

Perbandingan Model Kooperatif TGT dan TPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Eulis Wapa Paujiah^{*1}, Kurniawan², Edi Fitriana Afriza³

^{1,2,3} Economic Education Program Study, FKIP, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

*Correspondence email: euliswapapaujiah21@gmail.com

Abstrak. Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* di kelas XI-F SMAN 1 Ciamis. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain *the nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI-F sebanyak 5 kelas, dan sampel penelitian yang digunakan sebanyak 3 kelas. Adapun sampel penelitian adalah kelas XI-F 8 sebagai kelas eksperimen 1, kelas XI-F 9 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI-F 12 sebagai kelas eksperimen 2 dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi uang, indeks harga, dan inflasi, dimana nilai rata-rata *posttest* lebih unggul dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dan model pembelajaran konvensional, dengan demikian dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament; Think Pair Share; Hasil Belajar.*

Abstract. The problem in this study is the low student learning outcomes. The purpose is to improve student learning outcomes in economics subjects by comparing the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model and the *Think Pair Share* type cooperative learning model in class XI-F SMAN 1 Ciamis. The method used was quasi-experimental method with *The Nonequivalent Control Group Design*. The population in the study was all XI-F students as many as 5 classes, and the research sample used was 3 classes. The research sample is class XI-F 8 1 as an experimental class 1, class XI-F 9 as a control class, and class XI-F 12 as an experimental class 2 with sampling using *nonprobability sampling* technique. Based on the results of the study explained that there was a significant difference in the improvement of student learning outcomes using the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model on international trade material, where the average value of the *posttest* was superior compared to the average value of the *posttest* using the *Think Pair Share* type cooperative learning model and the conventional learning model, thus it can be concluded in this study that the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament, Think Pair Share, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran yang menempatkan guru dan siswa sebagai subjek aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dari perspektif guru, pembelajaran yang ideal menuntut penggunaan model yang inovatif, interaktif, serta mampu memfasilitasi pencapaian kompetensi secara efektif. Sementara itu, dari sudut pandang siswa, proses pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan secara seimbang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Namun, realitas pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa capaian siswa Indonesia dalam literasi membaca, matematika, dan sains masih berada di bawah rata-rata global. Skor matematika siswa Indonesia tercatat sebesar 366 dibandingkan rata-rata OECD 472, skor sains 383 dibandingkan 485, serta skor membaca 359 dibandingkan 476. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan akademik siswa secara optimal, terutama dalam memahami konsep-konsep yang menuntut kemampuan analitis dan aplikatif, termasuk pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Permasalahan tersebut juga terlihat pada kondisi pembelajaran di kelas XI F SMAN 1 Ciamis. Berdasarkan hasil Penilaian Sumatif Akhir Sekolah (PSAS) Mata Pelajaran Ekonomi tahun ajaran 2025/2026, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas berada di bawah KKM dengan tingkat ketuntasan belajar yang sangat rendah, bahkan terdapat kelas dengan persentase ketuntasan 0%. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi target yang diharapkan. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran relatif rendah. Rendahnya keterlibatan siswa ini diduga menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya adanya inovasi dalam proses pembelajaran melalui penerapan model yang mampu meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran kooperatif, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. Gillies (2019) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan tanggungjawab individu dan kelompok, memperbaiki kualitas interaksi antar siswa, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bayu (2023) dan Sahmar et al. (2023) membuktikan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Model ini mengombinasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif secara sehat.

Di sisi lain, model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) juga terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Johnson & Lee (2023) menyatakan bahwa TPS berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan prestasi akademik. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil pemikiran dengan kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Hal ini diperkuat oleh Sarnoto (2024) yang menyatakan bahwa TPS mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemahaman materi siswa.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik TGT maupun TPS memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih mengkaji kedua model tersebut secara terpisah dan belum banyak yang membandingkannya secara langsung dalam konteks pembelajaran yang sama, khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi di tingkat SMA. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dengan pembelajaran konvensional sebagai pembanding. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas XI F SMAN 1 Ciamis tahun ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* karena bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa secara objektif melalui data numerik. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan pengukuran variabel secara sistematis serta menganalisis hubungan antarvariabel menggunakan teknik statistik (Sugiyono, 2021; Sudaryono, 2021). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*, dimana terdapat dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol tanpa pengacakan subjek secara penuh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI F SMAN 1 Ciamis tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 180 siswa. Adapun sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dipilih tiga kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI F-8 dan XI F-12 sebagai kelas eksperimen, serta kelas XI F-9 sebagai kelas kontrol, dengan jumlah masing-masing 36 siswa.

Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* guna mengetahui kemampuan awal dan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Penggunaan tes sebagai instrumen penelitian didasarkan pada kemampuannya dalam mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa secara objektif dan sistematis (Creswell & Creswell, 2021). Selain itu, tes pilihan ganda dipilih karena memiliki keunggulan dalam hal objektivitas penilaian, cakupan materi yang luas, serta efisiensi dalam pelaksanaan dan pengolahan data (Sudaryono, 2021). Dengan demikian, data yang diperoleh dari hasil tes dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian telah melalui uji prasyarat analisis untuk memastikan kelayakan model yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selain itu, perhitungan *effect size* juga dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tabel 1. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i> Eksperimen 1 (TGT)	0.130	36	0.133
	<i>Posttest</i> Eksperimen 1 (TGT)	0.090	36	0.200*
	<i>Pretest</i> Eksperimen 2 (TPS)	0.103	36	0.200*
	<i>Posttest</i> Eksperimen 2 (TPS)	0.112	36	0.200*
	<i>Pretest</i> Kontrol (Konvensional)	0.117	36	0.200*
	<i>Posttest</i> Kontrol (Konvensional)	0.083	36	0.200*

Tabel 2. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.951	1	106	0.089

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui nilai signifikan untuk nilai *posttest* kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol sebesar 0.089. Hasil dari nilai signifikan tersebut maka data dikatakan *homogeny* karena nilai signifikan data > 0.05. Sedangkan, untuk membuktikan keefektifan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dilakukan analisis data menggunakan *effect size*. Hasil analisis *effect size* (*eta square* dan *partial eta square*), untuk hasil perhitungan *effect size* dengan teknik *eta square* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Partial Eta Square Kelas Eksperimen 1

Measures of Association		
	Eta	Eta Squared
Hasil Belajar * Eksperimen 1	0.984	0.968

Tabel 4. Hasil Analisis Partial Eta Square Kelas Eksperimen 2

Measures of Association		
	Eta	Eta Squared
Hasil Belajar * Eksperimen 2	0.976	0.952

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data menggunakan *effect size* dengan menggunakan teknik *eta square* diperoleh nilai *effect size* kelas eksperimen 1 sebesar 0.968 atau 96,8% dan kelas eksperimen 2 sebesar 0.952 atau 95,2% nilai ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi khususnya materi uang, indeks harga, dan inflasi.

Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebelum dan Setelah Perlakuan (*Treatment*) pada Kelas Eksperimen 1.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada kelas eksperimen 1 sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan dapat dilihat pada rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*. Nilai tes awal yaitu *pretest* adalah 32,17 dan nilai *posttest* 88,42. Jika ditinjau dari gradasi peningkatan nilai, terjadi kenaikan sebesar 56,25 poin dari nilai *pretest* ke *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dalam hasil belajar siswa. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen 1.

Penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen 1 yaitu kelas XI-F 8 SMAN 1 Ciamis, pada pertemuan pertama awalnya mereka diberikan *pretest* berupa pilihan ganda yang memuat beberapa indikator level kognitif hasil belajar siswa. Banyak dari siswa yang merasa kesulitan untuk menjawab soal-soal tersebut, sehingga siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal dari tes tersebut. Lalu, pada pertemuan kedua siswa mulai diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pertemuan ketiga masih dilakukan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah kegiatan pembelajaran selesai, pada pertemuan yang sama siswa diberikan tes yaitu *posttest* untuk mengukur seberapa jauh siswa mengalami peningkatan pengetahuannya setelah diberikan perlakuan. Mereka dibagi menjadi 6 kelompok, setelah dibagi ke beberapa kelompok, mereka diarahkan untuk duduk per kelompok.

Pada langkah pertama yaitu kegiatan pendahuluan seperti orientasi, apersepsi, pemberian motivasi dan pemberian acuan. Pada langkah kedua guru melakukan penyajian kelas dengan memberikan materi melalui *power point* dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru agar dapat dipahami oleh seluruh siswa. Pada langkah ketiga mereka diberikan LKPD untuk dikerjakan mengenai materi yang sudah disampaikan pada pertemuan tersebut. Pada langkah keempat sudah mulai ke dalam tahap *games* yang dimana diberikan stimulus terlebih dahulu dengan diberikannya *games* mencari kata yang relevan dengan materi yang ditampilkan di media *wordwall*, *games* dimainkan secara berkelompok, sehingga setiap anggota kelompok dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Pada langkah kelima adanya tahap *tournament* (pertandingan), sebelum melakukan pertandingan setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk maju ke depan kelas. Permainan dilakukan dengan menggunakan media *wordwall* roda keberuntungan. Ketika roda berhenti, perwakilan siswa yang paling cepat merespon memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang muncul. Mekanisme ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta semangat kompetisi yang sehat antar kelompok dalam proses pembelajaran.

Setelah selesai, setiap kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing untuk memberikan poin yang diraih dalam turnamen tersebut untuk dijumlahkan dengan poin yang sudah di dapatkan sebelumnya dan dituliskan di papan tulis. Pada langkah terakhir siswa diberikan penghargaan

dengan memilih siapa yang paling unggul dan mendapatkan poin banyak di setiap pertemuannya, maka untuk memilih siapa yang menjadi kelompok terbaik dan layak diberikan hadiah dengan melihat kalkulasi nilai turnamen di setiap pertemuannya, dan sesi diberikan hadiah nanti di akhir pertemuan jika materi seluruh subabnya sudah selesai diberikan. Berdasarkan pengamatan, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum pernah dilakukan di SMAN 1 Ciamis, khususnya pada kelas XI-F 8 sehingga model pembelajaran dan media kebaruan bagi siswa yang diharapkan akan diteruskan oleh guru mata pelajaran ketika mengajar di kelas karena tidak menutup kemungkinan bisa saja menjadi model pembelajaran dan media ini juga dapat berpengaruh positif terhadap mata pelajaran dan materi lainnya.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Sebelum dan Sesudah Perlakuan (*Treatment*) Pada Kelas Eksperimen 2.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* pada kelas eksperimen 2 sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan dapat dilihat pada rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*. Nilai tes awal yaitu *pretest* adalah 28,97 dan nilai *posttest* 83,92. Jika ditinjau dari gradasi peningkatan nilai, terjadi kenaikan sebesar 54,95 poin dari nilai *pretest* ke *posttest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi setelah diberikan perlakuan. Jadi kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) pada kelas eksperimen 2.

Berkaitan dengan teori belajar menurut Gagne, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) memberikan siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain, serta mengaktifkan siswa dalam proses diskusi, sehingga siswa dapat bekerja sama dengan teman sebaya dan dapat membentuk karakter siswa, sehingga hasil belajar siswa diperoleh melalui proses pengalaman pengembangan kemampuannya mereka dalam pemecahan suatu permasalahan. Adapun dalam pandangan Susanto (2022) menjelaskan interaksi yang terjadi antara siswa dengan teman sebaya dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan belajar siswa karena melalui interaksi tersebut siswa dapat saling bertukar informasi dan membantu memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas XI-F 12 SMAN 1 Ciamis, pada pertemuan pertama seluruh siswa diberikan tes awal yaitu *pretest* berupa tes pilihan ganda yang memuat beberapa indikator level kognitif. Banyak siswa yang kesulitan untuk menjawab beberapa soal-soal tersebut, sehingga siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal dari tes tersebut. Pada pertemuan kedua mulai diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Pertemuan ketiga masih dilakukan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Setelah kegiatan pembelajaran selesai, pada pertemuan yang sama siswa diberikan tes yaitu *posttest* untuk mengukur seberapa jauh siswa mengalami peningkatan pengetahuannya setelah diberikan perlakuan. Langkah pertama yaitu kegiatan pendahuluan seperti orientasi, apersepsi, pemberian motivasi dan pemberian acuan. Langkah kedua seperti pada umumnya guru menyajikan materi melalui *power point* dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat jika ada yang perlu ditanyakan dan didiskusikan, selanjutnya siswa diberikan instruksi oleh guru untuk berkelompok dengan teman sebangkunya, yang terdiri 2 siswa dalam satu kelompoknya. Langkah ketiga mulai ke tahap *think* (berpikir) guru memberikan pertanyaan suatu permasalahan yang terjadi melalui media *wordwall*, lalu diberikan waktu selama 10 menit untuk menjawab secara individu terlebih dahulu. Langkah keempat mulai ke tahap *pair* (berpasangan), jika sudah selesai mengerjakan soal-soal pertanyaan maka jawaban setiap individu digabungkan dengan teman sebangkunya untuk mendapatkan hasil yang lebih bagus, dalam tahap ini siswa dituntut saling bertukar pikiran atas jawaban yang telah dikerjakan. Langkah kelima tahap *share* (berbagi) sesudah berdiskusi dengan teman sebangku, maka guru akan memilih siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil dari jawaban di depan kelas dan diberikan kesempatan untuk kelompok lain bertanya dan memberikan pendapat jika ada yang salah dari jawaban tersebut. Langkah keenam diberikan penghargaan dengan diberikan nilai tambahan dalam setiap perlakuan.

Berdasarkan pengamatan, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) belum terlalu sering digunakan di SMAN 1 Ciamis, khususnya pada kelas XI-F 12 sehingga model pembelajaran dan media yang digunakan oleh peneliti dapat menjadi model pembelajaran dengan kebaharuan bagi siswa yang diharapkan akan diteruskan oleh guru mata pelajaran ketika mengajar di kelas karena tidak menutup kemungkinan bisa saja menjadi model pembelajaran dan media ini juga dapat berpengaruh positif terhadap mata pelajaran dan materi lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian terjun langsung ke lapangan, maka konsep yang telah peneliti susun dalam kerangka pemikiran sudah sesuai dan terbukti. Bahwasannya setelah melakukan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Sebelum dan Sesudah Perlakuan (*Treatment*) Pada Kelas Kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI-F 9 SMAN 1 Ciamis, proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sama halnya adanya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai tes awal yaitu *pretest* 24,39 dan nilai *posttest* 76,94. Apabila ditinjau dari gradasi peningkatan nilai, kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 52,55 poin dari nilai *pretest* ke *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun menggunakan model pembelajaran konvensional, tetap terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian, jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, peningkatan pada kelas kontrol cenderung lebih rendah, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional kurang efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran konvensional cenderung kurang berperan aktif sedangkan siswa hanya mendengarkan materi dari guru saja. Hal ini ternyata dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang memiliki hasil nilai *posttest* yang rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2, dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang tadinya kelas XI-F 12 adalah kelas yang memiliki tingkat akademik yang tinggi akan terkalahkan jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan strategi model pembelajaran.

Pada pelaksanaan secara langsung di lapangan, kemampuann hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi uang, indeks harga, dan inflasi terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Namun, pada model pembelajaran ini terdapat kelemahan pada saat proses pembelajaran yakni pada aspek siswa. Setiap pertemuan diberikan pertanyaan yang menggunakan media *wordwall* agar dapat setara dengan kelas eksperimen tetapi tetap saja keterampilan siswa tidak terlatih di kelas kontrol.

Berdasarkan pengamatan langsung di lapangan bahwasanya model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang dilaksanakan di XI-F 12 dapat dilakukan dengan kesiapan siswa untuk terlibat aktif pada saat melakukan pembelajaran. Kemudian diperlukan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS).

4. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Konvensional Sesudah Perlakuan (*Treatment*).

Peneliti menggunakan kelas eksperimen 1 dan kelas kontrol. Yang membedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Siswa turut aktif dalam proses pembelajaran karena dalam model pembelajaran *teams games tournament* siswa dapat bersaing secara sehat dalam meningkatkan hasil belajar. Proses pembelajaran semacam ini cenderung lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Sedangkan, model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sering diterapkan dalam pembelajaran di sekolah terutama bagi pendidik yang sudah berusia lanjut yang kurang bisa mengembangkan model maupun strategi pembelajaran dan kurang mengerti ilmu teknologi, sehingga menganggap model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sebagai model

pembelajaran yang paling mudah dilakukan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Sejalan dengan landasan kognitif dalam pembelajaran yang dikutip oleh Lie (2021) mengemukakan proses belajar sebaiknya menekankan pada aktivitas berpikir siswa, keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, serta memperhatikan perbedaan kemampuan setiap individu sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan melalui kerja sama kelompok maupun kegiatan diskusi. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan interaksi antar siswa dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami materi pembelajaran.

Jika ditinjau dari gradasi nilai hasil belajar, kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 32,17 menjadi nilai *posttest* sebesar 88,42, sehingga mengalami gradasi peningkatan sebesar 56,25 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan terjadi dari nilai *pretest* sebesar 24,39 menjadi nilai *posttest* sebesar 76,94, sehingga mengalami gradasi peningkatan sebesar 52,55 poin. Selain itu, jika ditinjau dari rata-rata *N-Gain*, kelas eksperimen 1 memperoleh nilai sebesar 0,83 berkategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,70 berkategori sedang, yang menunjukkan bahwa gradasi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa gradasi peningkatan pada kelas eksperimen 1 lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, jika ditinjau dari nilai akhir, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 1 sebesar 88,42 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,94. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dan Model pembelajaran Konvensional Setelah Perlakuan (*Treatment*).

Peneliti menggunakan kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol. Kelas eksperimen 2 proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*, sedangkan kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Yang membedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*, siswa diberikan kesempatan untuk dapat menjawab permasalahan secara individu lalu didiskusikan dengan teman sebaya agar mendapatkan jawaban yang benar dan hasil jawaban yang sudah didiskusikan harus di presentasikan di depan kelas, diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak dipahami dan dipersilahkan untuk memberikan pendapat. Sedangkan, model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sering diterapkan dalam pembelajaran di sekolah terutama bagi pendidik yang sudah berusia lanjut yang kurang bisa mengembangkan model maupun strategi pembelajaran dan kurang mengerti ilmu teknologi, sehingga menganggap model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sebagai model pembelajaran yang paling mudah dilakukan untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Sejalan dengan Teori belajar menurut Gagne dalam Suherman (2021) berpendapat bahwa dalam belajar ada dua objek langsung dan tak langsung. Objek tak langsung antara lain kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri, bersikap positif terhadap mata pelajaran, dan tahu bagaimana semestinya belajar. Sedangkan objek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan. Berkaitan dengan teori belajar menurut Gagne, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* memberikan siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain, serta mengaktifkan siswa dalam proses diskusi, sehingga siswa dapat bekerja sama dengan teman sebaya dan dapat membentuk karakter siswa, sehingga hasil belajar siswa diperoleh melalui proses pengalaman pengembangan kemampuan mereka dalam pemecahan suatu permasalahan.

Hal tersebut dapat dilihat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas. Jika ditinjau dari gradasi nilai hasil belajar, kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) menunjukkan peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 28,97 menjadi nilai *posttest* sebesar 83,92, sehingga mengalami gradasi peningkatan sebesar 54,95 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan terjadi dari nilai *pretest* sebesar 24,39 menjadi nilai *posttest* sebesar 76,94, sehingga mengalami gradasi peningkatan sebesar 52,55 poin. Lebih lanjut,

jika ditinjau dari rata-rata *N-Gain*, kelas eksperimen 2 memperoleh nilai sebesar 0,77 berkategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,70 berkategori sedang, yang menunjukkan bahwa gradasi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 2 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa gradasi peningkatan pada kelas eksperimen 2 lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, jika ditinjau dari nilai akhir, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 2 sebesar 83,92 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 76,94. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

6. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Sesudah Perlakuan (*Treatment*).

Selama penelitian, peneliti menggunakan 2 kelas sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tetapi berbeda tipe pada kelas eksperimen 1 menggunakan kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelas eksperimen 2 menggunakan kooperatif tipe *think pair share*. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan teori belajar kognitif yang dikutip oleh Nurhadi (2020) bahwa teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI-F 8 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas XI-F 12 sebagai kelas eksperimen 2, hal tersebut dapat dilihat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas. Jika ditinjau dari gradasi nilai hasil belajar, kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 32,17 menjadi nilai *posttest* sebesar 88,42, sehingga mengalami gradasi peningkatan sebesar 56,25 poin. Sementara itu, kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebesar 28,97 menjadi nilai *posttest* sebesar 83,92, sehingga mengalami gradasi peningkatan sebesar 54,95 poin. Lebih lanjut, jika ditinjau dari rata-rata *N-Gain*, kelas eksperimen 1 memperoleh nilai sebesar 0,83 berkategori tinggi, sedangkan kelas eksperimen 2 sebesar 0,77 berkategori tinggi, yang menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas berada pada kategori yang sama, terdapat perbedaan gradasi peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa gradasi peningkatan pada kelas eksperimen 1 lebih besar dibandingkan kelas eksperimen 2. Selain itu, jika ditinjau dari nilai akhir, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 1 sebesar 88,42 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2 sebesar 83,92. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih unggul dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* serta hasil uji *Paired Sample T-Test* yang signifikan. Meskipun, pembelajaran konvensional juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran

kooperatif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar.

Selain itu, hasil analisis perbandingan antar kelompok menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model TGT, TPS, dan pembelajaran konvensional. Kelas yang menggunakan model TGT dan TPS memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional, dengan nilai rata-rata posttest yang lebih unggul. Lebih lanjut, perbandingan antara kedua model kooperatif menunjukkan bahwa model TGT memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan model TPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dibandingkan dengan model *Think Pair Share* (TPS) maupun pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, Y. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV melalui model *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 423–432.
- Creswell, J.W., & Creswell, J.D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Gillies, R.M. (2019). Promoting academically productive student dialogue during cooperative learning. *International Journal of Educational Research*, 97, 200–209. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.07.003>
- Johnson, M., & Lee, H. (2023). Enhancing student engagement and academic achievement through Think-Pair-Share strategy: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 38, 100–115.
- Lie, A. (2021). *Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang kelas*. Grasindo.
- Nurhadi. (2020). *Pembelajaran kontekstual dan penerapannya*. Universitas Negeri Malang Press.
- Sahmar, Idawati, & Qadri, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar IPS pada siswa SD. *Sang Pencerah*, 9(2), 152–160.
- Sarnoto, A.Z. (2024). Meta-analysis of the STEM-based Think Pair Share model on students' learning outcomes. *International Journal of Education and Teaching*, 8(1), 50–58.
- Sudaryono. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan mixed methods*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, E. (2021). *Strategi pembelajaran*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.