



PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DAN MODEL PEMBELAJARAN GI (GROUP INVESTIGATION)

Rosa Rosanti

Universitas Siliwangi

Rendra Gumilar

Universitas Siliwangi

Ati Sadiyah

Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi, No.24 Kel. Kahuripan Kec. Tawang Kota. Tasikmalaya

Korespondensi penulis: rosarosantii1709@email.com

Abstract. *Based on the background in this study, at SMA Negeri 2 Tasikmalaya, economic learning still uses teacher content learning, namely meaningful learning for teachers in the classroom. Teachers are usually more dominant as learning centers and students are less active when deepening the material. As a result, many students still get low learning outcomes. In this situation, the researcher experiments using the cooperative learning model, the researcher will conduct a study that compares the learning outcomes of students with two cooperative learning models, namely the TGT (Team Game Tournament) and GI (Group Investigation) cooperative learning models. The research method used in this study is an experimental method, which is a method that has the purpose of testing the relationship between one variable and another. The research design used by the researcher is a 2x2 factorial design. The population in this study is all students of class X of SMAN 2 Tasikmalaya Even Semester for the 2023/2024 school year, as many as 12 classes with a total of 430 students. The sample used in this study is 2 classes where classes X - 11 are Experiment A class and X-12 is Experiment B class. Students who have high abilities are better off using the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model, while students who have low abilities are better off using the GI (Group Investigation) type learning model. The learning outcomes of students who are taught with the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model are better than the learning outcomes of students who are taught with the learning model (Group Investigation) on Bank and Other Financial Institutions materials in class X of SMA Negeri 2 Tasikmalaya.*

Keywords: *Learning Outcomes, TGT (Team Game Tournament), GI (Group Investigation)*

Abstrak. Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini di SMA Negeri 2 Tasikmalaya pembelajaran ekonomi masih menggunakan pembelajaran konten guru, yaitu pembelajaran yang bermakna pada guru di kelas. Guru biasanya lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan peserta didik kurang aktif saat memperdalam materi. Akibatnya, banyak peserta didik masih mendapatkan nilai hasil belajar yang rendah. Dalam situasi tersebut peneliti bereksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif, peneliti akan melakukan penelitian yang membandingkan hasil belajar peserta didik dengan dua model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Tournament) dan GI (Group Investigation). Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang mempunyai tujuan untuk menguji hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Dengan desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain faktorial (design faktorial) 2x2. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik/i kelas X SMAN 2 Tasikmalaya Semester Genap tahun pelajaran 2023/2024, sebanyak 12 kelas dengan jumlah 430 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 2 kelas dimana kelas X - 11 menjadi kelas Eksperimen A dan X-12 menjadi kelas Eksperimen B. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi lebih baik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament), sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah lebih baik menggunakan model pembelajaran tipe GI (Group Investigation). Hasil

Received Juni 30, 2024; Revised Juli 02, 2024; Agustus 02, 2024

* Rosa Rosanti, rosarosantii1709@email.com

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DAN MODEL PEMBELAJARAN GI (GROUP INVESTIGATION)

belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) lebih baik daripada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran (Group Investigation) pada materi Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya di kelas X SMA Negeri 2 Tasikmalaya.

Kata kunci: Hasil Belajar, TGT (Team Game Tournament), GI (Group Investigation)

LATAR BELAKANG

Masalah lemahnya proses pembelajaran banyak peserta didik mencapai hasil belajar rendah, peserta didik cenderung mudah bosan. Pengalaman belajar kooperatif menciptakan lebih banyak kepercayaan diri merasa seperti seseorang disukai, diterima oleh peserta didik lain, memperhatikan teman, bekerja sama untuk melatih keterampilan dan inti kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang unggul, tapi dari kenyataan yang terjadi, pembelajaran tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan sebelum melakukan penelitian, di SMA Negeri 2 Tasikmalaya pembelajaran ekonomi masih menggunakan pembelajaran terpusat guru, yaitu pembelajaran yang terpusat pada guru di kelas. Guru biasanya lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan peserta didik kurang aktif saat memperdalam materi. Akibatnya, banyak peserta didik masih mendapatkan nilai hasil belajar yang rendah dari nilai yang sudah ditetapkan guru yaitu, 75. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton, menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka. Seperti pada tabel dibawah ini menunjukan hasil rata – rata ulangan harian peserta didik :

Tabel 1 Daftar Nilai Rata – Rata Ulangan Harian

NO	KELAS	RATA-RATA NILAI
		ULANGAN HARIAN
1	X 1	74,1
2	X 2	70,5
3	X 3	80,1
4	X 4	74,5
5	X 5	70,5
6	X 6	74,9
7	X 7	79,3
8	X 8	79,9
9	X 9	75,9
10	X 10	80
11	X 11	69,5
12	X 12	67,5

Sumber : SMAN 2 Kota Tasikmalaya 2024

Dalam situasi tersebut peneliti bereksperimen menggunakan model pembelajaran

kooperatif, peneliti akan melakukan penelitian yang membandingkan hasil belajar peserta didik dengan dua model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) dan GI (*Group Investigation*). Dengan menerapkan kedua model pembelajaran ini, dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih termotivasi untuk belajar, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pendapat (Jason, 2019) pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pengajaran yang cocok dengan tradisi pedagogi yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran kooperatif menekankan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari satu atau lebih orang. Dalam kelompok kooperatif, peserta didik belajar tentang bagaimana saling membantu, dan mengatasi masalah. Model pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan mendukung satu sama lain dalam kerja kelompok mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang mempunyai tujuan untuk menguji hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya, pada metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperiment*. *Quasi Exsperimental Designs* yaitu jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hubungan antara variabel penelitian, dibedakan ke dalam beberapa jenis yaitu :

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan model pembelajaran kooperatif tipe GI (*Group Investigation*).

2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

Adapun desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain faktorial (*design factorial*) seperti dibawah ini:

Tabel 2 Desain Faktorial 2x2

Strategi Pembelajaran (X_1) Kemampuan Peserta didik (X_2)	TGT (<i>Team Game Tournament</i>) (A_1)	GI (<i>Group Investigation</i>) (A_2)
Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik/i kelas X SMAN 2 Tasikmalaya Semester Genap tahun pelajaran 2023/2024, sebanyak 12 kelas dengan jumlah 430 peserta didik/i.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 2 kelas dimana kelas X - 11 menjadi kelas Eksperimen A dan X-12 menjadi kelas Eksperimen B.

Teknik pengumpulan data yaitu berupa observasi dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Serta pada penelitian ini menggunakan tes, dilakukan dua kali yaitu *Pretest* dan *Posttest*.

Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji validitas item soal terdapat 25 soal yang dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ 0,339 dan terdapat item soal sebanyak 25 soal yang dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ 0,339.

Sedangkan untuk analisis uji realibilitas soal terdapat hasil 0,778 dari N of items 50. Dilihat dari tabel Nilai *Alpha Cronbach's* , jika hasil 0,778 dikategorikan reliabel.

Penelitian menggunakan penskoran dan teknik pengolahan data lainnya untuk menghitung nilai *N-Gain*. Nilai *N-Gain* digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*; data *N-Gain* dapat diperoleh dengan membandingkan perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Dalam teknik analisis data, peneliti mengikuti tahapan uji prasyarat analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian telah berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas menentukan apakah varian populasi data menunjukkan apakah varian di antara dua kelompok yang diteliti sama atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini materi pembelajaran yang diterapkan yaitu Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya, terhadap peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Pada kelas eksperimen A dilakukan penerapan dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournamen*) yang dilaksanakan di kelas X IPS 11 dengan jumlah 36 peserta didik. Dan pada kelas eksperimen B dilakukan penerapan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) yang dilaksanakan di kelas X IPS 12 dengan jumlah 37 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis tes peserta didik diperoleh secara ringkas dan dapat dideskripsikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif

RANGKUMAN HASIL ANALISIS PRETEST						
Sumber	A1		A2		JUMLAH	
B1	N	18	N	19	N	37
	Nilai Max	68	Nilai Max	68	Nilai Max	68
	Nilai Min	28	Nilai Min	36	Nilai Min	28
	St.Deviasi	13,318	St.Deviasi	9,338	St.Deviasi	12,082
	Varians	177,359	Varians	87,205	Varians	145,970
	Rata - Rata	50,22	Rata - Rata	58,74	Rata - Rata	54,59
B2	N	18	N	18	N	36
	Nilai Max	52	Nilai Max	64	Nilai Max	64
	Nilai Min	16	Nilai Min	28	Nilai Min	16
	St.Deviasi	10,287	St.Deviasi	9,626	St.Deviasi	9,983
	Varians	105,830	Varians	92,654	Varians	99,657
	Rata - Rata	38,22	Rata - Rata	41,78	Rata - Rata	40,00
Jumlah	N	36	N	36	N	73
	Nilai Max	68	Nilai Max	68	Nilai Max	68
	Nilai Min	16	Nilai Min	28	Nilai Min	16
	St.Deviasi	13,433	St.Deviasi	12,697	St.Deviasi	13,339
	Varians	180,457	Varians	161,201	Varians	177,918
	Rata - Rata	44,33	Rata - Rata	50,49	Rata - Rata	47,45
RANGKUMAN HASIL ANALISIS POSTTEST						
Ket	A1		A2		Jumlah	
B1	N	18	N	19	N	37
	Nilai Max	100	Nilai Max	100	Nilai Max	100
	Nilai Min	80	Nilai Min	80	Nilai Min	80
	St.Deviasi	6,136	St.Deviasi	6,923	St.Deviasi	6,856
	Varians	37,647	Varians	47,930	Varians	47,003
	Rata - Rata	92,00	Rata - Rata	87,47	Rata - Rata	89,68

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DAN MODEL PEMBELAJARAN GI (GROUP INVESTIGATION)

B2	N	18	N	18	N	36
	Nilai Max	100	Nilai Max	96	Nilai Max	100
	Nilai Min	80	Nilai Min	80	Nilai Min	80
	St.Deviasi	5,450	St.Deviasi	4,765	St.Deviasi	5,152
	Varians	29,703	Varians	22,706	Varians	26,542
	Rata - Rata	89,06	Rata - Rata	87,00	Rata - Rata	88,03
Jumlah	N	36	N	36	N	73
	Nilai Max	100	Nilai Max	100	Nilai Max	100
	Nilai Min	80	Nilai Min	80	Nilai Min	80
	St.Deviasi	5,685	St.Deviasi	5,894	St.Deviasi	5,937
	Varians	32,314	Varians	34,745	Varians	35,247
	Rata - Rata	90,17	Rata - Rata	87,24	Rata - Rata	88,68

Sumber : Pengolahan Data 2024

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berkemampuan tinggi terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 41,78.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe GI yang berkemampuan tinggi terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 28,73.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe GI yang berkemampuan tinggi terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 28,73.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe GI yang berkemampuan rendah terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 45,22.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berkemampuan tinggi dan rendah terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 45,84.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe GI yang berkemampuan tinggi dan rendah terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 36,75.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan GI yang berkemampuan tinggi terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 35,09.

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DAN MODEL PEMBELAJARAN GI (GROUP INVESTIGATION)

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan GI yang berkemampuan rendah terdapat peningkatan di lihat dari rata - rata hasil belajar yaitu sebesar 48,03.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kelas eksperimen A dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) memiliki nilai rata rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen B dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

Dari hasil skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen A diketahui skor *N – Gain* yang diberikan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Nilai Skor *N-Gain*

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata – rata Skor			Interpretasi
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	
Eksperimen A	36	44,33	90,17	0,81	Tinggi
Eksperimen B	37	50,49	87,24	0,69	Sedang

Sumber : Pengolahan Data 2024

Berdasarkan perbandingan pada tabel di atas, bahwa kelas eksperimen A yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memiliki skor rata - rata *pretest* sebesar 44,33 dan mengalami peningkatan di lihat dari *posttest* sebesar 90,17 yang artinya rata – rata peningkatan *pretest* dan *posttest* sebesar 45,84. Sedangkan pada kelas eksperimen B yang menggunakan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) memiliki skor rata - rata *pretest* sebesar 50,49 dan mengalami peningkatan di lihat dari *posttest* sebesar 87,24 yang artinya rata – rata peningkatan *pretest* dan *posttest* sebesar 36,75.

B. Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen A dan eksperimen B berdistribusi normal atau tidak. Uji analisis normalitas yang digunakan adalah teknik analisis Lilliefors dengan menggunakan Ms. Excel untuk memperoleh hasil. Uji Liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal dan jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 5 Hasil Rangkuman Uji Normalitas

Kelompok	Hasil Belajar	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
A_1B_1	<i>Pretest</i>	0,124	0,200	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,131	0,200	H_0 diterima, normal
A_1B_2	<i>Pretest</i>	0,117	0,200	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,156	0,200	H_0 diterima, normal
A_2B_1	<i>Pretest</i>	0,160	0,195	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,175	0,195	H_0 diterima, normal
A_2B_2	<i>Pretest</i>	0,127	0,200	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,167	0,200	H_0 diterima, normal
A_1	<i>Pretest</i>	0,093	0,147	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,145	0,147	H_0 diterima, normal
A_2	<i>Pretest</i>	0,138	0,147	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,146	0,147	H_0 diterima, normal
B_1	<i>Pretest</i>	0,133	0,147	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,120	0,147	H_0 diterima, normal
B_2	<i>Pretest</i>	0,127	0,147	H_0 diterima, normal
	<i>Posttest</i>	0,145	0,147	H_0 diterima, normal

Sumber : Pengolahan Data 2024

Berdasarkan pengujian normalitas pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* diatas bahwa semua hasil belajar berkemampuan tinggi dan rendah berdistribusi normal.

C. Hasil Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen A dan eksperimen B berdistribusi homogen atau tidak. Uji analisis homogenitas yang digunakan adalah teknik analisis *Bartlett* dengan menggunakan Ms. Excel untuk memperoleh hasil. Uji *Bartlett* dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Jika hasil perhitungan X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} maka data berasal dari varians homogen.

Tabel 6 Hasil Rangkuman Uji Homogenitas

UJI BARTLETT PRETEST							
Kel	db	S^2	db. S^2	db.log S^2	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keputusan
A_1B_1	17	177,359	3015,11	38,230	7,508	14,067	Homogen

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DAN MODEL PEMBELAJARAN GI (GROUP INVESTIGATION)

A_1B_2	17	105,830	1799,11	34,418			
A_2B_1	18	87,204	1569,68	34,929			
A_2B_2	17	92,653	1575,11	33,436			
A_1	35	180,457	6316	78,973			
A_2	36	161,201	5803,24	79,465			
B_1	36	145,969	5254,91	77,913			
B_2	35	99,657	3488	69,947			

UJI BARTLETT POSTTEST							
Kel	db	S^2	db. S^2	db.log S^2	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keputusan
A_1B_1	17	37,647	640	26,787	5,702	14,067	Homogen
A_1B_2	17	29,702	504,94	25,037			
A_2B_1	18	47,929	862,73	30,250			
A_2B_2	17	22,705	386	23,054			
A_1	35	32,314	1131	52,828			
A_2	36	34,744	1250,81	55,472			
B_1	36	47,003	1692,10	60,196			
B_2	35	26,542	928,97	49,837			

Sumber : Pengolahan Data 2024

Berdasarkan data hasil analisis uji homogenitas diatas dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttes* kelas eksperimen A dan eksperimen B memiliki varians homogen.

D. Hasil Uji Hipotesis

Analisis untuk pengujian empat hipotesis menggunakan uji analisis varians ANOVA (dua jalan) dengan bantuan Ms. Excel dan dilanjut dengan analisis Uji Tuckey.

1. Hipotesis Pertama

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan Ms Excel Hipotesis yang diuji :

Berdasarkan hasil analisis uji F terdapat pada rangkuman hasil ANOVA sebelumnya, diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,46$ sedangkan untuk nilai F_{tabel} taraf 0,05 = 3,98. Maka dapat disimpulkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan ketentuannya menerima H_a dan menolak H_o .

Dari hasil pembuktian hipotesis pertama adanya temuan bahwa : **Terdapat** perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

Selanjutnya dilakukan Uji Tuckey, dengan perolehan $Q_{1(A2 \text{ dan } A1 \text{ hitung})} = 7,47 > Q_{tabel 0,05} = 2,829$. Dari hasil pembuktian Uji Tuckey dapat disimpulkan bahwa : hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) **lebih baik** daripada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

2. Hipotesis Kedua

Berdasarkan hasil analisis uji F terdapat pada rangkuman hasil ANOVA, diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,50$ sedangkan untuk nilai F_{tabel} taraf $0,05 = 4,12$. Maka dapat disimpulkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan ketentuannya menerima H_a dan menolak H_o .

Selanjutnya dilakukan Uji Tuckey, dengan perolehan $Q_{3(A1B1 \text{ dan } A2B1 \text{ hitung})} = 5,42 > Q_{tabel 0,05} = 3,737$. Dari hasil pembuktian Uji Tuckey dapat disimpulkan bahwa : bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) **lebih baik** daripada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

3. Hipotesis Ketiga

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan Ms Excel Hipotesis yang diuji :

Berdasarkan hasil analisis uji F terdapat pada rangkuman hasil ANOVA sebelumnya, diperoleh nilai $F_{hitung} = 3,92$ sedangkan untuk nilai F_{tabel} taraf $0,05 = 4,12$. Maka dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan ketentuannya menerima H_o dan menolak H_a .

Selanjutnya dilakukan Uji Tuckey, dengan perolehan $Q_{4(A1B2 \text{ dan } A2B2 \text{ hitung})} = 2,06 < Q_{tabel 0,05} = 3,737$. Dari hasil pembuktian Uji Tuckey dapat disimpulkan bahwa : bagi peserta didik yang bekemampuan rendah, hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) **tidak lebih baik** daripada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

4. Hipotesis Keempat

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan Ms Excel Hipotesis yang diuji : Berdasarkan hasil analisis uji F terdapat pada rangkuman hasil ANOVA sebelumnya, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,35$ sedangkan untuk nilai F_{tabel} taraf $0,05 = 3,98$. Maka dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan ketentuannya menerima H_o dan menolak H_a .

Simpulan : Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi lebih baik menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah lebih baik menggunakan model pembelajaran tipe GI (*Group Investigation*).

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen tentang Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Dan Model Pembelajaran GI (*Group Investigation*) Studi Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*). Perbedaan tersebut dapat di lihat dari skor F_{tabel} dan F_{hitung} . Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan GI (*Group Investigation*).

Hasil uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan GI (*Group Investigation*) yang berkemampuan tinggi.

Siswa yang memiliki kemampuan tinggi ialah siswa yang mampu memecahkan masalah dengan baik sehingga terselesaikan karena mereka memiliki pemahaman yang kuat.

Perbedaan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) lebih senang dan termotivasi karena dalam proses pembelajarannya peserta didik terlihat lebih aktif dan memiliki semangat belajar yang tinggi. Sehingga nilai dari model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) lebih tinggi daripada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*). Sedangkan dalam proses pembelajaran menggunakan model GI (*Group Investigation*) tersebut, peserta didik yang berkemampuan tinggi tidak merasa tertantang dalam pembelajaran.

Siswa yang memiliki kemampuan rendah ialah siswa yang tidak bisa memecahkan masalah dengan baik dan benar, sehingga sulit untuk menemukan jawaban untuk masalah tersebut. Kurangnya memahami konsep pembelajaran juga mempengaruhi kemampuan siswa, yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, perhatian yang lebih besar diperlukan untuk siswa seperti ini untuk memberikan dampak yang lebih besar. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sangat yakin, temuan dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa: Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) **lebih baik** daripada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran (*Group Investigation*) pada materi Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya di kelas X SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Namun, penerapan model pembelajaran ini belum tentu sama berpengaruh positif pada mata pelajaran dan materi lain. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti lain melakukan penelitian serupa dengan materi yang berbeda

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis data mengenai hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan model pembelajaran GI (*Group Investigation*), sesuai dengan analisis varians dan Uji Tuckey menentukan kesimpulan yang dapat dicapai peneliti sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) 2) Terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi 3) Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah 4) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik : a) Bagi peserta didik yang diajar dengan model Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), hasil belajar peserta didik berkemampuan tinggi **lebih baik** daripada peserta didik

berkemampuan rendah b)Bagi peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (Group Investigation), hasil belajar peserta didik berkemampuan tinggi **tidak lebih baik** daripada peserta didik berkemampuan rendah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran – saran sebagai berikut: 1)Bagi Sekolah, diselenggarakannya forum diskusi bersama guru mata pelajaran untuk mencari solusi terkait masalah atau hambatan dalam proses pembelajaran di kelas. Agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran ekonomi dan mata pelajaran lainnya 2)Bagi Guru, untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien, guru ekonomi harus memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan materi yang diajarkan seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) agar nantinya dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan efisien. Sedangkan untuk model pembelajaran GI (*Group Investigation*) lebih disesuaikan dengan materi ajar yang lain, dan guru mempersiapkan antisipasi kendala – kendala dalam proses pembelajaran. Dikarenakan GI cenderung kurang bervariasi dan peserta didik mudah bosan 3)Bagi Peneliti selanjutnya, disarankan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama untuk mengembangkan penelitian ini dengan menyiapkan sajian materi lain dan mengoptimalkan waktu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal., (2010), *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera
- Hamdani, M. S., ., M., & Wardani, K. W. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT)*. 3(4), 431–437.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah. Implikasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Investigation (GI)* 6(3), 217–230.
- Jason. (2019). *Cooperative learning: principles and practice. Issue*, 121(March).
- Mahardi Suwara Yogik Putu I , murda nyoman, astawan gede. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Pendidikan Multikultular Indonesia*, 1(1), 98–107.