

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN TIPE SNOWBALL THROWING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 CIAMIS

Evi Lestari Oktaviani¹, Ilah², Rita Patonah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia
Email: evilestariokta6@gmail.com

ABSTRACT

The low learning outcomes in Economics subjects at SMA Negeri 1 Ciamis is a problem that must be overcome immediately. Low learning outcomes are motivated by various factors including the use of learning methods that are not optimal. One of the efforts to improve learning outcomes is by applying a cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) and Snowball Throwing types. The purpose of this study is to find out: 1) Differences in student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest); 2) Differences in student learning outcomes using the Snowball Throwing type cooperative learning model in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest); 3) Differences in student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with those using the Snowball Throwing type in the final measurement (posttest). The research method used is the Nonequivalent Control Group Design design experimental method. This study produced several conclusions: 1) There are differences in student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest); 2) There are differences in student learning outcomes using the Snowball Throwing type cooperative learning model in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest); 3) There are differences in student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with those using the Snowball Throwing type in the final measurement (posttest).

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Snowball Throwing, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Ciamis merupakan permasalahan yang harus segera diatasi. Rendahnya hasil belajar dilatarbelakangi oleh berbagai faktor diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Snowball Throwing. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest); 2) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest); 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan yang menggunakan tipe Snowball Throwing pada pengukuran akhir (posttest). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen desain Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini menghasilkan beberapa simpulan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest); 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest); 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan yang menggunakan tipe Snowball Throwing pada pengukuran akhir (posttest).

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), Snowball Throwing, Hasil Belajar.

Cara sitasi: Oktaviani, L. E., Ilah., Patonah, R. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Tipe Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Ciamis. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5 (2), 394-401.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan usaha guru yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk membantu siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Menurut Mulyono (2015: 114) “pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.

Pembelajaran yang dipandu oleh guru bertujuan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa di dalam proses pembelajaran, perolehan hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi guru untuk mengetahui seberapa dalam tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan data hasil belajar siswa, guru dapat mengetahui daya serap dari tiap masing-masing siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Kpolovie, dkk (dalam Andriani dan Rasto, 2019: 81) “hasil belajar adalah sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan”.

Tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar berbeda-beda, dilihat berdasarkan perolehan nilai yang dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM ditentukan oleh sekolah dengan harapan hasil belajar siswa dapat melampaui nilai KKM. Namun pada kenyataannya nilai KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah tidak dapat dicapai oleh seluruh siswa. Masih terdapat siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM. Hal ini menjadi permasalahan yang dihadapi oleh guru, siswa maupun pihak sekolah.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Ciamis sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Ciamis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Tuntas		Belum Tuntas	
						Jumlah	%	Jumlah	%
X IPS 1	36	75	91,2	42,8	69,44	8	22,22%	28	77,78%
X IPS 2	36	75	94,8	44	73,19	19	52,78%	17	47,22%
X IPS 3	36	75	94,8	55,8	75,01	18	50%	18	50%
X IPS 4	36	75	90,4	58,2	74,21	14	38,89%	22	61,11%
X IPS 5	36	75	94,4	45,2	73,63	12	33,33%	24	66,67%
Jumlah	180					71	39,44%	109	60,56%

Sumber: Guru Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Ciamis

Berdasarkan tabel 1.1 di atas diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dari seluruh siswa kelas X IPS yang berjumlah 180 siswa masih belum optimal. Terdapat hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 109 orang atau 60,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Ciamis masih rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang diduga mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Ciamis yaitu dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran masih kurang dan kebanyakan siswa tidak terlihat aktif dalam pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung konvensional. Proses pembelajaran guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran mengakibatkan siswa cenderung jenuh dan bosan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru cenderung sulit diterima oleh siswa apalagi tingkat pemahaman siswa berbeda-beda.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, maka perlu dilakukan suatu inovasi dalam menerapkan model pembelajaran. Guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Diantara banyaknya model pembelajaran yang diduga tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur kerja sama serta persaingan sehat. Menurut Rusman (2016:224) "*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda". Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diduga relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi karena didalam tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa belajar secara berkelompok yang didalamnya terdapat permainan yang berupa tournament dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak, sehingga hal tersebut diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014: 205-207) yaitu sebagai berikut: 1) *Class Presentation*, guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah; 2) *Teams*, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, suku, dan ras; 3) *Games*, dilakukan permainan oleh setiap perwakilan masing-masing kelompok pada meja turnamen. Siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut; 4) *Tournament*, diselenggarakan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKPD. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen; 5) *Team Recognition*, guru mengumumkan kelompok pemenang dan kelompok yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan hadiah.

Menurut Shoimin (2014: 207-208) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) Model TGT tidak hanya menjadikan siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah akan aktif dan berperan penting dalam kelompoknya; 2) Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran; 4) Membuat siswa senang dengan mengikuti pembelajaran karena model ini terdapat permainan berupa turnamen. Adapun kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) Membutuhkan banyak waktu; 2) Guru perlu mengetahui bagaimana memilih materi yang cocok untuk model ini; 3) Guru harus menyesuaikan model ini secara cermat sebelum diterapkan.

Tipe lain yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif yaitu *Snowball Throwing* yang pada dasarnya merupakan sebuah model yang dimana siswa membuat pertanyaan dari kertas yang dibentuk bulat menyerupai bola, kemudian dilemparkan secara bergiliran antar kelompok. Menurut Kokom Komalasari (dalam Arif dan Rijanto, 2017:373) "model pembelajaran *snowball throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan keterampilan membuat menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju". Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* diduga efektif diterapkan dalam mata pelajaran Ekonomi karena dapat melatih siswa lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam suatu kelompok, sehingga pada akhirnya diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* menurut Aqib (dalam Kusumawati, 2017: 7) adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan materi yang akan

disampaikan; 2) Guru membentuk kelompok dan memanggil ketua masing-masing kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi; 3) Setiap ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing dan menjelaskan kepada temannya apa yang telah ditunjukkan oleh guru. 4) Kemudian setiap siswa mendapat lembar kerja untuk menuliskan satu pertanyaan tentang topik yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok; 5) Kemudian kertas tersebut dibentuk menjadi bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lainnya selama kurang lebih 15 menit; 6) Setelah siswa mendapat bola atau pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi pertanyaan yang tertulis dalam bola tersebut. 7) Evaluasi; 8) Penutup.

Menurut Shoimin (2014: 176) model pembelajaran kooperatif yaitu *Snowball Throwing* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut: 1) Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa serasa bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain; 2) Siswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya karena mempunyai kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain; 3) Membuat siswa harus dalam kondisi siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak mengetahui pertanyaan yang diajukan temannya; 4) Siswa aktif dalam pembelajarannya; 5) Guru tidak terlalu memikirkan pembuatan media karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan; 6) Pembelajaran lebih efektif; 7) Tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai. Adapun kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut: 1) Tergantung sepenuhnya pada kemampuan pemahaman siswa sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini terlihat dari pertanyaan yang diajukan siswa seringkali hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan; 2) Ketua kelompok yang tidak dapat menjelaskan dengan baik justru menjadi penghambat bagi siswa lain untuk memahami materi sehingga memerlukan banyak waktu bagi siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran; 3) Tidak ada kuis individu atau penghargaan kelompok sehingga ketika siswa berkelompok kurangnya motivasi untuk bekerja sama; 4) Membutuhkan banyak waktu; 5) Siswa yang nakal rentan berbuat onar; 6) Sering kali kegaduhan karena kelompok yang dibuat oleh siswa.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan yaitu diantaranya jurnal pendidikan Satriya Abadi tahun 2014 dengan judul Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Model *Snowball Throwing* dan TGT terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII. Jurnal pendidikan Fiarika Dwi Utari, Ikbal Barlian, Deskoni tahun 2018 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang dan Skripsi Deny Nicho Setiawan tahun 2014 dengan judul Perbandingan Antara Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan Strategi *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas III SD Al Firdaus Tahun Ajaran 2013/2014. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu diatas, ketiganya memperoleh kesimpulan yang sama yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*); 2) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*); 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran akhir (*posttest*).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107) "metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali".

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini kelas dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana kelas eksperimen menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol menggunakan tipe *Snowball Throwing*. Desain eksperimen *Quasi Eksperimental Design Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber Sugiyono (2016: 116)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Ciamis yang berjumlah 180 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2016: 124) "*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Sampel dalam penelitian ini diambil dua kelas yaitu kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang dengan nilai rata-rata 46,85 dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 orang dengan nilai rata-rata 46,11.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran akhir (*posttest*).

Tabel 3. Rekapitulasi Perhitungan Uji Hipotesis

Hipotesis	t _{hitung}	t _{tabel}	Analisis	Kesimpulan
1	18,79	1,67	18,79 > 1,67	Ha diterima dan Ho ditolak (Terdapat perbedaan)
2	14,79	1,67	14,79 > 1,67	Ha diterima dan Ho ditolak (Terdapat perbedaan)
3	6,21	1,67	6,21 > 1,67	Ha diterima dan Ho ditolak (Terdapat perbedaan)

Sumber : Data yang diolah peneliti (2023)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pengujian hipotesis: 1) Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 18,79 dan t_{tabel} sebesar 1,67 maka t_{hitung} > t_{tabel} (18,79 > 1,67). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*); 2) Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,79 dan t_{tabel} sebesar 1,67 maka t_{hitung} > t_{tabel} (14,79 > 1,67). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*); 3) Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,21 dan t_{tabel} sebesar 1,67 maka t_{hitung} > t_{tabel} (6,21 > 1,67). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut:

1) Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pengukuran Awal (*pretest*) dan Pengukuran Akhir (*posttest*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 66,67; nilai terendah sebesar 26,67; dan nilai rata-rata sebesar 46,85. Sedangkan hasil belajar siswa pada pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 93,33; nilai terendah sebesar 66,67; dan nilai rata-rata sebesar 84,46. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 18,79 hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf kepercayaan 95% atau alfa 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 70. Dengan demikian bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,79 > 1,67$, H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa belajar secara berkelompok. Melalui belajar berkelompok maka siswa menjadi lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa saling bekerja sama dan saling berinteraksi sehingga siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Adapun dengan adanya sistem turnamen dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak di dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa lebih tertarik dan tertantang untuk mengerjakan suatu kuis sehingga pada akhirnya berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar.

2) Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* Pada Pengukuran Awal (*pretest*) dan Pengukuran Akhir (*posttest*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 60; nilai terendah sebesar 20; dan nilai rata-rata sebesar 46,11. Sedangkan hasil belajar siswa pada pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 93,33; nilai terendah sebesar 60; dan nilai rata-rata sebesar 77,59. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,79 hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf kepercayaan 95% atau alfa 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 70. Dengan demikian bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,79 > 1,67$, H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).

Peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terjadi karena model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* mengandung unsur permainan yaitu membuat dan melempar sebuah pertanyaan ke kelompok lain sehingga siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berhasil meningkatkan pemahaman materi secara mendalam dan melatih kesiapan siswa menjawab pertanyaan dari materi yang sudah dipelajari. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* juga terjadi karena di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hal tersebut berpotensi terhadap peningkatan hasil belajar.

3) Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang Menggunakan tipe *Snowball Throwing* pada Pengukuran Akhir (*posttest*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 93,33; nilai terendah sebesar 66,67; dan nilai rata-rata sebesar 84,46. Sedangkan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball* pada pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 93,33; nilai terendah sebesar 60; dan nilai rata-rata sebesar 77,59. Artinya nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,21 hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf kepercayaan 95% atau alfa 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 70. Dengan demikian bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,21 > 1,67$, H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran akhir (*posttest*).

Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Di dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran karena siswa lebih tertarik dan tertantang dengan adanya sistem turnamen dan penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor terbanyak, sedangkan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* masih terdapat siswa yang kurang aktif karena kurangnya pemahaman materi siswa. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi karena di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat *games* yang membuat siswa bergembira dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena sebagian siswa masih kurang memahami materi sehingga tidak bisa menjawab pertanyaan. Kondisi kelas saat pembelajaran menjadi tidak kondusif karena siswa sering gaduh. Selain itu juga tidak adanya penghargaan untuk kelompok, membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk bekerja sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis sajikan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol; 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan tipe *Snowball Throwing* pada pengukuran akhir (*posttest*).

REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan diatas, penulis menyarankan: 1) Agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih optimal dalam proses pembelajaran maka guru sebaiknya mampu memanager pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan; 2) Agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* lebih optimal maka dalam proses pembelajaran guru sebaiknya dapat mengelola kelas dengan baik agar kondisi kelas lebih kondusif; 3) Guru diharapkan dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan agar siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis kepada kedua orang tuaku tersayang dan kakak-kakakku tercinta yang telah memberikan dukungan, tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ciamis dan terutama kepada Ibu Rina Sri Maryana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Ciamis yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, S. (2014). *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Model Snowball Throwing dan TGT Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII. EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 12(4). <http://repository.umpwr.ac.id:8080/handle/123456789/3088>, diakses tanggal 22 Desember 2022.
- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. *Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 80-86. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14958>, diakses tanggal 20 Desember 2022.
- Arif, S., & Rijanto, T. 2017. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik (meta-analisis data). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/21214>, diakses tanggal 20 Desember 2022.
- Kusumawati, N. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Ipa pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1-12. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/19>, diakses tanggal 5 April 2023.
- Mulyono, Nono. 2015. *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Nicho, S, D. 2014. *Perbandingan Antara Strategi TGT (Teams Games Tournament) dan Strategi Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Al Firdaus Tahun Ajaran 2013/2014*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. https://eprints.ums.ac.id/30550/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf, diakses tanggal 22 Desember 2022.
- Rusman. 2016. *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Utari, F. D., & Barlian, I. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40-49. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5635>, diakses tanggal 22 Desember 2022.