

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE
LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA MIND MAP TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA**

**(Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma
Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)**

Melisa Dwisapme¹, Ati Sadiyah², Rendra Gumilar³

202165037@student.unsil.ac.id¹, atisadiyah@unsil.ac.id², rendragumilar@unsil.ac.id³

Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe TGT berbantuan media mind map terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya yaitu sebanyak 393 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Sampling Purposive. Sampel yang digunakan yaitu kelas X-3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan kelas X-7 sebagai kelas kontrol sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic 25 dengan teknik analisis data yaitu uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT berbantuan media mind map sebelum dan sesudah perlakuan; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match sebelum dan sesudah perlakuan; 3) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT berbantuan media mind map dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match sesudah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe TGT berbantuan media mind map lebih efektif digunakan di kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya dari pada model pembelajaran cooperative learning tipe make a match.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament, Mind Map.

ABSTRACT

The problem in this study is the low student learning outcomes in economic subjects. This study aims to determine the effect of the TGT type cooperative learning model assisted by mind map media on student learning outcomes. This research method uses Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group Design research design. The population in this study were all X grade students of SMA Negeri 4 Tasikmalaya, which were 393 students. Sampling in this study using Purposive Sampling technique. The samples used were class X-3 as an experimental class of 35 students and class X-7 as a control class of 36 students. Data collection techniques using the help of IBM SPSS Statistic 25 with data analysis techniques, namely paired sample t-test and independent sample t-test with a significance level of 5% or 0.05. The results of this study indicate that 1) There are differences in student learning outcomes in classes that use the TGT type cooperative learning model assisted by mind map media before and after treatment; 2) There is a difference in student learning outcomes in the class using the cooperative learning model type make a match before and after treatment; 3) There is a difference in the improvement of student learning outcomes in the class using the TGT type cooperative learning model assisted by mind map media with students in the class using the TGT type cooperative learning model assisted by

mind map media.

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Mind Map.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan seseorang yang perlu ditingkatkan guna memperoleh masa depan yang cemerlang. Melalui pendidikan dapat membentuk karakter dan kepribadian seorang individu. Selain itu, Negara akan lebih siap dalam menghadapi perkembangan zaman karena memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Setelah 2 tahun lebih pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (daring), tahun ini mulai kembali melakukan pembelajaran secara tatap muka (luring). Pada akhirnya lembaga pendidikan mulai menata kembali kurikulum sebagai adaptasi dan pembaruan. Dengan adanya pembaruan kurikulum ini memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh siswa seperti kurangnya pemahaman pada materi, harus bisa beradaptasi dengan transisi pembelajaran dan rendahnya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi belajar. Menurut Kompri (2017:43) “Hasil merupakan hal yang sangat penting karena hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran”. Sehingga hasil akhir dari belajar dapat berupa keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap, yang akan menjadi tolak ukur tercapai atau tidaknya tujuan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya pada mata pelajaran ekonomi kelas X tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa dalam Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa masih terbilang rendah dan masih banyak nilai siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga dapat diindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajarannya. Berikut merupakan data yang menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil:

Data rata-rata hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) Semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024

No	Kelas	KKM	Rata-rata
1	X-1	74	58,75
2	X-2	74	49,14
3	X-3	74	46,28
4	X-4	74	51,88
5	X-5	74	47,78
6	X-6	74	52,08
7	X-7	74	47,43
8	X-8	74	69,17
9	X-9	74	53,33
10	X-10	74	56,89
11	X-11	74	47,78

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Tasikmalaya

Berdasarkan data yang diperoleh, mengenai Penilaian Akhir Semester (PAS) seluruh kelas X mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X sangat rendah. Hal ini dapat terjadi karena adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh faktor eksternal maupun faktor internal.

Faktor eksternal merupakan pengaruh yang berasal dari luar diri seseorang saat melakukan pembelajaran. Misalnya dalam proses pembelajaran guru menggunakan media dan model pembelajaran yang kurang tepat dan monoton. Akibatnya proses pembelajaran tersebut tidak menarik dan membuat siswa jenuh serta dapat membuat siswa tidak

semangat untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan dalam menggunakan media dan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan dan bermakna. Adapun salah satu model yang dapat mendukung hal tersebut adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain hal tersebut, model pembelajaran juga dapat didukung oleh media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan. Salah satu media yang digunakan adalah media *mind map*.

Sedangkan faktor internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri seseorang. Diantaranya adalah sikap siswa terhadap minat belajar dan motivasi belajar pada saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi dan minat belajar dapat menjadikan siswa sungguh-sungguh dan giat dalam belajar serta siswa yang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar akan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, sehingga tujuan pembelajarannya dapat tercapai. Disamping itu, siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih dalam melalui kegiatan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Mind Map* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Sugiyono (2018:96) mengemukakan bahwa “kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan”.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme memaknai belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan melalui proses dalam diri seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dihayati oleh *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa untuk melakukan kerja sama dan melakukan diskusi sehingga siswa dituntut untuk saling berbagi informasi dengan teman sebayanya dan saling belajar mengajar sesama. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini disesuaikan dengan teori konstruktivisme dimana siswa membina pengetahuannya sendiri secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada, kemudian siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diperolehnya dengan pengetahuan yang sudah ada untuk membina pengetahuan yang baru.

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam kegiatan proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak maksimal. Hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang terdapat dalam diri siswa berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat ditandai dengan adanya minat belajar dan motivasi yang rendah untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal dapat terjadi

karena guru menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Maka upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal adalah dengan melakukan inovasi pada penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut Wardani & Burhanuddin (2021) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan permainan akademik yang dirancang agar memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih santai dan menyenangkan disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran dan kerja sama juga dapat menciptakan persaingan yang sehat dalam keterlibatan belajar. Selain itu, model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) melibatkan siswa secara aktif dan dapat menambah kepercayaan diri pada siswa karena siswa dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilannya secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka serta siswa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya. Sehingga siswa tersebut dapat memahami konsep dari apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Dalam penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) juga diperlukan motivasi belajar untuk menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu adanya sarana media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media mind map. Menurut Alti et al., (2022) mind map merupakan teknik pembuatan catatan yang berisi ide penting berupa kata kunci yang disertai dengan adanya garis penghubung dan ilustrasi antara satu kata kunci dengan kata kunci lainnya. Media mind map dapat membantu siswa dalam mengumpulkan berbagai ide-ide dan pikiran yang dituangkan ke dalam bentuk visual berupa tulisan dan gambar. Sehingga hal ini dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2018:1) “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimental. Menurut Sugiyono (2018:120) Quasi Eksperimental merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu variabel bebas atau independen adalah model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mind map (X) dan yang menjadi variabel terikat atau dependen adalah hasil belajar siswa (Y).

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental bentuk Nonequivalent Control Group Design atau desain berbentuk kelompok kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mind map, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya Tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah 393 siswa.

Sampel Penelitian

Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah sebanyak 2 kelas yaitu X-3 sebagai kelas eksperimen dan X-7 sebagai kelas kontrol yang dilakukan dengan menggunakan teknik sampling purposive. Sampling purposive disebut juga sebagai sampling pertimbangan, dimana peneliti menentukan sampel dengan berbagai pertimbangan untuk mendapatkan sebuah data yang sesuai. Sugiyono (2018:138) mengemukakan bahwa “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun pertimbangan yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dari hasil belajar/nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) yang terendah dan memiliki nilai yang tidak jauh berbeda, serta masukan dari guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015:308) teknik pengumpulan data merupakan langkah pertama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, khususnya pada hasil belajar kognitif siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran yang diterimanya. Alat tes pada penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mind map. Sedangkan teknik non tes meliputi interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi, dokumentasi, atau dengan menggabungkan keempatnya. Adapun teknik non tes yang digunakan dalam penelitian adalah observasi.

Instrumen Penelitian

Dalam penyusunan instrumen tes hasil belajar siswa, penulis membuat kisi-kisi instrumen terlebih dahulu. Sebelum instrumennya disebar, maka harus diujicobakan terlebih dahulu untuk mengukur validitas dan reliabilitas dari instrumen tersebut.

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan pada setiap butir soal hasil belajar. Uji validitas pada setiap butir soal ini menggunakan software IBM SPSS Statistics 25. Dengan kriteria soal akan dikatakan valid atau tidak tergantung pada hasil SPSS yang dilihat dari nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Apabila signifikansi $> 0,05$ maka soal dikatakan valid sedangkan apabila signifikansi $< 0,05$ maka soal dikatakan tidak valid. Setelah dilakukan uji validitas dari 30 butir soal terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan layak untuk dijadikan soal dan terdapat 5 butir soal yang tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Winarno (2013:111) reliabilitas diartikan sebagai kejelasan dari hasil instrumen, sehingga instrumen dikatakan memiliki keterandalan sempurna apabila pengukuran dilakukan secara berkali-kali terhadap subjek yang sama selalu menghasilkan data yang konsisten. Untuk menghitung reliabilitas soal dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 25 dengan melakukan pengujian Cronbach's Alpha. Nilai Cronbach's Alpha nya adalah 0,902 sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dinyatakan reliabel dengan tolak ukur tingkat kriteria sangat kuat.

c. Analisis Butir Soal

1. Tingkat Kesukaran

Dalam suatu butir soal dapat dikatakan baik jika memiliki indeks kesukaran yang baik yaitu soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Indeks kesukaran

merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan rendahnya pada suatu soal. Dapat diketahui bahwa 30 butir soal yang dijadikan instrumen penelitian tes terdapat 25 soal dengan tingkat kesukaran sedang dan 5 soal dengan tingkat kesukarannya sukar.

2. Daya Pembeda

Menurut Sudjana (2005:141) tujuan dari adanya daya pembeda adalah “untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya”. Dapat diketahui dari 30 butir soal yang dijadikan instrumen penelitian terdapat 4 soal berkategori sangat baik, 15 soal berkategori baik, 8 soal berkategori cukup dan 3 soal berkategori sangat buruk.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25 yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan effect size.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* atau dengan menggunakan desain berbentuk kelompok eksperimen dan kontrol. Implementasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang dilakukan terhadap dua sampel kelas sebagai penelitian, dimana kelas X-3 sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-7 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 19 April 2024 sampai dengan tanggal 17 Mei 2024. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen pada siswa kelas XI IPS 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang terdiri dari 28 siswa untuk mengukur hasil belajar siswa. Penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini pada awal pembelajaran akan diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa tersebut, selanjutnya akan diberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan sebagai proses pembelajaran, setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan selanjutnya masing-masing kelas akan diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir atau hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

Hasil Nilai Rata-rata di Kelas Eksperimen dan Kontrol beserta N-Gain

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata		Nilai Max	N-Gain	Interpretasi
		Pretest	Posttest			
Eksperimen	35	56,69	77,26	100	0,50	Sedang
Kontrol	36	53,89	70,67		0,39	Sedang

Sumber : Hasil Pengolahan Data Menggunakan Microsoft Excel

Diketahui hasil rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen mencapai 56,69 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* mencapai 77,26 dari nilai maksimal 100. Selanjutnya, pengolahan data dilakukan pada tahap perhitungan N-Gain ternormalisasi yaitu mencapai 0,50. Artinya, peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* pada kelas eksperimen berkategori sedang. Sedangkan di kelas kontrol hasil rata-rata nilai *pretest* mencapai 53,89 dan untuk nilai rata-rata *posttest* mencapai 70,67 dari nilai maksimal 100. Selanjutnya, pengolahan data dilakukan pada tahap perhitungan N-Gain ternormalisasi yaitu mencapai 0,39. Artinya, peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* pada kelas kontrol berkategori sedang.

Hasil Uji Normalitas

Data	Test Statistic	Asymp. Sig (2-Tailed)	Disribusi
Pretest Kelas Eksperimen	0,138	0,090	Normal

Posttest Kelas Eksperimen	0,123	0,200	Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,129	0,138	Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,145	0,054	Normal

Sumber : Hasil Uji Normalitas Menggunakan IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa masing-masing kelas memperoleh data yang berdistribusi normal karena nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)* dari kedua kelas lebih besar dari taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.691	1	69	.105
	Based on Median	2.318	1	69	.132
	Based on Median and with adjusted df	2.318	1	67.769	.133
	Based on trimmed mean	2.610	1	69	.111

Sumber : Hasil Uji Homogenitas Menggunakan IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas data menggunakan IBM SPSS Statistic 25 hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai sig. Based on Mean memiliki nilai koefisien signifikan $0,105 > 5\%$ atau 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama.

Hasil Uji Hipotesis Pertama

Kelas	Rata-rata Nilai	Mean	N	Correlation	Sig (2-tailed)
Eksperimen	Pretest	56,6857	35	0,843	0,000
	Posttest	77,2571			

Sumber : Hasil Uji Paired Sample T-Test Menggunakan IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan Uji *Paired Sample T-Test* diatas dapat diketahui adanya kenaikan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 56,6857 menjadi 77,2571 peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Uji Hipotesis Kedua

Kelas	Rata-rata Nilai	Mean	N	Correlation	Sig (2-tailed)
Kontrol	Pretest	53,8889	36	0,886	0,000
	Posttest	70,6667			

Sumber : Hasil Uji Paired Sample T-Test Menggunakan IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan Uji *Paired Sample T-Test* diatas dapat diketahui adanya kenaikan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 53,8889 menjadi 70,6667 peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun tidak besar.

Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Kelas	Rata-rata Nilai	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig (2-tailed)
Eksperimen	Posttest	35	77,2571	10,61725	1,79464	0,025
Kontrol	Posttest	36	70,6667	13,45469	2.24245	0,025

Sumber : Hasil Uji Independent Sample T-Test Pada IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,025 artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map*

dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan.

1. Proses dan Hasil Pembelajaran Siswa dengan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Mind Map* Sebelum dan Sesudah Perlakuan di Kelas Eksperimen

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya pada kelas X-3 selama lima kali pertemuan yang terdiri dari satu kali *pretest*, tiga kali perlakuan, dan satu kali *posttest* dimana terdapat peningkatan hasil belajar. Dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,6857 dan *posttest* sebesar 77,2571 yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari perolehan nilai rata-rata *posttest* yang telah dicapai oleh siswa dikelas eksperimen sebesar 77,2571 dengan rata-rata nilai N-Gain 0,50 yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berkategori sedang. Selanjutnya terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji *paired sample t test* dengan Sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Normalina (2022) yang menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 73,40 pada siklus I menjadi 79,52 pada siklus II, serta ketuntasan belajar siswa meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Selain itu penelitian terdahulu terkait media *mind map* juga dilakukan oleh Maili et al., (2021) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *mind map* terhadap hasil belajar siswa.

2. Proses dan Hasil Pembelajaran Siswa dengan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Sebelum dan Sesudah Perlakuan di Kelas Kontrol

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya pada kelas X-7 selama lima kali pertemuan yang terdiri dari satu kali *pretest*, tiga kali perlakuan, dan satu kali *posttest* dimana terdapat peningkatan hasil belajar. Dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,8889 dan *posttest* sebesar 70,6667 yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari perolehan nilai rata-rata *posttest* yang telah dicapai oleh siswa dikelas kontrol sebesar 70,6667 dengan rata-rata nilai N-Gain 0,39 yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol berkategori sedang. Selanjutnya terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji *paired sample t test* dengan Sig.2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*.

3. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Mind Map*

dan Pada Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya pada kelas X-3 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dan kelas X-7 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran ekonomi. Masing-masing kelas selama lima kali pertemuan diberikan satu kali *pretest*, tiga kali perlakuan, dan satu kali *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pengolahan dan pengujian data hasil belajar dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan. Perbedaan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata pada nilai N-Gain kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,50, sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata N-Gain lebih kecil yaitu 0,39.

Artinya dengan perhitungan menggunakan *Partial Eta Square*, maka *effect size* dari model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* diperoleh nilai sebesar 0,418 atau sebesar 41% yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan dan memiliki tingkat efektivitas berkategori kecil.

Selain itu, berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan melalui *independent sample t test* juga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,025 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima. Dengan demikian model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran ekonomi, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan

model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mind map dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match sesudah perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., E.Silalahi, D., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Kompri. (2017). Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. media akademi.
- Maili, A., Kurniawan, H., & Yasa, G. I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Mind Map Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Simpang Ulim. 5(1), 59–64.
- Normalina. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII B PADA PERSAMAAN GARIS LURUS DI MTsN 4 HULU SUNGAI UTARA. *Jurnal Pendidikan Hayati*, ol.8 No.1(1), 57–60.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. ALFABETA.
- Wardani, D. K., & Burhanuddin, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di MAN 4 Jombang. *Journal of Education and Management Studies*, 4(3), 29–36.