



Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dan STAD Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Deti Setiawati

Universitas Siliwangi

Ai Nur Solihat

Universitas Siliwangi

Astri Srigustini

Universitas Siliwangi

Alamat: Jalan Siliwangi No. 24 Kahuripan Kota Tasikmalaya 46115

Korespondensi penulis: dtstiawti02@gmail.com

Abstract. *The problem in this study is caused by the low learning outcomes of students. The purpose of this study to improve student learning outcomes in economics subjects by using the Teams Games Tournament (TGT) and Student Teams Achievement Division (STAD) learning models in class XI of SMAN 4 Tasikmalaya. The method used is quantitative with a quasi-experimental type with a pre-test post-test nonequivalent multiple group design research design. The population used in this study were all class XI taking economics with a total of 108 students, while the sample used was class XI-7 and XI-10 with sampling using a nonprobability sampling technique of the purposive sampling type. The result showed that there were differences in improving student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) and Student Teams Games Tournament (STAD) learning models which can be seen from the result of the pre-test and post-test as well as the result of data processing using SPSS. The result prove that both learning models can improve student learning outcomes in economics subjects with the material of price index and inflation in class XI SMAN 4 Tasikmalaya. This study concludes that experimental class 2 using the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model experienced a higher increase in learning outcomes compared to experimental class 1 using the Teams Games Tournament (TGT) learning model.*

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Student Teams Achievement Division*

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain penelitian *pre-test post-test nonequivalent multiple grup design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas XI yang mengambil peminatan ekonomi dengan jumlah 108 orang siswa, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas XI-7 dan XI-10 dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* tipe *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang dapat terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* serta hasil pengolahan data menggunakan SPSS. Hasil tersebut membuktikan bahwa kedua model pembelajaran tersebut bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan materi indeks harga dan inflasi di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Kata kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*, *Student Teams Achievement Division*

LATAR BELAKANG

Dalam upaya membangun bangsa yang unggul di era global, pendidikan yang berkualitas menjadi fondasi utama. Hal ini tercermin dari proses pembelajaran yang efisien, pemahaman materi yang cepat, kurikulum relevan, kualitas guru yang mumpuni, serta sarana dan prasarana yang memadai. Pendidikan diharapkan mampu membentuk individu yang kompeten dan proaktif dalam menghadapi tantangan, terutama yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan, perubahan lingkungan, pengaruh budaya, dan kemajuan IPTEK.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, menuju insan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, sekolah mempunyai tanggung jawab besar dalam membimbing siswa menguasai aspek intelektual dan perilaku yang dibutuhkan untuk berhasil.

Dalam proses pembelajaran di sekolah peran guru menjadi faktor kunci yang sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat, karena jika model yang dipilih kurang tepat nantinya bisa menghambat bahkan menghilangkan keaktifan siswa. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan lebih dominan ceramah seringkali mengurangi efektivitas sehingga siswa menjadi pasif karena hanya sebagai “penerima” pengetahuan. Berdasarkan observasi pra-penelitian yang dilakukan di SMAN 4 Tasikmalaya masih banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami serta dimengerti, hal ini juga diperkuat dengan hasil dari data Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas XI yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa rendah (45,6-49,3) jauh dibawah KKM. Hal ini mengindikasikan perlunya peningkatan hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal (psikis dan fisik) dan faktor eksternal (keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, motivasi sosial, dan kesempatan yang tersedia). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mampu untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik materi serta gaya belajar siswa agar nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut (Nurlina et al., 2022:99) model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang yang sifatnya heterogen. Dalam model pembelajaran ini melibatkan partisipasi aktif siswa, mendorong siswa untuk berinteraksi serta

belajar dalam kelompok dan juga siswa mempunyai tanggung jawab belajar untuk dirinya sendiri dan juga anggota kelompok. Karena model pembelajaran kooperatif ini banyak tipenya maka perlu memperhatikan pemilihan tipe model pembelajarannya agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi belajar siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimana menurut (Hasanah, 2021:9) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melibatkan perbedaan status, melibatkan juga peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Dalam model pembelajaran TGT ini melibatkan permainan dan turnamen akademik yang nantinya akan mendorong keaktifan, kerja sama, dan persaingan akademik yang sehat dalam proses pembelajarannya. Selain tipe TGT ada juga tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), menurut (Irmawanti, 2022:296) model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dalam kelompok, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang kemudian setiap siswa nantinya bisa bertukar pikiran dan siswa yang memiliki kemampuan lebih baik akan membantu siswa yang kurang terampil selain itu juga siswa akan bekerja sama untuk memahami materi serta menyelesaikan kerja tim yang nantinya kelompok bisa memahami pembelajaran dengan cepat serta mampu untuk menyelesaikan tugas tepat waktu akan diberikan *reward* (penghargaan). Pemilihan model pembelajaran yang sesuai ini diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif yang pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

KAJIAN TEORITIS

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari proses belajar dan menjadi bukti bahwa seseorang telah belajar. Menurut Andryannisa et al., (2023:1171) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar dan perilaku siswa pun ikut mengalami perubahan. Menurut Dimyati & Mudjiono dalam Rahman, n.d.-a (2021:297) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dimana guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan bagi siswa hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses interaksi antara kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur pencapaian tersebut. Hasil belajar ini dapat mencerminkan sejauh mana siswa telah mengalami

perkembangan atau perubahan perilaku sebagai dampak dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran.

Teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Gagne. Menurut Robert M. Gagne (dalam Rahmah, 2022:29) yang menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses pengolahan informasi dalam otak manusia. Dalam pembelajaran dapat terjadi proses berupa penerimaan informasi kemudian diolah dan nantinya menghasilkan keluaran berupa hasil belajar. Gagne menjelaskan bahwa belajar merupakan proses pengolahan informasi yang terjadi dalam otak melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal. Kemudian pembelajaran bersifat terstruktur sehingga memungkinkan individu untuk membentuk pengetahuan baru berdasarkan pengalaman serta informasi yang diterima, dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar.

Hasil belajar setiap siswa pasti akan berbeda-beda, dan hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Aunurrahman dalam Rahman, n.d.-a (2021:298) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut : 1) Faktor Internal (dalam diri) meliputi karakter, sikap, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan ajar, kemampuan menggali hasil belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. 2) Faktor Eksternal (luar diri) yang dipengaruhi oleh guru, lingkungan sosial, teman sebaya, kurikulum sekolah sarana dan prasarana. Kedua faktor ini saling berkaitan satu sama lain maka dari itu guru harus mengetahui faktor-faktor tersebut ketika akan melakukan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Setelah mengetahui faktor yang mempengaruhi hasil belajar maka selanjutnya perlu diketahui juga indikator yang dapat digunakan sebagai titik acuan untuk mengevaluasi tingkat perkembangan hasil belajar siswa agar dapat melakukan pengukuran hasil belajar. Menurut Benyamin Bloom Sunardi, (2020:4) klasifikasi hasil belajar terdapat tiga ranah, diantaranya sebagai berikut : 1) Ranah Kognitif, yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual dengan enam aspek diantaranya pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. 2) Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. 3) Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek diantaranya gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif. Karena dalam penelitian ini akan meneliti hasil belajar pada ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dan penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom baru versi dari Anderson (dalam Taufiqurrahman et al., 2018: 201) dimana pada ranah kognitif terdapat enam

level yaitu, *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai), dan *creating* (mencipta).

Untuk mencapai indikator hasil belajar yang diharapkan, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal. Salah satunya bisa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dimana model pembelajaran ini merupakan suatu model yang siswanya bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil dengan tujuan untuk mencapai tujuan belajar yang sama. Menurut Nurlina et al., (2022: 99) model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang yang sifatnya heterogen. Menurut Lestari et al., (2018:117) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model yang membuat siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang sifatnya heterogen dan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya meningkatkan interaksi dan komunikasi siswa, tetapi juga memberikan motivasi belajar yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Salah satu bentuk penerapan model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa secara efektif yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Menurut Hasanah, (2021: 9) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe yang mudah diterapkan dan juga dalam pelaksanaannya melibatkan semua siswa tanpa memperhatikan perbedaan diantara mereka serta melibatkan peran siswa sebagai tutor bagi teman sebayanya selain itu juga terdapat unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Sururi & Wahid, (2022:2417) model pembelajaran TGT yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda. Dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa secara aktif belajar dalam kelompok tanpa melihat perbedaan kemampuan, latar belakang, atau perbedaan lainnya dan siswa juga berperan sebagai tutor sebaya sedangkan unsur permainan dan turnamen akademik berguna sebagai penguatan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa.

Sedangkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut Slavin (dalam Reni et al., 2021: 272) menyebutkan bahwa model kooperatif tipe STAD yakni model yang menitikberatkan pada interaksi di antara siswa agar saling menolong dan memberikan

motivasi dalam penguasaan materi serta pencapaian prestasi belajar yang optimal. Menurut Irmawanti, (2022:296) model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dalam kelompok, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang anggota kelompok kemudian setiap siswa nantinya bisa bertukar pikiran dan siswa yang berkemampuan baik dapat membantu siswa yang kurang terampil selain itu juga siswa akan bekerja sama untuk memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan kerja tim nantinya kelompok yang dapat memahami pembelajaran dengan cepat serta mampu untuk menyelesaikan tugas tepat waktu akan diberikan *reward*. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok kecil heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendorong interaksi antarsiswa untuk saling membantu serta memotivasi dalam memahami materi dimana siswa yang lebih mampu dapat membimbing siswa yang kurang terampil kemudian kelompok yang menunjukkan kinerja baik dalam memahami materi maupun menyelesaikan tugas secara tepat waktu akan diberikan penghargaan (*reward*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian metode eksperimen dan jenis eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Metode eksperimen ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Quasi eksperimen merupakan jenis penelitian dimana peneliti akan melakukan perlakuan terhadap individu/kelompok tanpa melakukan randomisasi penuh/kontrol terhadap eksperimental yang lengkap. Tujuannya untuk mengetahui adakah perbedaan akibat adanya sebuah perlakuan yang berbeda terhadap hasil belajar siswa. Didalam penelitian ini ada dua variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Dimana variabel bebas/independennya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (X1) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) (X2), sedangkan variabel terikat/dependen yaitu hasil belajar (Y).

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-test Post-test Nonequivalent Multiple Group Design* yang mana desain ini salah satu desain penelitian quasi eksperimental yang digunakan untuk membandingkan akibat dari adanya perlakuan yang berbeda terhadap variabel terikat dan juga salah satu jenis yang tidak menggunakan kelas kontrol dalam pelaksanaannya, namun masih melibatkan 2 kelompok/lebih yang dapat diukur sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan tanpa menggunakan penugasan acak.

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 4 Tasikmalaya yang mengambil peminatan mata pelajaran ekonomi tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 108 orang siswa. Sedangkan sampel yang digunakan yaitu 2 kelas XI-7 dan XI-10 karena memiliki nilai

rata-rata yang hampir sama dengan jumlah siswa yang sama serta tingkat kognitif yang relatif sama untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling* tipe *Purposive Sampling*.

Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen dalam bentuk tes objektif berbentuk pilihan ganda. Dan tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian siswa yang berkaitan dengan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan yang biasa disebut *pre-test* dan *post-test*. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *n-gain*, dan untuk uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* & *independent sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dari kemampuan siswa antara hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen. Sedangkan uji *independent sample t-test* digunakan untuk membuktikan apakah ada perbedaan yang signifikan diantara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan, selain itu juga untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) setelah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 Tasikmalaya pada kelas XI yang mengambil peminatan mata pelajaran ekonomi, yaitu di kelas XI-7 dan XI-10 tahun ajaran 2024/2025.

Hasil Nilai Rata-Rata *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain* Kelas Eksperimen 1 (TGT) dan Kelas Eksperimen 2 (STAD)

Berdasarkan pada perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa baik pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ataupun kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) akan diperoleh nilai *n-gain* yang dapat digunakan untuk melihat peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dicapai oleh siswa. Hasil dari perhitungan keduanya dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre-Test, Post-Test dan N-Gain Kelas Eksperimen 1 dan 2

Kelas	N	Rata-Rata Nilai				Kriteria
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih	<i>N-Gain</i>	
Eksperimen 1 (TGT)	36	32,08	84,50	52,42	0,75	Tinggi
Eksperimen 2 (STAD)	36	41,18	88,68	47,50	0,81	Tinggi

Sumber: Data Penelitian diolah 2025

Berdasarkan data pada tabel diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen 1 (TGT) maupun kelas eksperimen 2 (STAD) dimana rata-rata nilai pada kelas eksperimen 1 (TGT) *pre-test* 32,08 naik menjadi 84,50 pada saat *post-test* dengan nilai *n-gain* 0,75, sedangkan kelas eksperimen 2 (STAD) *pre-test* 41,18 kemudian naik menjadi 88,68 pada saat *post-test* dengan nilai *n-gain* 0,81. Nilai *n-gain* yang dihasilkan oleh kedua kelas sama-sama dalam kategori tinggi namun kelas eksperimen 2 (STAD) mendapatkan nilai *n-gain* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 1 (TGT). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen 1 (TGT) dan kelas eksperimen 2 (STAD).

Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas eksperimen 1 atau kelas eksperimen 2 berdistribusi normal atau tidak. Dan dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Data yang normal adalah data yang nilai signifikansinya $> 0,05$ dan data dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Kelas Eksperimen 1 (TGT)	0,145	36	0,055
	Post-Test Kelas Eksperimen 1 (TGT)	0,096	36	,200*
	Pre-Test Kelas Eksperimen 2 (STAD)	0,140	36	0,072
	Post-Test Kelas Eksperimen 2 (STAD)	0,143	36	0,062

Sumber: Data Penelitian diolah 2025

Berdasarkan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen 1 dan juga kelas eksperimen 2 memperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Pengujian homogenitas ini dengan menggunakan *one way ANOVA* dengan taraf signifikansi 0,05, jika nilai signifikansi yang dihasilkan $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan homogen dan jika nilai signifikansi yang dihasilkan $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance	
Hasil Belajar Siswa	

**Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT
Dan STAD Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,288	1	70	0,593

Sumber: Data Penelitian diolah 2025

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 0,593, dimana nilai tersebut $> 0,05$ maka data *pre-test* dan *post-test* siswa baik dari kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 homogen karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis yang pertama tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji hipotesis yang pertama dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Data	Mean	T	df	Sig (2-tailed)
<i>Pre-test</i> Eksperimen 1 (TGT)	32,08	-41,725	36	0,000
<i>Post-test</i> Eksperimen 1 (TGT)	84,50			

Sumber: Data Penelitian diolah 2025

Kriteria dalam pengambilan keputusannya yaitu hipotesis akan diterima apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu 0,000 dimana nilai tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis yang pertama yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu juga perbedaan tersebut dapat terlihat dari rata-rata nilai *post-test* yang lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Dimana nilai *pre-test* 32,08 dan saat *post-test* menjadi 84,50 nilai tersebut mengalami kenaikan sebesar 52,42.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis yang kedua tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji hipotesis yang kedua dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis 2

Data	Mean	T	Df	Sig (2-tailed)
<i>Pre-test</i> Eksperimen 2 (STAD)	41,18	-32,299	36	0,000
<i>Post-test</i> Eksperimen 2 (STAD)	88,68			

Sumber: Data diolah pada 2025

Kriteria dalam pengambilan keputusannya yaitu hipotesis akan diterima apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu 0,000 dimana nilai tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis yang kedua yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu juga perbedaan dapat terlihat dari rata-rata nilai *post-test* yang lebih tinggi dari *pre-test*, dimana nilai *pre-test* 41,18 dan meningkat menjadi 88,68 pada saat *post-test*. Jadi terdapat kenaikan sebesar 47,50 pada nilai hasil belajar siswa.

Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) Sesudah Perlakuan

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis yang ketiga tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) sesudah perlakuan. Hasil uji hipotesis yang ketiga dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Data	Mean	T	Df	Sig (2-tailed)
Post-test Eksperimen 1 (TGT)	84,50	-3,203	70	0,002
Post-test Eksperimen 2 (STAD)	88,68		69,205	

Sumber : Data Penelitian diolah 2025

Kriteria dalam pengambilan keputusannya yaitu hipotesis akan diterima apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu 0,002 dimana nilai tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis yang ketiga yaitu terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) sesudah perlakuan. Selain itu perbedaannya juga dapat dilihat dari rata-rata nilai *post-test* dimana kelas eksperimen 1 didapat nilai sebesar 84,50 dengan nilai *n-gain* 0,75 sedangkan kelas eksperimen 2 sebesar 88,68 dengan nilai *n-gain* 0,81. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada kelas eksperimen 2 lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran ekonomi khususnya materi indeks harga dan inflasi.

Penemuan dalam penelitian ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses pengolahan informasi dalam otak manusia (Rahmah, 2011:29). Dalam konteks penelitian ini, siswa diberi perlakuan

dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) melalui serangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi kelompok, pemecahan masalah, dan pemberian umpan balik, dapat menerima informasi, mengolahnya serta menyimpannya sebagai pengetahuan yang kemudian terefleksikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan yang signifikan pada nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa informasi yang diterima oleh siswa telah berhasil diproses dan menyebabkan perubahan yang dapat diukur dengan nilai. Dan nilai *n-gain* yang tinggi pada kedua kelas ini menggambarkan efisiensi proses kognitif dalam mengolah dan menyimpan informasi yang dipelajari. Dengan demikian penggunaan kedua model pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang sesuai dengan prinsip-prinsip teori belajar kognitif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perbandingan hasil belajar siswa yang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran ekonomi ditemukan hasil yaitu pertama terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pre-test* sebesar 32,08 menjadi 84,50 pada saat *post-test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan.

Kedua yaitu siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 41,18 naik menjadi 88,68 pada saat *post-test* dengan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai tersebut < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan. Ketiga, berdasarkan hasil uji perbandingan antara kedua model pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Nilai rata-rata *post-test* siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 84,50 dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu 88,68 dimana nilai tersebut lebih besar daripada nilai siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu juga nilai *n-gain* siswa yang model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu sebesar 0,81 dimana nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan nilai

n-gain siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar hasil pembelajaran lebih optimal ke depannya diantaranya yaitu, pihak sekolah bisa mengadakan forum diskusi, seminar, atau *workshop* untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran serta mendorong pemilihan model dan media pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi aktif siswa. Kemudian untuk guru diharapkan mampu untuk memilih model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan serta hasil belajar siswa dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat menjadi pertimbangan untuk digunakan. Dan untuk peneliti selanjutnya apabila akan mengangkat tema yang serupa diharapkan mampu melakukan pengembangan dan pendekatan yang digunakan lebih inovatif seperti penggunaan media pembelajaran yang relevan atau model pembelajaran yang lain supaya penelitian pada bidang ini semakin bervariasi serta memberikan kontribusi yang luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Saekti, A. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok . *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 2, 11716–11730.
- Hasanah, Z. A. Shofiyul H. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, Vol. 1, 1–13. P-Issn : -; E-Issn : - <https://jurnal.stitujombang.ac.id/index.php/Irsyaduna>
- Irmawanti, L. (2022). Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.03.
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika* (Vol. 1, Issue 3). [Http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/pmej](http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/pmej)
- Nurlina, Hrp, A., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. www.penerbitwidina.com
- Rahmah, S. (2022). Skula Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Skula: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2 (No.3), 23–32. [Http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula](http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula)

- Rahman, S. (N.D.-A). (2021) *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.*
- Reni, S. A., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Desain Menggunakan Model Kooperatif Tipe Stad Secara Online. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 270–279. <https://doi.org/10.17977/Um038v4i32021p270>
- Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Smp Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 94–116.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (Jisip)*, 2, 2414–2419. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139>
- Taufiqurrahman, Heryandi, M. T., & Junaidi. (2018). Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 199–206.