

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMET) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA
KELAS XI IPS MADRASAH ALIYAH ISLAMİYAH MALO TAHUN
PELAJARAN 2023/2024**

PROPOSAL



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan**

Oleh:

Siti Idha Febrianti

NIM 20210020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENEGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMET) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA
KELAS XI IPS MADRASAH ALIYAH ISLAMİYAH MALO TAHUN
PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan progra sarjana

Oleh:

Siti Idha Febrianti

NIM: 20210020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Teams Games Turnamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024” disusun oleh:

Nama : Siti Idha Febrianti

Nim : 20210020

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 18 Juli 2024

Pembimbing I



Nur Rohman, M.Pd.

NIDN. 0713078301

Pembimbing II



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.

NIDN. 0727128902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Ajaran 2023/2024” disusun oleh:

Nama : Siti Idha Febrianti

Nim : 20210020

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa, tanggal 24 Juli 2024.

Bojonegoro, 24 Juli 2024

Ketua,



Dr. Pruri Stevani, M. Pd.
NIDN.0723048902

Sekretaris,



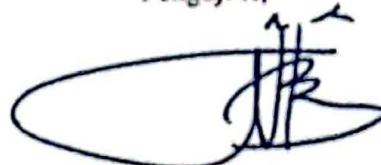
Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd
NIDN. 0715068801

Penguji I,



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd
NIDN. 0715068801

Penguji II,



Ali Mujahidin S Pd, M.M
NIDN. 0417078206

Rektor

Dr. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Idha Febrianti

NIM : 20210020

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 18 Juli 2024



Siti Idha Febrianti

NIM 20210020

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk diri saya sendiri, terima kasih sudah mau berjuang dan semangat sampai pada titik yang gak pernah terduga selama ini. Tetap semangat dan pantang menyerah.
2. Terima kasih untuk keluargaku, terutama untuk kedua orangtua dan adik-adik yang ku cintai dan ku sayangi Ayah Tiyono dan Ibu Supiyati yang selalu memberi dukungan dan selalu mendoakan yang terbaik untukku dan Kakak Ricky Pratama serta Adik Ahmad Andika atas pemberian semangat kepada kakak.
3. Terima kasih untuk Ari Irawan yang sudah membantu ku, memberi semangat, dan tidak pernah membatasi ku untuk mengapai cita-cita.
4. Terima kasih teruntuk dosen pembimbing skripsiku Bapak Nur Rohman, M.Pd. dan Bapak Tufiq Hidayat yang telah membimbing saya dengan sabar, memberikan semangat, serta memberi pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada teman-temanku baik teman ku dari SD, SMP, SMA, dan Kuliah ini atas bantuan, dan semangat yang telah di berikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024”. Skripsi ini diajukan kepada program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1).

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Juniarti, M. Pd selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Fruri Stevani, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Rika Pristian Fitri Astuti, S. Pd., M. Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Ekonomi.
4. Nur Rohman, M.Pd. selaku pembimbing I yang selalu memberikan dukungan penuh terhadap penulisan skripsi ini dan senantiasa memberikan semangat untuk Menyusun skripsi ini dengan tepat waktu.
5. Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bojonegoro, 15 Juli 2024

Penulis

MOTTO

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulit nya kita yang mereka ingintahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap semangat ya!”

ABSTRAK

Idha Febrianti, Siti. 2024. “Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi.” Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Nur Rohman, M. Pd., (II) Taufiq Hidayat

Kata Kunci: Model Pembelajaran, TGT (*Teams Games Tournament*), Hasil Belajar

Latar belakang pada penelitian ini adalah ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, salah satunya guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional dimana dalam pembelajaran tersebut masih diselingi sesi tanya jawab dengan siswa, yang sayangnya hal tersebut akan membatasi kesempatan mereka untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran, sehingga dalam hal tersebut perlu improvisasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini tentu akan berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana penelitian ini digunakan untuk meneliti data yang berupa angka-angka. Serta menggunakan metode eksperimen kuasi (quasi eksperimental), desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda, dan pada akhir pertemuan diberi perlakuan berupa post-test, yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa selama melakukan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terdapat perbedaan dengan hasil belajar kelas kontrol. Dari hasil belajar kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan siswa yang menggunakan model konvensional (ceramah) terdapat perbedaan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mampu memberikan perbedaan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi sehingga model pembelajaran ini guna untuk menciptakan pembelajaran yang optimal.

ABSTRACT

Idha Febrianti, Siti. 2024. "Experimentation of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on Economics Learning Outcomes." Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisors: (1) Nur Rohman, M.Pd., (2) Taufiq Hidayat

Keywords: Learning Model, TGT (Teams Games Tournament), Learning Outcomes

The background of this research is the discovery of several problems faced in the learning process, one of which is that teachers still use conventional teaching methods where the learning process still includes question-and-answer sessions with students. Unfortunately, this limits their opportunity to discover learning concepts on their own, thus necessitating improvisation in the learning process. This causes students to quickly feel bored and less interested in participating in the ongoing learning activities. This certainly results in a lack of student understanding of the learning material presented. The problem statement of this research is how the difference in learning outcomes between students who use the TGT (Teams Games Tournament) learning model and those who use the lecture method in economics subjects for class XI IPS students at Madrasah Aliyah Islamiyah Malo for the 2023/2024 academic year.

This research uses a quantitative approach to study data in the form of numbers. It also uses a quasi-experimental method, with the research design being Nonequivalent Control Group Design. The experimental research method can be interpreted as a research method used to find the influence of certain treatments on others under controlled conditions. The design in this research involves two classes, namely the experimental class and the control class, which are given different treatments, and at the end of the session, they are given a post-test to determine the students' learning outcomes during the research. The results of this study show that there is a difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. There is a significant difference between the learning outcomes of the two groups.

It can be concluded that there is a difference between using the TGT (Teams Games Tournament) learning model and the conventional (lecture) model. Therefore, the use of the TGT (Teams Games Tournament) learning model can make a difference in students' learning outcomes in economics subjects, making this learning model effective for creating optimal learning.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Oprasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Kerangka Teoritis.....	14
1. Model Pembelajaran.....	14
2. Model Pembelajaran TGT (<i>Tames Games Tournament</i>).....	19

3. Hasil Belajar.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	55
D. Hipotesis Penelitian.....	56
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan Penelitian	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian	61
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	63
D. Teknik Pengumpulan Data.....	65
E. Teknik Analisis Data.....	66
F. Validasi Data	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Hasil Penelitian	77
B. Analisis Data	82
C. Pembahasan.....	92
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	60
Tabel 3.2 Waktu Pelaksanaan Penelitian	62
Tabel 4.1 Deskriptif Data Kemampuan Awal.....	80
Tabel 4.2 Deskriptif Data Kemampuan Akhir	81
Tabel 4.3 Uji Validitas Butir Soal.....	82
Tabel 4.4. Uji Reliabilitas	83
Tabel 4.5 Ringkasan hasil Taraf Kesukaran	84
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Perhitungan Daya Beda	85
Tabel 4.7 Uji Normalitas Dstribusi Tes Awal (Pretest).....	86
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Tes Awal (Pretest)	87
Tabel 4.9 Uji Keseimbangan Data	88
Tabel 4.10 Uji normalitaa Data Akhir (Posttest)	89
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Tes Akhir (Posttest).....	90
Tabel 4.12 Uji Hipotesisi	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	57
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Kelas Eksperimen	104
Lampiran 2 Silabus Kelas Kontrol.....	109
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	113
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	153
Lampiran 5 Materi Kerja Sama Ekonomi Internasional	158
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	159
Lampiran 7 Soal Uji Coba	163
Lampiran 8 Lembar Validitas	169
Lampiran 9 Validitas Butir Soal	171
Lampiran 10 Uji Reliabilitas Butir Soal	171
Lampiran 11 Uji Taraf Kesukaran Butir Soal	172
Lampiran 12 Uji Daya Beda Butir Soal	173
Lampiran 13 Kisi-Kisi Soal Posttest.....	174
Lampiran 14 Soal Posttest	178
Lampiran 15 Presensi Kelas Eksperimen.....	179
Lampiran 16 Presensi Kelas Kontrol	180
Lampiran 17 Data Awal kelas Eksperimen (Nilai UAS Semester Ganjil)	181
Lampiran 18 Data Awal Kelas Kontrol (Nilai Uas Semester Ganjil)	182
Lampiran 19 Uji SPSS Data Awal (Nilai UAS Semester Ganjil).....	184
Lampiran 20 Data Akhir Kelas Eksperimen (Nilai Posttest)	185
Lampiran 21 Data Akhir Kelas Kontrol (Nilai Posttest)	186
Lampiran 22 Uji SPSS data Akhir (Nilai Posttest)	187

Lampiran 23 Uji Deskriptif	188
Lampiran 24 Lembar Observasi.....	189
Lampiran 25 Foto Penelitian	191
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian	193
Lampiran 27 Surat Selesai Penelitian	194
Lampiran 28 Kartu Bimbingan Skripsi.....	195
Lampiran 29 Surat Pernyataan Selesai Bimbingan.....	197

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting pada saat ini. Hampir semua orang mengenyam pendidikan dari tingkat pendidikan dasar hingga berlomba-lomba sampai pada tingkat pendidikan tinggi. Hal tersebut dilakukan untuk menghadapi tantangan zaman sekarang ini maupun dimasa depan. Sebagaimana yang didefinisikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Fauzi, A., & Masrupah, S., 2024)

Suatu bangsa akan mencapai keberhasilan pendidikan jika dilakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan Pemerintah harus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan formal di negeri ini. Peningkatan mutu pengajaran di sekolah berkaitan langsung dengan siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pendidik kurikulum memuat pengalaman belajar yang harus diberikan kepada anak, sehingga guru mengetahui pengalaman apa yang harus diberikan kepada anak.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan meningkatnya globalisasi memberikan dampak yang signifikan, diantaranya adalah meningkatnya persaingan dalam berbagai aspek kehidupan. Fenomena ini terutama dirasakan dalam dunia pendidikan sehingga memerlukan respon yang efektif untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu pendekatan untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan.

Berbicara tentang kualitas pendidikan tidak akan lepas dengan proses belajar mengajar. Hasil proses belajar mengajar yang diharapkan adalah hasil belajar yang baik, setiap orang akan mendambakan hasil belajar yang baik. Hasil belajar tersebut dapat diketahui setelah dilakukan proses pembelajaran yang diukur dengan tes hasil belajar. Hasil belajar tersebut selalu diupayakan agar dapat tercapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah melakukan pembelajaran yang senantiasa melibatkan siswa secara menyeluruh selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat mencapai pengetahuan berdasarkan pengalamannya.

Keberhasilan seorang guru dinilai dari kemampuannya mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Proses belajar mengajar menjadi fokus utama, di mana interaksi siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dianggap krusial atau penting. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor kunci dalam mencapai keberhasilan tersebut. Kesimpulan dari bacaan diatas menekankan pentingnya perhatian terhadap

proses belajar mengajar sebagai landasan bagi pencapaian hasil yang diinginkan.

Model pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menjamin agar proses belajar mengajar pada peserta didik tercapai sesuai tujuannya (Sitepu, M., dkk 2022). Dalam hal ini guru berperan penting dalam menentukan model yang tepat bagi siswa agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 14 Januari 2024, pembelajaran yang berlangsung di kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, salah satunya guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional dimana dalam pembelajaran tersebut masih diselingi sesi tanya jawab dengan siswa, yang sayangnya hal tersebut akan membatasi kesempatan mereka untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran, sehingga dalam hal tersebut perlu improvisasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini tentu akan berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Serta fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo dalam memahami mata pelajaran ekonomi masih belum maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru, sehingga beberapa

siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, dan tingkat kepercayaan diri mereka dalam mengemukakan pendapat masih rendah. Dampak dari permasalahan ini adalah hasil belajar siswa terdampak, terlihat dari 50% siswa yang mencapai nilai di bawah KKM sebesar 75. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, demi terciptanya antusias siswa dalam pembelajaran akhirnya peneliti memberikan model pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu jenis model pembelajaran yang cocok untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang disebut TGT (*Teams Games Tournament*).

Melalui model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran ekonomi pada pokok bahasan kerja sama ekonomi internasional kelas XI semester ganjil ini menjadi lebih mudah dipahami, di ingat oleh siswa dan tentunya menyenangkan. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo.

Menurut Amalia, L dkk, (2023) mendefinisikan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang fokus pada pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam

memecahkan masalah atau mendiskusikan konsep atau permasalahan tertentu. Dalam kelompok tersebut, terdapat interaksi antar siswa, tujuan yang jelas, dan struktur yang teratur dan untuk mencapai tujuan yang sama.

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik karena melibatkan siswa dalam kelompok dan melaksanakan permainan serta turnamen yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap pelajaran. Menurut Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024) Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran di mana siswa berkumpul menjadi empat hingga enam orang dengan karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan, suku, dan jenis kelamin. Proses pembelajarannya dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi, dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan turnamen kelompok, serta diakhiri dengan penghargaan kelompok.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta sumber belajar, dalam suatu lingkungan belajar. Ini juga berfungsi sebagai bantuan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan dan pemahaman. Menurut Widiani, A.A.O. V., (2020) Pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang efektif.

Dengan adanya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), diharapkan bahwa semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran di kelas terutama dalam mata pelajaran ekonomi. Sebelum menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), guru

akan menjelaskan materi ekonomi yang akan dibahas. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini membantu menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), setiap siswa akan diberikan soal yang harus dijawab. Guru memberikan soal ini agar siswa dapat berpikir kritis dan memikirkan jawabannya.

Menurut Sitepu, M. dkk, (2020) Hasil belajar merupakan suatu pernyataan yang spesifik yang diungkapkan melalui perilaku dan penampilan yang dituangkan dalam bentuk tulisan atau angka, dengan tujuan untuk mengukur keberhasilan dari proses pembelajaran yang diharapkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami dan menerima pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Oleh karena itu, hasil belajar haruslah jelas dan menunjukkan penampilan, keterampilan, serta pengetahuan siswa dalam belajar, yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar juga bertujuan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah dilakukan. Guru dapat melakukan refleksi terhadap metode, strategi, media, dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan harapan agar materi dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa. Jika hasil belajar siswa meningkat, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam melakukan proses pembelajaran. Namun, jika hasil belajar siswa menurun,

maka dapat dikatakan bahwa guru belum berhasil dalam melakukan proses pembelajaran.

Bedasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah judul skripsi "Eksperimentasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamet*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT (*Tames Games Tournamaent*) dengan siswa yag menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yag menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dengan penelitian ini di harapkan bermanfaat sebagai acuan pelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu memberikan pengetahuan, bekal, membuka wawasan sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian serta penerapan ilmu yang diperoleh dan juga dapat mengetahui seberapa minat belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan penelitian ini dapat digunakan pihak sekolah sebagai masukan dalam usaha meningkatkan kualitas siswa dalam hal ini mengenai hasil belajar ekonomi.

3. Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini guru dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Islamiyah Malo tahun Pelajaran 2023/2024.

4. Bagi Siswa

Dengan model pembelajaran ini TGT (*Teams Games Tournament*) siswa dapat mudah untuk memahami materi pembelajaran, selain itu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dapat menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bisa dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan ataupun memilih metode penelitian yang akan digunakan, maka diperlukan batasan untuk masing masing variabel yang digunakan dalam penelitian batasan tersebut merupakan definisi operasional variabel. Untuk memperoleh makna yang jelas pada kegiatan penelitian ini, maka penelitian ini menemukan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah metode atau strategi yang digunakan oleh pendidik untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar pada peserta didik mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini, guru berperan penting dalam menentukan model yang tepat bagi siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan mudah.

2. TGT (*Teams Games Tournament*)

Model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode yang digunakan guru untuk mengajar di depan kelas. pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, setiap kelompok mempunyai komposisi anggota yang sebanding dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), guru akan menyampaikan materi terlebih dahulu dan setiap anggota ditugaskan mempelajari materi yang sudah di sampaikan oleh guru bersama-sama dengan anggota kelompok, kemudian diuji secara individu melalui permainan akademik. Skor yang mereka peroleh dari permainan tersebut akan menentukan skor grup mereka masing-masing.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bukti nyata keberhasilan seorang siswa. Melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hasil belajar dapat diamati melalui perubahan-perubahan signifikan yang terjadi pada diri siswa, termasuk pengetahuan dan keterampilannya, yang terlihat dari tugas akhir yang diberikan.