

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION COMBINE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI (STUDI PADA SISWA SMA NEGERI 7 SURAKARTA)

Yerikho Bagus Nugroho^{1*}, Aniek Hindrayani², Jonet Ariyanto Nugroho³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No.36A Kientingan, Surakarta, Indonesia

Email Koresponden: rikholah@student.uns.ac.id^{1*}

ABSTRACT

This study was conducted due to the unsatisfactory learning outcomes of students in economics, which are largely influenced by the application of monotonous teaching approaches. The purpose of this study is to compare the effectiveness of the Group Investigation combined with Team Games Tournament (GI-TGT) learning model and the Problem Based Learning (PBL) model in improving student's performance on the material of priority scale and opportunity cost. A quasi-experimental method was employed, using cluster random sampling for sample selection and tests as the data collection technique. Data were analyzed using the Independent Sample t-test, which showed a significant difference between the two learning models, with the obtained significance value meeting the required criteria. In addition, the N-Gain analysis revealed that the experimental group experienced a greater increase in learning outcomes compared to the control group. Based on these findings, it can be concluded that the GI-TGT model demonstrates higher effectiveness than PBL in enhancing student's achievement on the targeted topic.

Keywords: *learning outcomes, GI Combine TGT learning model, quasi-experimental research.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang monoton. Tujuan penelitian ini adalah membandingkan efektivitas model pembelajaran *Group Investigation* yang dipadukan dengan *Team Games Tournament* (GI-TGT) dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi skala prioritas dan biaya peluang. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan Teknik *cluster random sampling* dalam pemilihan sampel, sedangkan tes digunakan sebagai instrument pengumpulan data. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test*, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua model pembelajaran dengan nilai signifikansi yang memenuhi kriteria. Selain itu, hasil analisis N-Gain juga memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model GI-TGT lebih efektif dibandingkan PBL dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada materi yang diteliti.

Kata Kunci: model pembelajaran *GI Combine TGT*, penelitian eksperimental semu, hasil belajar.

Cara sitasi: Nugroho, Y. B., Hindrayani, A., & Nugroho, J. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Group Investigatin Combine Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Studi pada Siswa SMA Negeri 7 Surakarta). *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6(3), 1028-1037.

PENDAHULUAN

Cara mengetahui pendidikan yang baik salah satunya adalah melalui hasil belajar yang diperoleh siswa melalui pendidikan yang dia dapatkan. Kualitas pelaksanaan pembelajaran berpengaruh terhadap Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Indikator keberhasilan tersebut terlihat dari nilai yang dicapai siswa pada hasil belajarnya. Hasil belajar tersebut merupakan ukuran yang bisa digunakan guru dalam melihat tercapainya suatu tujuan pendidikan (Maheni, 2019).

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang diberikan oleh pendidik (Tari et al., 2020). Hasil belajar memiliki pengertian *output* dari proses pembelajaran dimana siswa memperoleh keterampilan atau kemampuan setelah mengalami aktivitas belajar (Djonomiarjo Guru SMK Negeri & Kab Pohuwato, 2018). Maka hasil belajar merupakan faktor penting yang dilihat sebagai *output* dari pendidikan. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 Surakarta, mayoritas siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi tahun ajaran 2024/2025 memperoleh capaian belajar yang rendah, tercermin dari Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) sebagaimana diatmpilkan pada tabe 1.

Tabel 1. Nilai PSTS Kelas X SMA Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2024/2025

No.	Kelas	Nilai Rata-rata
1.	X-A	78,889
2.	X-B	77,083
3.	X-C	72,500
4.	X-D	74,722
5.	X-E	73,056
6.	X-F	70,139
7.	X-G	68,194
8.	X-H	67,083
9.	X-I	65,139
10.	X-J	65,833

Dari total 359 siswa kelas X yang mengikuti Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) didapat kesimpulan bahwa; siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (<70) sebanyak 222 siswa dengan persentase 61,84% dan siswa dengan nilai tuntas (≥ 70) sebanyak 137 siswa dengan persentase 38,16%. Dengan demikian dapat simpulkan bahwa siswa di SMA Negeri 7 Surakarta masih memiliki persentase kelulusan KKM yang rendah yaitu 38,16%. Sehingga perlu adanya perubahan dalam pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar. Kurang optimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dapat muncul karena berbagai penyebab, termasuk pemilihan model pembelajaran yang tepat (Handayani et al., 2021).

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan temuan Azis & Pertiwi (2021) yang menegaskan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran. Dalam kasus ini peneliti tertarik dengan model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* karena model belajar ini berfokus pada siswa, namun ada aktivitas yang mengajak siswa lebih aktif dalam belajar dan menarik perhatian siswa untuk memahami pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian sebelumnya juga ada yang membahas tentang penggunaan model pembelajaran kombinasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Promwongsai & Poonputta, (2023) menyatakan dalam hasil penelitiannya menggunakan model pembelajaran TPACK dikombinasikan dengan TGT menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah diberikan pembelajaran dengan model belajar tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi adanya perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* yang dipadukan dengan *Team Games Tournament* dan model *Problem Based Learning* pada materi skala prioritas serta biaya peluang.
2. Menentukan model pembelajaran yang lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa, apakah *Group Investigation Combine Team Games Tournament* atau *Problem Based Learning*, sehingga dapat dinyatakan lebih efektif pada materi skala prioritas dan biaya peluang.

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat teoritis dengan menambah wawasan terkait penerapan model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* (GI-TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi pada materi skala prioritas dan biaya peluang. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan kasjian serupa serta mendorong penelitian lebih lanjut di bidang Pendidikan.

Kemudian manfaat praktis penelitian ini bagi peserta didik yaitu memperoleh pengalaman pembelajaran yang

menyenangkan dan suasana belajar baru sehingga mengurangi rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi guru yaitu memberi rekomendasi dalam penggunaan model-model pembelajaran yang menarik sehingga kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana dengan baik dan memberikan alternatif atau variasi model pembelajaran ekonomi untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam menentukan strategi pembeajaran ekonomi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti lain penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta bisa menjadi sumber informasi dan bahan rujukan untuk penelitian terkait bagi peneliti-peneliti selanjutnya di masa mendatang. Hipotesis pada penelitian ini antara lain:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* dan siswa yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning*.
2. Model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada model pembelajaran *Problem Based Learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian eksperimental semu (*quasi experimental research*). Alasan penggunaan desain ini adalah karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap seluruh variable yang relevan atau dapat memengaruhi variable terikat, selain variable bebas yang menjadi focus penelitian. Tujuan dari penelitian eksperimen semu ialah memperoleh gambaran atau perkiraan hasil yang mendekati temuan dari eksperimen murni, meskipun tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variable luar yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian (Budiyo, 2017:101). Desain penelitian yang diterapkan adalah desain *Pretest-Posttest Control Group Randomized Design* sebagaimana dijelaskan oleh Budiyo (2017:109) yang dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rancangan Tes-awal-Tes Akhir dengan Pengacakan

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

T₁ : Pretest

T₂ : Posttest

X : Penerapan model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament*

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Surakarta dengan populasi seluruh siswa kelas X pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 359 siswa dan terbagi kedalam 10 kelas. Menurut Budiyo (2017), sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan perwakilan dalam suatu penelitian

Penelitian kuantitatif hanya dilakukan pada sebagian dari pada keseluruhan populasi atau bisa dikatakan penelitian ini hanya dilakukan terhadap sampel, tidak terhadap populasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari sampel nantinya digeneralisasikan untuk mewakili populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas X-E sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa dan kelas X-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, dengan tujuan memperoleh data nilai Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) pada semester ganjil sebagai data awal observasi dalam penyusunan latar belakang penelitian. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode tes yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dilakukan tindakan penggunaan model pembelajaran (*pretest*) dan sesudah diberikan tindakan penggunaan model pembelajaran (*posttest*). *Pretest* diberikan untuk mengukur kondisi awal siswa terhadap materi prasyarat (manusia dan upaya pemenuhan kebutuhan), sementara itu, *posttest* diberikan untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi skala prioritas dan biaya peluang pada kedua kelas eksperimen, dimana kedua tes tersebut berupa tes pilihan ganda.

Sebelum instrumen diberikan pada kelas penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap butir-butir soal tes yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dirancang untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah valid, memiliki

tingkat kesukaran serta daya beda yang baik, serta reliabel. Pengujian tersebut juga dimaksudkan untuk menilai apakah instrumen penelitian yang disiapkan sudah memenuhi persyaratan sebagai alat ukur yang baik atau tidak. Uji yang dimaksud mencakup uji validitas isi melalui *experts judgment* (penilaian dari para ahli), uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran, serta uji reliabilitas tes menggunakan rumus dari Kuder-Richardson (KR-20).

Untuk menguji keseimbangan rata-rata kondisi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan jenis analisis data yakni uji t, sedangkan untuk menguji prasyarat analisis antara lain uji normalitas dan uji homogenitas. Pada penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah Uji *Independent Sample t-test* untuk mengevaluasi dampak hubungan antara variabel independent, yaitu model pembelajaran, dengan variabel dependen, yakni hasil belajar siswa, berdasarkan data nilai *posttest*. Kemudian dilanjutkan dengan uji *Normalize Gain (N-Gain)* untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan dalam sebuah penelitian (Isnaini & Rahayu, 2023). Kategori atau tafsiran dari nilai *N-Gain Score* dapat ditentukan dengan Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji prasyarat eksperimen menggunakan uji keseimbangan dengan statistik Uji-t antar kedua kelas dengan menggunakan data nilai *pretest*. Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui apakah kondisi awal kedua sampel berada dalam keadaan setara atau tidak. Sebelum pelaksanaan uji keseimbangan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas, sebagaimana disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4 berikut

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kedua populasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Artinya uji prasyarat sebelum dilakukan uji keseimbangan sudah terpenuhi. Langkah berikutnya adalah melakukan uji keseimbangan dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05. Hasil dari uji keseimbangan terhadap kondisi awal kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelas	n	Signifikansi Uji Kolmogorov-Smirnov	Kesimpulan
Eksperimen	32	0,200	Normal
Kontrol	33	0,053	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Kelas	k	Signifikansi	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	2	0,914	Homogen

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	n	Signifikansi Uji Kolmogorov-Smirnov	Kesimpulan
Eksperimen	32	0,200	Normal
Kontrol	33	0,053	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Kelas	k	Signifikansi	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	2	0,914	Homogen

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kedua populasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Artinya uji prasyarat sebelum dilakukan uji keseimbangan sudah terpenuhi. Langkah berikutnya adalah melakukan uji keseimbangan dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05. Hasil dari uji keseimbangan terhadap kondisi awal kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Keseimbangan *Pretest*

Kelas	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	0,063	Seimbang

Berdasarkan data pada Tabel 5, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kondisi awal yang setara atau seimbang. Oleh karena itu, syarat prasyarat untuk pelaksanaan eksperimen dinyatakan telah terpenuhi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis sebagai bagian dari pengujian hipotesis, yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas berdasarkan nilai *posttest* disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Sumber	N	Signifikansi Uji Kolmogorov-Smirnov	Kesimpulan
Eksperimen	32	0,189	Normal
Kontrol	33	0,147	Normal

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Sumber	k	Signifikansi	Kesimpulan
Model Pembelajaran	2	0,407	Homogen

Berdasarkan Tabel 6 dan Tabel 7 diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar 0,05. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kedua populasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 menggunakan nilai *posttest* yang disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Nilai *Posttest*

Data	Sig. (2-tailed)	α	Keputusan Uji
Nilai <i>Posttest</i>	0,047	0,05	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil pada tabel 8 diketahui bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih kecil daripada yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperoleh keputusan bahwa hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki hasil belajar yang berbeda, di mana masing-masing model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi skala prioritas dan biaya peluang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Setelah pelaksanaan uji *independent sample t-test*, tahap berikutnya adalah melakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas model *Group Investigation combine Team Games Tournament* dan *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji analisis *N-Gain* disajikan pada Tabel 9 sedangkan persentase nilai ketuntasan siswa pada kedua kelas ditampilkan pada Tabel 10 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain Persen (%)	Persentase (%)	Tafsiran
Eksperimen	56,347	56 – 76	Cukup Efektif
Kontrol	17,042	< 40	Tidak Efektif

Tabel 10. Persentase Nilai Ketuntasan Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Nilai Ketuntasan	
		Pretest	Posttest
Eksperimen	32	18,750% (6 siswa)	65,625% (21 siswa)
Kontrol	33	48,485% (16 siswa)	60,606% (20 siswa)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* lebih efektif daripada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi skala prioritas dan biaya peluang.

Pembahasan

1. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diberikan Model Pembelajaran *GI Combine TGT* Dengan yang diberikan Model Pembelajaran PBL

Berdasarkan hasil pada Tabel 8 yang memuat hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar pada materi skala prioritas dan biaya peluang. Perbedaan tersebut tampak signifikan berdasarkan hasil uji *t* yang dilakukan terhadap nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mendukung hipotesis pertama pada penelitian, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan temuan dari Cahyani & Rizka, (2024) yang menunjukkan bahwa berdasarkan uji *Independent sample T-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran PBL dan kelas eksperimen yang menerapkan kombinasi model pembelajaran PBL dan TGT pada pelajaran ekonomi materi inflasi di kelas XI SMA Al- Huda Pekanbaru.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fiteriani, (2018) yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar ranah kognitif antara kelas eksperimen yang menerapkan kombinasi model pembelajaran NHT dan STAD dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada materi IPA tentang Proses Fotosintesis di kelas V MIN 11 Bandar Lampung.

Selain itu, perbedaan pengaruh dari kedua model pembelajaran bisa terjadi dikarenakan karakteristik kedua model pembelajaran ini tidak sama. Pada model pembelajaran PBL siswa harus lebih mengandalkan kemandirian untuk belajar lalu guru berperan sebagai fasilitator, dan ketika siswa merasa bahwa materi atau permasalahan yang dihadapinya tidak sulit atau bahkan kurang menarik sehingga dia tidak mengerti kenapa harus menyelesaikan atau mempelajari materi tersebut mereka merasa enggan untuk mencoba dan belajar. Hal tersebut sejalan dengan Bastian & Reswita, (2023:75-76) yang menyatakan bahwa kelemahan dari model pembelajaran PBL adalah manakala siswa tidak memiliki minat terhadap masalah yang dipelajari cukup sulit untuk dipecahkan dan juga mereka tidak memahami mengapa mereka perlu berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut maka mereka enggan untuk mencoba dan belajar.

Namun pada model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* siswa akan dipacu untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Karena dalam sintaks tahap IV yaitu *Games*, guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang disediakan kemudian pada Tahap V yaitu *Tournament*, guru mengadakan kompetisi sehingga siswa terpacu untuk memahami materi dan tidak ingin kalah dengan temannya yang mampu menjawab pertanyaan dari guru, tentunya guru juga akan memberikan penjelasan pada siswa ketika mengalami kesulitan sehingga siswa tetap memahami materi dengan baik.

2. Model Pembelajaran *GI Combine TGT* Lebih Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dibandingkan Dengan Model Pembelajaran PBL

Dalam konteks ini, untuk menentukan model pembelajaran yang memberikan hasil belajar lebih unggul di antara kedua model tersebut, dapat dilihat melalui perbandingan rata-rata *N-Gain* Persentase (%) dari masing-masing model pembelajaran yang tercantum pada Tabel 9. Diperoleh hasil rata-rata *N-Gain* Persen (%) model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* yaitu 56,347% dengan tafsiran cukup efektif ternyata lebih besar daripada rata-rata *N-Gain* Persen (%) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu 17,042% dengan tafsiran tidak efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* lebih baik dari pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Jika dilihat dari persentase ketuntasan pada masing-masing kelas berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* seperti yang disajikan pada Tabel 10, untuk kelas kontrol (X-B) yang awalnya 48,485% atau 16 siswa lolos KKM dari 33 siswa (*pretest*) menjadi 60,606% atau 20 siswa lolos KKM dari 33 siswa (*posttest*). Sedangkan pada kelas eksperimen (X-E) yang awalnya 18,750% atau 6 siswa lolos KKM dari 32 siswa (*pretest*) menjadi 65,625% atau 21 siswa lolos KKM dari 32 siswa (*posttest*).

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* dapat dinyatakan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Temuan penelitian ini mendukung hipotesis kedua, yakni bahwa penerapan model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi skala prioritas dan biaya peluang.

Penelitian ini masih relevan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh C. Yuliana et al., (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan *course review horay* pada pembelajaran sejarah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada dua siklus, secara keseluruhan terlihat peningkatan persentase ketuntasan siswa sebesar 20% dari 42,86% yaitu 15 siswa menjadi 62,86% yaitu 22 siswa kemudian meningkat lagi pada siklus selanjutnya sebesar 82,86% yaitu 29 siswa dari 35 siswa yang ada dalam kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Susilo et al., (2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Problem Based Learning Combine Team Games Tournament* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning Combine Team Games Tournament* berada pada kisaran 74 – 80, lebih tinggi dibandingkan kelas control yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada rentang nilai 72 – 77. Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas 75 pada kelas eksperimen juga lebih banyak dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian beberapa hasil penelitian sebelumnya dapat dijadikan sebagai rujukan tambahan bagi penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kombinasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai materi pelajaran.

Terpenuhinya hipotesis kedua dimungkinkan oleh beberapa hal. Pada model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament*, selama proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa dengan

kepercayaan diri yang tinggi sehingga siswa lebih aktif dan berani untuk bertanya, berpendapat, serta memiliki banyak ide untuk dikembangkan. Meskipun saat berdiskusi siswa dibentuk ke dalam kelompok yang heterogen, masih terdapat siswa yang kurang maksimal dalam berdiskusi. Terdapat juga siswa yang terlihat berusaha memahami serta menyelesaikan permasalahan, walaupun ide yang diberikan masih terbatas.

Model pembelajaran *Group Investigation Combine Team Games Tournament* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* ketika diterapkan pada materi skala prioritas dan biaya peluang dalam pelajaran ekonomi. Keberhasilan ini dimungkinkan karena peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Group Investigation combine Team Games Tournament* menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa terlihat lebih tertantang untuk bisa menjawab pertanyaan dari guru yang dikemas dalam bentuk pertandingan sehingga membuat siswa tidak mau menyerah begitu saja ketika melihat siswa lain mampu menjawab pertanyaan dengan benar.

Selain itu siswa juga terpacu untuk menyelidiki materi yang telah disampaikan guru karena mereka tahu akan ada pertandingan untuk bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat sebelum didahului oleh siswa yang lain. Siswa menjadi lebih memperhatikan materi pelajaran yang dibahas guru, dan juga mereka menjadi tertantang untuk mengetahui berbagai model soal yang mungkin keluar dalam pertandingan antar kelompok yang diadakan setelah diskusi kelompok. Pertandingan juga dikemas dengan cara yang sederhana namun unik sehingga siswa bisa belajar namun tidak lekas menjadi jenuh dan juga menambah rasa ingin tahu kepada siswa terhadap berbagai macam kemungkinan soal dan cara menjawabnya karena ketika siswa belum berhasil menjawab soal maka siswa lain dapat berusaha untuk menjawab soal yang belum berhasil terjawab tadi.

Sedangkan untuk siswa yang berada pada kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) meskipun mereka memiliki motivasi yang cukup tinggi namun mereka tidak terlalu aktif dalam pembelajaran hal ini dikarenakan mereka merasa bingung mengapa perlu berusaha supaya bisa menyelesaikan masalah yang sedang dipelajari. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam model pembelajaran ini, ketika siswa merasa bingung mengapa perlu berusaha untuk memecahkan permasalahan yang dipelajari, dapat menurunkan minat siswa dalam mempelajari suatu materi. Hal ini sejalan dengan pandangan Bastian & Reswita, (2023) yang menyatakan bahwa tanpa pemahaman mengenai alasan dibalik upaya memecahkan suatu permasalahan, siswa tidak akan benar-benar belajar hal yang ingin mereka pelajari. Pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa memang berupaya memahami materi yang disampaikan oleh guru, namun hanya sebagian kecil dari mereka yang tampak aktif dalam kegiatan diskusi. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak semua siswa memiliki pemahaman mengapa mereka perlu berusaha untuk mempelajari materi tersebut.

Sedangkan siswa yang diberikan model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* menunjukkan ketertarikan dengan materi yang diberikan oleh guru, namun peningkatan hasil belajarnya seharusnya masih bisa lebih maksimal lagi jika mereka mau lebih aktif. Hal tersebut dikarenakan siswa dengan yang memiliki kepercayaan diri yang rendah juga lebih mudah menyerah ketika menghadapi sebuah tantangan berupa model soal yang berbeda. Meskipun demikian ketika mereka sudah mengerti materi pelajaran yang diberikan meskipun hal yang sederhana mereka mau untuk mencoba dan menjawab soal yang diberikan oleh guru.

Berbeda dengan siswa yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* mereka lebih cenderung pasif dalam pembelajaran. Ketika guru menjelaskan materi mereka tidak menunjukkan ketertarikan karena tidak memahami mengapa mereka perlu berusaha untuk mengerti materi yang dijelaskan tersebut. Saat diberi ruang untuk berdiskusi mereka juga merasa tidak percaya diri dan tidak mau untuk banyak berpendapat sehingga kontribusinya dalam kelompok sangat minim. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan selama proses penelitian, ditemukan bahwa peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Group Investigation combine Teams Games Tournament* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning*. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model *Group Investigation combine Teams Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model *Problem Based Learning* pada materi skala prioritas dan biaya peluang.

KESIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*

combine Team Games Tournament dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi skala prioritas dan biaya peluang.

2. Model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi skala prioritas dan biaya peluang.

REKOMENDASI

Merujuk pada hasil penelitian yang diperoleh, rekomendasi yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
menggunakan model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* sebagai alternatif dalam pembelajaran materi skala prioritas dan biaya peluang. Variasi model pembelajaran ini berpotensi meningkatkan antusiasme serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
2. Bagi siswa
Siswa diharapkan mempersiapkan diri dengan mempelajari materi sebelumnya yang berkaitan atau materi yang akan dipelajari nantinya sehingga lebih siap menerima materi yang akan diberikan oleh guru.
3. Bagi sekolah
Pihak sekolah bisa mempertimbangkan pemberian fasilitas pelatihan atau seminar mengenai pengenalan model pembelajaran inovatif dan kreatif. Hal ini dikarenakan penerapan model kombinasi sesuai dengan karakteristik siswa terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif.
4. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan serta pandangan penulisan penelitian yang relevan terutama terkait model pembelajaran kombinasi khususnya model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan juga bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran *Group Investigation combine Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran atau alat peraga berbasis teknologi dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangannya guna meningkatkan hasil belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini yaitu:

1. Dr. Aniek Hindrayani, S.E., M.Si., selaku Pembimbing I atas arahan dan bimbingan dalam penyusunan penelitian ini.
2. Jonet Ariyanto Nugroho, S.E., M.M., selaku Pembimbing II atas motivasi dan bimbingan yang diberikan.
3. Bapak Joko Sumarsono, S.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 7 Surakarta atas izin pelaksanaan penelitian.
4. Bapak Dona Wijayanto, S.Pd., selaku guru ekonomi kelas X SMA Negeri 7 Surakarta atas kesempatan, kepercayaan, serta kesediaannya menjadi validator instrument penelitian.
5. Bapak Budi Wahyono, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku validator instrumen penelitian atas masukan yang diberikan.
6. Seluruh siswa kelas X SMA Negeri 7 Surakarta yang telah berpartisipasi sebagai responden penelitian.
7. Semua pihak yang turut mendukung penelitian ini namun tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) with Play Wheel Media on Students' Interest in Biology Education STKIP Pembangunan Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1752(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>
- Bastian, A., & Reswita. (2023). *MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN* (S. Wahyuni (ed.); pertama). Penebit Adab CV. Adanu Abimata.
- Budiyono. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). UNS Press.
- Cahyani, R. R., & Rizka, M. (2024). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi PBL dan TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. 7, 1679–1685.
- Djonomiarjo Guru SMK Negeri, T., & Kab Puhwato, P. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Fiteriani, I., & Baharudin. (2018). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi Ipa Di Min Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.2, 1–30.
- Handayani, D. P., Herman, M., & Putra, R. A. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 131. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6330>
- Isnaini, A. N., & Rahayu, T. (2023). Pengaruh Pembelajaran Biologi Berbasis Socio Scientific Issues (Ssi) Terhadap Literasi Kesehatan Siswa. *Jurnal Edukasi Biologi*, 9(2), 112–127. <https://doi.org/10.21831/edubio.v9i2.19233>
- Maheni, N. P. K. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Dan Maheni, Ni Putu Krisna. 2019. "Pengaruh Gaya Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 11(1): 85.Lingkun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20077>
- Promwongsai, A., & Poonputta, A. (2023). Investigating the effectiveness of TPACK and TGT in enhancing histogram learning achievement among eighth-grade students. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6(4), 1015–1022. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i4.2232>
- Susilo, V., Sugiyanto, & Ronggowulan, L. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING COMBINE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK FASE E Article History : Tournament Terhadap. *GEADIDAKTIKA: Jurnal Geografi, Jurnal Pendidikan Geografi UNS*, 4(1), 33–47.
- Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh, D. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v1i2.4398>
- Yuliana, C., Musadad, A. A., & Bachri, S. (2017). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Course Review Horay. *Jurnal Candi*, 15(1), 45–61.