

TINJAUAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIFE TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) DENGAN TALKING STICK PADA SISWA SMA

Samio¹, Isnan Nisa Nasution², Wiwik Lestari³

^{1,2,3}Dosen Tetap Universitas Muslim Nusantara Alwashliyah Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti Tinjauan Hasil Belajar atas dua model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Talking Stick pada pelajaran ekonomi SMA. Dikarenakan kondisi yang terjadi saat ini, yaitu adanya Virus Covid-19 maka penelitian ini dilaksanakan di perpustakaan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah sesuai dengan surat edaran Rektor Nomor: 040/BAA-UMNAW/A.16/2020 yaitu melakukan kajian pustaka. Serta mengikuti peraturan yang dibuat didalam perpustakaan UMN Al-Washliyah. Penelitian ini hanya mengambil data yang sama dengan judul dari skripsi ini data yang sudah didapat dalam perpustakaan ataupun jurnal dengan sejumlah keseluruhan 190 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis data hasil uji rata-rata kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) lebih tinggi yaitu 79,25 dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran Talking Stick lebih rendah yaitu 70,75. Dengan demikian bahwa Tinjauan Hasil Belajar model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan model Talking Stick diperoleh nilai 1,12. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) lebih tinggi dari pada model Talking Stick, sehingga model pembelajaran (Teams Games Tournament) lebih maksimal digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Model Pembelajaran Talking Stick

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk menyiapkan kehidupan yang baik untuk manusia sebagai pribadi sendiri ataupun sebagai masyarakat (Soleh dkk, 2017:1). Pendidikan berfungsi sebagai wadah untuk berlatih dan mewujudkan cita-cita sebagai proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya dan mampu berpikir lebih kritis lagi (Syafitri dkk, 2019:132). Dengan demikian pendidikan dapat dikatakan sebagai fondasi dan menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa karena maju tidaknya suatu bangsa bergantung pada kualitas pendidikan yang dimilikinya. Oleh karena itu, sistem dalam pendidikan perlu ditata dan dibangun sebaik mungkin serta dirumuskan dengan matang agar proses pelaksanaannya berjalan maksimal dan perlu upaya yang kontinue untuk meningkatkan kualitasnya (Soleh dkk, 2017:2).

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sekarang ini sudah kurang cocok lagi karena di dalam metode ini, guru hanya mentransfer ilmu kepada anak didik. Metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton (ceramah), dimungkinkan siswa akan mengantuk dan perhatiannya kurang karena membosankan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Metode pembelajaran harus bisa mengubah gaya belajar siswa dari siswa yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran dengan menyajikan materi ekonomi dengan kreatif dan inovatif sehingga siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar. Salah satunya adalah melalui

model pembelajaran yang akan peneliti bawaan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dan tipe Talking Stick.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe, diantaranya adalah tipe Teams Games Tournament dan tipe Talking Stick adalah tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk dilaksanakan karena tidak memandang yang berbeda, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mempunyai unsur permainan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi (Soleh dkk, 2017:104). Selain Teams Games Tournament model lain yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah model Talking Stick. Model Talking Stick merupakan model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokok. Kegiatan ini diulang terus menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru (Huda, 2013:224- 225).

Berdasarkan uraian diatas penulis telah melakukan penelitian dengan judul **“Tinjauan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Times Games Tournament) Dengan Talking Stick Pada siswa SMA ”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan faktor utama dalam setiap penelitian. Dengan adanya identifikasi masalah penulis akan merumuskan permasalahan secara jelas dan tepat. Untuk itu dalam penelitian ini ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

”Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ? dan pembelajaran kooperatif Tipe Talking Stick”

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan mengingat luasnya permasalahan yang mungkin dijumpai dalam penelitian ini, maka penelitian ini hanya difokuskan pada Tinjauan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dan Talking Stick pada pelajaran ekonomi pada siswa SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

“Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Talking Stick dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pasti mempunyai suatu tujuan sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Talking Stick. Pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA
2. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Talking Stick. Pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA

TINJAUAN TEORITIS

A. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran atau dalam Bahasa Inggris biasa diucapkan learning merupakan kata yang berasal dari to learn atau belajar kata pembelajaran merupakan gabungan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau

kegiatan belajar mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Dari pemahaman tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya (Setiawan, Andi. 2017:20-21)

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2011:1). Belajar melalui model yaitu “belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba dengan meniru suatu model seperti yang dinyatakan Martinis Yamin, 2007;87, (dalam Istarani, 2011:7).

Pembelajaran melalui model bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dengan pembelajaran melalui model siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang daam mencapai kesuksesan seperti yang dinyatakan Hamzah B.Uno, 2007;32, (dalam Istarani, 2011:3).

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam

pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Wati, 2010:83).

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain dan siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Pada model kooperatif learning siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya (Emda, 2014:72).

3. Model pembelajaran tipe TGT (Times Games Tournament)

TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa meriview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa siwa lain yang berbeda. Dalam TGT, siswa mempelajari materi diruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga orang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus atau tabel tournament, yang setiap minggunya harus di ubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui games akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2011:197)

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam

menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis tentang teori yang digunakan dalam penelitian. maka secara skematis kerangka konseptual dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Kerangka konsep perlu dijelaskan secara teoritis antara variabel independen dan variabel dependen, kerangka konsep penelitian merupakan gambaran ringkas, lugas dan bernas mengenai keterkaitan satu konsep dengan konsep lainnya yang akan diteliti atau menggambarkan pengaruh atau hubungan antara satu kejadian atau fenomena dengan kejadian atau fenomena lainnya. Kerangka konsep dijabarkan dalam bentuk bagan, dengan substansi dalam bagan tersebut harus ditulis secara ringkas, bernas dan lugas. Isi kerangka konsep minimal adalah nama konsep dan variabel (khususnya variabel independen) sebagai ukuran konsep, dan jenis keterkaitan antar konsep tersebut.

Kerangka konseptual di atas terlihat bahwa variabel bebas (variabel independen) yaitu model pembelajaran tipe Teams Games Tournament dan tipe Talking Stick, variabel terikat (variabel dependen) yaitu hasil belajar. Dalam penelitian ini akan meneliti tentang apakah perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dan Talking Stick

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu

Sehubungan dengan situasi Pandemi Covid 19, yang melanda dunia tak terkecuali Indonesia terkhusus Wilayah Sumatera Utara tepatnya di Universitas Muslim Nusantara Alwashliyah Medan, maka penelitian ini di fokuskan pada Perpustakaan Universitas Muslim Nusantara sebagai pengumpulan data dan teori pada penelitian ini. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai Mei 2021.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian perpustakaan atau Library Research, dalam penelitian ini adalah dari hasil penelitian terdahulu yang dijadikan sumber data penelitian model

pembelajaran Teams Games Tournament dan model pembelajaran Talking Stick

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2016:80). Apabila seseorang yang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2014:173).

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2016:81). Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2014:173).

D. Variabel dan Indikator

a. Variabel

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2014:161). Variabel adalah suatu atribut, sifat atau objek kegiatan yang mempunyai variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:61)

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki tiga variabel. Berdasarkan penjelasan diatas yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel bebas (X1): Model pembelajaran team games tournament (TGT)
- 2) Variabel bebas (X2): Model pembelajaran Talking Stick
- 3) Variabel terikat (Y): Hasil belajar siswa

b. Indikator

Indikator yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan alat untuk mengukur perbuatan atau sikap yang ditunjukkan oleh responden. maka dalam penelitian ini yang menjadi indikator yaitu:

1. Indikator variabel X1.1 adalah data hasil belajar siswa model pembelajaran Team Games Tournament (Tgt).
2. Indikator variabel X1.2 adalah data hasil belajar siswa model pembelajaran Team Games Tournament (Tgt).

3. Indikator variabel X1.3 adalah data hasil belajar siswa model pembelajaran Team Games Tournament (Tgt)..
4. Indikator variabel X2.1 adalah data hasil belajar siswa model pembelajaran Talking Stick.
5. Indikator variabel X2.2 adalah data aktivitas belajar siswa model pembelajaran Talking Stick.
6. Indikator variabel X2.2 adalah data aktivitas belajar siswa model pembelajaran Talking Stick

- X1.1 =Data dari penelitian Pertama menggunakan model team games tournament
- X1.2 =Data dari penelitian Kedua menggunakan model team games tournament
- X1.3 =Data dari penelitian Ketiga menggunakan model team games tournament
- X2 =Variabel Kedua
- X2.1 =Data dari penelitian pertama menggunakan model talking stick
- X2.2 =Data dari penelitian kedua menggunakan model talking stick
- X2.3 =Data dari penelitian ketiga menggunakan model talking stick
- $\sum X1$ = Jumlah nilai rata-rata variabel X1
- $\sum X2$ = Jumlah nilai rata-rata variabel X2
- 1 = Nilai Rata-rata
- 2 = Nilai Rata-rata

E. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih muda diolah (Arikunto, 2014:203).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016:224). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

1. Melakukan pengumpulan data dari hasil tes dari responden dari beberapa penelitian terdahulu sesuai dengan jumlah yang didapat.
2. Membuat tabulasi data primer untuk diolah dan dianalisis melalui statistik yang telah ditentukan.

G. Analisis Pengolahan Data

Teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut: setelah terkumpul diperoleh dari model pembelajaran Make A Match dan model pembelajaran Teams Games Tournament maka hipotesis dapat diuji melalui langkah-langkah sebagai berikut:

No	X1	X2
1.	X1.1	X2.1
2.	X1.2	X2.2
3.	X1.3	X2.3
	$\sum X1 = \dots$	$\sum X2 = \dots$
	1 = ...	2 = ...

Keterangan:
X1 =Variabel Pertama

Untuk menguji signifikasi perbandingan rata-rata nilai X1, X2 dan Y

Keterangan:

- Y : Perbandingan rata-rata hasil belajar siswa
- 1 : Jumlah rata-rata keseluruhan model teams games tournament
- 2 : Jumlah rata-rata keseluruhan model talking stick

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Dikarenakan kondisi yang sedang terjadi saat ini yaitu adanya Virus Covid-19 yang belum normal maka penelitian ini adalah kajian pustaka (Library Resert) yang dilakukan di perpustakaan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan dan diambil dari beberapa skripsi dari penelitian terdahulu. Penelitian ini merupakan penelitian yang mencari kajian hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournamend dan talking stick.

Penelitian ini dilakukan dengan jumlah populasi data dari karya ilmiah yang ada dipergustakaan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan kemudian dicari rata-rata dari masing-masing data tersebut.

2. Data Nilai Variabel X1

Adapun Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran teams

games tournament ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

- a. Andini Anandiati Sembiring tahun 2017 Universitas Muslim Nusantara Medan dengan judul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA POKOK BAHASAN PERMINTAAN DAN PENAWARAN UANG SISWA KELAS X SMAS YPI DELITUA T.A 2016/2017” (X1.1)

Data Nilai Variabel (X1.1)

Jumlah Responden	Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	Rata-Rata Nilai Siswa
30	2510	83,66

- b. Masrida Anggreini tahun 2019 Universitas Muslim Nusantara Medan dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR AKUTANSI SISWA KELAS X SMA N 10 MEDAN” (X1.2)

Data Nilai Variabel (X1.2)

Jumlah Responden	Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	Rata-Rata Nilai Siswa
34	2615	76,91

- c. Dita Suci tahun 2019 Universitas Muslim Nusantara Medan dengan judul “ PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POLA TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PENGANTAR EKONOMI BISNIS SISWA KELAS XSMK BM DHARMA KARYA BERINGIN” (X1.3)

Data Nilai Variabel (X1.3)

Jumlah Responden	Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	Rata-rata Nilai Siswa
25	1930	77,2

3. Data Nilai Variabel X2

Adapun Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran

talking stick ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

- a. Elseria Br. Siregar tahun 2015 Universitas Muslim Nusantara Medan dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BANGUN PURBA” (X2.1)

Data Nilai Variabel (X2.1)

Jumlah Responden	Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	Rata-rata Nilai Siswa
34	2200	64,70

- b. Solehatunnisa tahun 2016 Universitas Muslim Nusantara Medan dengan judul dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X JAYA KRAMA BERINGIN” (X2.2)

Data Nilai Variabel (X2.2)

Jumlah Responden	Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	Rata-rata Nilai Siswa
37	2895	78,24

- c. Fatimah tahun 2016 Universitas Muslim Nusantara Medan dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SMA PAB PATUMBAK” (X2.3)

Data Nilai Variabel (X2.3)

Jumlah Responden	Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	Rata-rata Nilai Siswa
30	2080	69,33

Adapun perbedaan hasil belajar ekonomi siswa dari variabel X1 dan X2 dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel data X1 dan X2

No	X1	X2
1	X1.1 = 83,66	X2.1 = 64,70
2	X1.2 = 76,91	X2.2 = 78,24
3	X1.3 = 77,2	X2.3 = 69,33
	$\sum X1 = 237,77$	$\sum X2 = 212,27$
	1 = 79,25	2 = 70,75
	Y = 1,12	

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kajian pustaka atau library Reseach yang menggunakan dua model pembelajaran yang berbeda yaitu model pembelajaran teams games tournament dengan model Pembelajaran talking stick.

Dari hasil penelitian yang diperoleh nilai rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament adalah 79,25 tergolong baik, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran talking stick adalah 70,75 tergolong cukup baik.

Hal ini dapat dilihat bahwasanya hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament dan model pembelajaran talking stick sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dengan adanya dua model pembelajaran hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Dari hasil penelitian model pembelajaran teams games tournament lebih tinggi dari pada talking stick. Hal tersebut dilihat dari nilai teams games tournament serta dapat dilihat dari hasil Perbandingan kedua model pembelajaran bahwa model pembelajaran teams games tournament lebih tinggi dari pada model pembelajaran talking stick.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis data dari ketiga penelitian yang terdahulu menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilakukan oleh Hodaifah memiliki rata-rata sebesar 80,70. Penelitian Melina Radiastuti memiliki rata-rata sebesar 78,83. Dan penelitian Afriadi Wijaya memiliki rata-rata sebesar 87,66. Dari ketiga penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Think Pair Share (TPS) mempunyai pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai

mata pelajaran, dan cukup baik untuk diterapkan disekolah.

2. Berdasarkan analisis data dari ketiga penelitian yang terdahulu menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) menunjukkan penelitian Yania Risdiawati memiliki rata-rata sebesar 75,90. Penelitian Diana Rahmawati memiliki rata-rata sebesar 76,27. Dan penelitian Ririn Bhekti Saputri memiliki rata-rata sebesar 76,78. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) memiliki nilai hasil belajar yang cukup baik untuk mata pelajaran yang diajarkan.
3. Berdasarkan analisis penelitian terdahulu lebih baik menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) dan Student Teams Achievement Divisions (STAD), dan dapat ditarik kesimpulan bahwa diantara kedua model pembelajaran tersebut ada yang lebih unggul. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan menjadikan model pembelajaran Teams Games Tournament Dan Talking Stick sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa.
2. Diharapkan kepada peneliti lain, agar meneliti lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament Dan Talking Stick dengan pokok bahasan yang lain agar dapat dijadikan studi

- perbandingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Perlu adanya penelitian lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan Fauzi, 2018, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS dan Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Kompetensi Dasar Memproses Buku Besar Siswa Kelas X Akutansi 1 SMA 17 Magelang T. A. 2017/2018, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Aisha Syafitri, Hermansyah Amir, Elvinawati, 2019, Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle dikelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Arikunto Suharsimi, 2011, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Bumi Aksara, Jakarta.
- Amna Emda, 2014, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS di SMA Negeri 12 Banda Aceh, Lantanida Jurnal vol.1 no.1, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Anandini Anandianti Sembiring, 2017, "peningkatan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran teams games tournament pada pokok bahasan permintaan dan penawaran uang siswa kelas x SMAS Y.P DELITUA" Fakultas pendidikan ekonomi, jurusan PIPS, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan.
- Dewi Qurota Ayuningsih, I Nyoman Suardana, I Made Suwenten, 2017, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik, Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia vol. 1 no. 2, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Dian Riski Nugroho, 2013, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli dikelas X SMA 1 Panggul Kabupaten Trenggalek, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan vol. 01 no. 01, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Dita Suci, 2019, "pengaruh model pembelajaran pola teams games tournament terhadap hasil belajar ekonomi bisnis siswa kelas x sma bm dharma karya beringin" Fakultas pendidikan ekonomi, jurusan PIPS, Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah, Medan.
- Elseria br Siregar, 2015, "pengaruh model pembelajaran talking stick untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas x sma negeri bangun purbba" Fakultas pendidikan ekonomi, jurusan PIPS, Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah, Medan.
- Fatimah, 2016, "pengaruh model pembelajarantalking stick terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas x sma pab patumbak" Fakultas pendidikan ekonomi, jurusan PIPS, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan.
- Istarani, 2016, Ensiklopedia Pendidikan, Larispa, Medan.
- Kinanti Geminastiti, Nella Nurlita, 2014, Ekonomi Untuk SMA 1 MA Kelas X, Yrama Widia, Bandung.

- Samio, dkk : Tinjauan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model*
- Kori Sundari, 2016, Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing, Jurnal Pedagogik vol.IV no. 1, Universitas Islam, Bekasi.
- M. Andi Setiawan, 2017, Belajar dan Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia, Sidoarjo
- Maulana Ibnu Soleh, Dadang Kurnia, Dede Tatang Sunarya, 2017, Penerapan Model Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi, Jurnal Pena Ilmiah vol. 2 no. 1, UDI Kampus Sumedang, Jawa Barat.
- Miftahul Huda, 2014, Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Masrida anggreini, 2019, “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar akutansi siswa kelas x N 10 medan” Fakultas pendidikan ekonomi, jurusan PIPS, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan.
- Nani Fajar Wati, 2010, Penerapan Model Pembelajaran Pemaduan Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament dan Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK 2 di SMA N 1Surakarta, Journal, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Nasional, D.P., 2003, Undang-Undang no. 2 Tahun 2003 Tentang Sitem Pendidikan, Depdiknas, Jakarta.
- Sugiyono, 2017, Metode Penelitian Pendidikan, Alfabeta, Bandung.
- Siti Ratna Dewi, Arifin, Herriyani Ramli Fua, 2016, Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Tipe Jigsaw Pada Siswa di SMAN 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna, Jurnal Al-Ta'dib vol. 9 no. 2, IAIN Kendari, Kendari.
- Subhan Hayun, Nobertina Ataphari, 2019, Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn, Jurnal Mitra Pendidikan Online vol. 3 no. 7, Universitas Pasifik Morotai.
- Solehatunnisa , 2016, “Penerapan model pembelajaran talking stick terhadap hasilbelajar siswa kelas x jaya krama beringin, jurusan PIPS, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah,Medan.