTS semester 2 siswa kelas VIII pada aspek pemahaman konsep

X_1 : Pembelajaran TGT

X_2 : Pembelajaran konvensional

O1 = O2 : Lembar observasi tentang pelaksanaan pembelajaran TGT dan pembelajaran konvensional dan lembar observasi

T1 = T2 : Tes pemahaman konsep

Kelompok eksperimen (E-I) dan kelompok kontrol (K-I) diambil data pretestnya sebe-

Tabel Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tik Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Sumber : Slavin (2008)

Kelompok	Kondisi awal	Perlakuan	Tes Akhir
E-I	Q	X ₁ , O1	T1
K-I	Q	X ₂ , O2	T2

lum melakukan penelitian . Data pretest ini diperoleh dari data nilai ulangan kompetensi dasar sebelumnya, untuk mengetahui apakah kondisi awal antara kedua kelompok itu sama atau tidak, kemudian kelompok eksperimen (E-I) diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sedangkan kelompok kontrol (K-I) dengan model pembelajaran konvensional. Langkah selanjutnya kedua kelompok ini di berikan *post test*, setelah itu dapat diketahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Semarang, sampel dilakukan dengan cara *random sampling*. Dalam penelitian ini terambil kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol, masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, metode tes.

Metode analisis data dari penelitian ini menggunakan Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sebaran data hasil penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, uji homogenitas untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian memiliki kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak, uji kesamaan rata-rata Untuk mengetahui kesamaan rata-rata dua kelompok sebelum perlakuan maka perlu diuji menggunakan uji kesamaan dua rata-rata, dan yang terakhir adalah Uji Hipotesis, Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir penelitian apakah Ho diterima atau ditolak. Hipotesis yang diajukan dalam uji perbedaan dua rata-rata adalah sebagai berikut.

H_0 : tidak ada perbedaan dua rata-rata antara nilai kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai kelompok kontrol

H_a : ada perbedaan dua rata-rata antara nilai kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata nilai kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data kondisi awal

penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama. Hal ini ditunjukkan dari data nilai *pre test* kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen rata-rata kemampuan awalnya sebesar 67,51 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 71,48 Hal ini berarti ada perbedaan sebesar 3,97 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data awal. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang belum pernah diterapkan di SMP Negeri 26 Semarang, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Pada kelas Eksperimen, pembelajaran dilaksanakan lima kali pertemuan. Dua kali pertemuan dilaksanakan untuk membahas materi, dua kali untuk melaksanakan game dan turnamen dan satu kali untuk melaksanakan *post test* . Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan empat kali pertemuan. Dua kali pertemuan dilaksanakan untuk membahas materi dan berdiskusi, satu kali digunakan untuk mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok dan satu kali untuk melaksanakan *post test*.

Awal pertemuan, dikelompok eksperimen terdapat beberapa kendala, antara lain kurangnya kontrol waktu dan kurangnya fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran, yaitu *Liquid Crystal Display* (LCD). Namun, pada pertemuan-pertemuan berikutnya kendala tersebut dapat diatasi dengan menggunakan ruang kelas yang sudah memiliki fasilitas pembelajaran berupa LCD Dari hasil pengamatan, pembelajaran pada kelompok eksperimen berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik berupa diskusi kelompok

maupun presentasi yang dilakukan. Kerjasama antar anggota kelompok berjalan dengan baik.

Pada kegiatan diskusi, kelas eksperimen dibagi dalam 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima sampai enam anggota kelompok yang heterogen, dibagi menurut nomor absen hal ini dilakukan supaya ada kerjasama yang baik dan interaksi yang aktif antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Hal ini dipertegas oleh penelitian terdahulu seperti yang dikemukakan oleh Fitri Handayani (2010) dengan judul Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa

penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT sangat menolong proses pembelajaran dikelas yang mampu mengaktifkan siswa sehingga pelajaran tidak lagi bersifat *teacher centered* tetapi telah bernuansa *student centered* maksudnya adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar, sehingga pelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik jika mereka mendapat makna dari materi pelajaran tersebut.

Sedangkan menurut Djoko Soegiartono (2011) dalam jurnal yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Bagi Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Manado menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif tipe TGT ini akan memacu kerjasama, saling membantu satu dengan yang lainnya dalam mengintegrasikan pengetahuan-pengetahuan baru dengan pengetahuan-pengetahuan yang dimilikinya dan melatih siswa secara individu membangun kepercayaan diri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah”.

Didalam diskusi diharapkan supaya kelompok yang pandai membantu anggota kelompok yang kurang pandai. Pada saat diskusi, terlihat siswa lebih aktif mengemukakan pendapatnya misalnya saat membahas kurva permintaan dan kurva penawaran. Keuntungan bagi siswa dari pengalaman kelompok dimana mereka berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, dan bersama-sama mencari pengetahuan. Pada saat diskusi, guru senantiasa siap memberikan bantuan pada kelompok dalam melaksanakan interaksi, mengungkapkan argumentasi, mengumpulkan bukti, dan mengarahkan diskusi. Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lainnya. Setelah me-

lakukan diskusi, siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Pada pertemuan ketiga, siswa diajak untuk melaksanakan tahap keempat dari model pembelajaran TGT yaitu permainan. Kelompok yang sudah dibagi dalam diskusi pada pertemuan sebelum akan menjadi kelompok dalam permainan tersebut. Permainan ini hampir sama dengan pemberian kuis, dengan menggunakan media kartu pertanyaan. Dalam permainan ini babak pertama, guru akan memberikan kesempatan untuk masing-masing kelompok mengambil nomor yang sudah guru sediakan secara acak, kemudian siswa akan mengambil salah satu nomor. Saat nomor keluar maka salah satu siswa perwakilan dari kelompok tersebut akan mengambil kartu soal yang sesuai dengan nomor, dan siswa dalam kelompok yang bisa menjawab akan diberikan poin 10. Seterusnya akan dilaksanakan berulang-ulang hingga mendapat 2 kelompok yang poin permainannya tinggi untuk maju ke turnamen. Pada pertemuan keempat, dilaksanakan turnamen. Saat melakukan turnamen siswa sangat tertarik dan berpartisipasi aktif didalam pembelajaran ini, hal ini terjadi karena lingkungan yang mendukung. Turnamen dilaksanakan di luar kelas. Respon siswa ketika proses pembelajaran berlangsung sangat nyaman dan menikmati serangkaian kegiatan dihari itu. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu siswa merasa bebas dengan lingkungan diluar ruang kelas, siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan dan turnamen, respon siswa ketika menjawab pertanyaan sudah berdasarkan pemahaman, hal ini terlihat saat banyak siswa yang mengacungkan jari ketika guru membacakan soal dalam kartu soal. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Fitri Handayani (2010) bahwa “respon siswa dikatakan baik apabila siswa memiliki perhatian, keyakinan, kepuasan, keterkaitan yang positif terhadap pembelajaran”. Pertemuan terakhir adalah memberikan penghargaan kepada tim yang berhasil mendapat predikat “*super team*” yang diraih kelompok 1 dan “*great team*” yang diraih kelompok 5.

Pembelajaran di kelompok kontrol pada awal pertemuan juga terdapat beberapa kendala antara lain siswa belum berani mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang sedang dibahas, namun pertemuan berikutnya siswa sudah mulai terbiasa untuk mengutarakan pendapat ataupun mengajukan pertanyaan. Dari hasil pengamatan, pembelajaran pada kelompok kontrol kurang begitu efektif karena kurangnya kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah kelompok diberi perlakuan yang

berbeda yaitu untuk kelompok eksperimen dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Turnament* sedangkan kelompok kontrol dilakukan dengan model pembelajaran konvensional, kemudian kedua kelompok tersebut diberi *post test*. Guru telah melaksanakan pembelajaran TGT dan konvensional sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur yang tercantum dalam RPP. RPP dibuat dengan mencantumkan langkah-langkah terperinci yang harus dilaksanakan guru dan siswa sehingga guru dapat bertindak secara jelas sesuai dengan RPP. Guru selalu mengevaluasi kekurangan dalam setiap pembelajaran. Hal ini mengakibatkan presentase keberhasilan pembelajaran TGT dan konvensional selalu meningkat setiap pertemuan. Pertemuan yang dilaksanakan sebanyak lima dan kali dan diperoleh rata-rata presentase keberhasilan pembelajaran TGT sebesar 80,6%. Hal ini berarti guru telah melaksanakan pengelolaan pembelajaran dengan sangat baik. Pada pembelajaran konvensional presentase keberhasilan pembelajaran sebesar 68,8%. Hal ini berarti guru telah melaksanakan pengelolaan pembelajaran dengan baik.

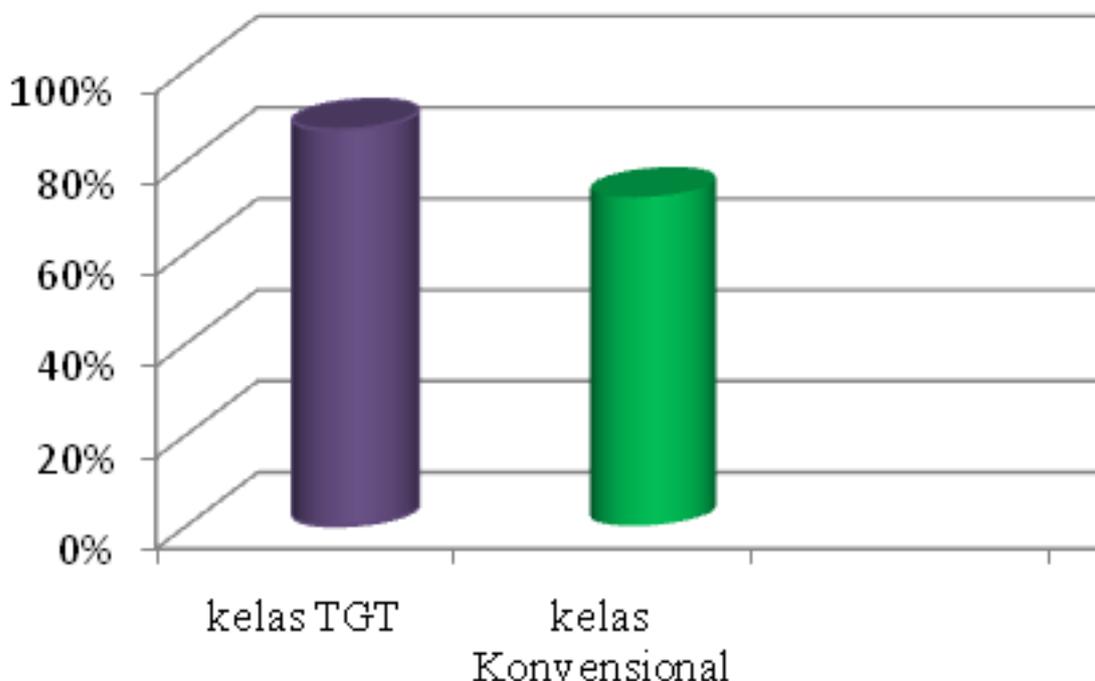
Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa diperoleh data bahwa rata-rata aktivitas sis-

wa pada kelompok eksperimen mencapai 86,8%, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT sangat baik. Sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada kelompok kontrol mencapai 72,9%, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional baik.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa diperoleh :

SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permintaan, penawaran, dan terbentuknya harga pasar. Hasil belajar pada aspek pemahaman konsep ekonomi yang dikenai model pembelajaran kooperatif TGT lebih efektif meningkatkan hasil belajar dari pada siswa yang dikenai pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai *post test* untuk kelas eksperimen sebesar 76,77 dan kelas kontrol sebesar 73,00. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata sebesar 3,77 antara kedua kelas tersebut dimana kelas eksperimen nilainya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 83,87 %. Penerapan model pembe-



Gambar Rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran

Sumber : data primer yang diolah tahun 2012

lajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) juga berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa karena siswa lebih tertantang dan mendapatkan pengalaman langsung serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

SARAN

Bagi guru yang bersangkutan hendaknya menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat dijadikan sebagai variasi penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi peserta didik. Selain itu guru hendaknya memotivasi siswa agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Bagi pihak sekolah hendaknya mendukung penerapan model pembelajaran TGT dengan menyediakan sarana dan prasarana seperti *hall* atau tempat yang luas untuk sarana mengembangkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga secara psikologis siswa dapat belajar dengan nyaman dan mengurangi rasa bosan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Prof. Dr. H .Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang.

Dr. S. Martono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Dra. Nanik Suryani, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Drs. Eko Siswanto M.Pd., Kepala SMP Negeri 26 Semarang.

Maria Yustri, S.Pd., guru IPS SMP Negeri 26 Semarang.

Siswa-siswi SMP Negeri 26 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar.2009. *Kurikulum dan Pembelajaran* Jakarta : Bumi aksara
- Handayani, Fitri.2010."Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi". Volume 20 No.2 dalam *jurnal penelitian pendidikan*. Hal 167-176
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media
- Slavin. 2008 . *Cooperative learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- . 2010 . *Cooperative learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Sugandi, Achmad. 2004 .*Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT MKK UNNES
- Trianto.2007. *Model- Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka