

STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN *TWO STAY TWO STRAY* DI KELAS XI

Nuriza, Sulistyarini, Ludovicus Manditya Hari Christanto

Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Untan Pontianak

Email: nuriza2529@gmail.com

Abstract

This study aims to determine differences in student learning outcomes in geography learning through the team games tournament model with two stay two strays in class XI of Muhammadiyah 1 Pontianak High School. The research method used is an experimental method with a quantitative approach. The design of this study is non equivalent control group design consisting of several stages, namely the preparation stage, preparation of learning tools, and research instruments. The implementation phase and the final stage are the implementation of learning, data analysis and report generation. Based on calculations obtained the average results of the final test in the experimental class I was 74 and the average final test in the experimental class II was 70. The results of the hypothesis test using separated variance namely $t_{count} > t_{table}$ ($2.05 > 2.00$) meant H_a was accepted. So, it can be concluded that there is a significant difference between the average learning outcomes of students who use the team games tournament model with two stay two strays in class XI of Muhammadiyah 1 Pontianak High School. This research can be used as an alternative to improving learning models both geography and other lessons.

Keywords: *Learning Outcomes, Team Games Tournament Model, Two Stay Two Stray,*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang dilakukan oleh seorang guru ke peserta didiknya baik dalam lingkungan formal maupun nonformal. Pembelajaran di sekolah terjadi diruangan yang melibatkan komunikasi antara siswa dengan guru. Tujuan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa telah menguasai materi yang disampaikan oleh guru dan memiliki perubahan akhlak yang lebih baik. Keberhasilan pembelajaran juga dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan kurikulum 2013 termasuk pembelajaran geografi, untuk menciptakan suasana belajar yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat kepada peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut, pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi

peserta didik melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik". Seorang pendidik dalam mengajar geografi seharusnya memilih model dan metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Ketepatan pendidik dalam memilih model dan metode akan menentukan kualitas pembelajaran yang dilakukan dan pada akhirnya akan memberikan

pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, menumbuhkan semangat dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pada dasarnya penerapan model *team games tournament* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar, mampu bekerjasama menjadi sebuah tim dan mampu bersaing secara kompetitif di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Lie (2017:24), "Model kompetisi bisa menimbulkan rasa cemas yang dapat memacu peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar". Meningkatnya kegiatan belajar ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar pada akhir pembelajaran pada setiap individu.

Selain itu, model *two stay two stray* cocok diterapkan untuk kelas yang dalam mengemukakan pendapat masih rendah. Menurut Ibrahim (2000), "Model pembelajaran TSTS sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar karena peserta didik dapat berbagi informasi dengan baik". Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa model *two stay two stray* merupakan model yang sangat baik digunakan untuk melatih dalam menyampaikan pendapat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka dan analisisnya menggunakan statistik. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen karena memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada objek yang akan diteliti.

Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan *two stay two stray* dapat membantu peserta didik dalam bekerja sama dalam kelompok dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri dalam memecahkan suatu permasalahan untuk

memperoleh pengetahuan dan wawasannya sehingga peserta didik lebih berperan aktif dalam setiap pembelajaran yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini dimaksudkan untuk membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan *two stay two stray*.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif akan diterapkan dan dijadikan sebagai bahan eksperimen sehingga sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran.

Bentuk Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kausal atau sebab akibat dari suatu perlakuan yang diberikan. Penelitian ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, maka bentuk penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian quasi experimental design atau eksperimen quasi. Metode dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* jenisnya *Non-equivalent Control Group Design* yaitu eksperimen mengenai dua kelompok, yang dua-duanya diberikan perlakuan eksperimen.

Tahapan Penelitian

Di dalam sebuah penelitian diperlukan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, yang terdiri dari tiga (3) tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan yang terdiri dari mengadakan observasi awal, menyiapkan soal tes kemampuan awal, menentukan kelas, dan uji validitas.
2. Tahap pelaksanaan yang terdiri dari mengajarkan materi dan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran geografi.
3. Tahap akhir yang terdiri dari melakukan tes pengetahuan akhir, menganalisis data hasil belajar siswa.

Lokasi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Pontianak. Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Pontianak berada di Jalan Parit Haji Husin II,

Bansir Darat, Pontianak Tenggara, Kota Pontianak.

Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pontianak yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa kelas XI IIS 1 32 siswa, kelas XI IIS 2 32 siswa dan kelas XI IIS 3 30 siswa sehingga jumlah seluruh siswa adalah 94 orang.

Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* karena tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purposive*. Pada penelitian ini, dari tiga kelas maka dipilih dua kelas yang akan dijadikan sebagai sampel. Kelas tersebut dipilih sebagai sampel didasarkan atas pertimbangan yaitu jumlah siswa dan karakteristik siswa di kelas. Pada penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen I (XI IIS 1) dan eksperimen II (XI IIS 2).

Teknik dan Alat Pengumpul Data

Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik pengukuran. Teknik pengukuran adalah teknik mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan teknik pengukuran ini karena data dikumpulkan bersifat kuantitatif yang berupa nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tes.

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang di gunakan dalam memudahkan peneliti memperoleh data dan informasi adalah menggunakan tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, bentuknya berupa soal pilihan ganda (obyektif) yang berjumlah 50 soal.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar geografi. Uji prasyarat instrumen tes penelitian ini yaitu

menggunakan validitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas konstruk. Butir-butir tes disusun kemudian ditelaah dan divalidasi oleh satu orang dosen Pendidikan Geografi FKIP Universitas Untan dan guru mata pelajaran geografi SMA Muhammadiyah 1 Pontianak sebelum digunakan sebagai alat pengukur hasil belajar siswa. Berdasarkan soal yang telah diuji kevalidannya oleh dosen geografi FKIP Untan dan Guru SMA Muhammadiyah 1 Pontianak terdapat 10 soal yang tidak digunakan yaitu nomor 6, 12, 13, 16, 22, 27, 28, 32, 45 dan 49. Soal tersebut tidak digunakan dan diganti dalam tes pengetahuan akhir siswa.

Teknik Analisa Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan statistik inferensial yaitu teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis. Berikut merupakan teknik analisis data yang dilakukan dijabarkan menurut tujuan :

1. Menjawab rumusan masalah pertama dan kedua

Hasil belajar peserta didik ranah pengetahuan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan tipe *two stay two stray* diolah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata

$\sum f_i$ = frekuensi nilai untuk x_i

X_i = nilai tes

2. Menghitung Standar Deviasi (SD) hasil tes akhir pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II untuk melihat penyebaran data pada kedua kelas.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum F_i (X_i - \bar{X})^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

X = nilai rata-rata

X_i = titik tengah

F_i = frekuensi
 n = jumlah sampel
 (Sugiyono, 2014:58)

- Melakukan uji normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat untuk menguji apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :
 χ^2 = Chi Kuadrat
 f_o = frekuensi observasi
 f_h = frekuensi harapan

Uji normalitas dengan ketentuan jika χ^2 hitung < χ^2 tabel maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika χ^2 hitung > χ^2 tabel maka data tidak berdistribusi normal. Untuk χ^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan dk = banyaknya kelas - 1 = 6-1 = 5).

- Jika kedua data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X dan variabel Y homogen atau tidak. Adapun rumus homogenitas varians sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sugiyono, 2014:175)

Rumus menghitung varians :

$$S^2 = \sqrt{\frac{\sum f(X_i - \bar{X})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan :
 S^2 = nilai varians
 \bar{X} = nilai rata-rata
 X_i = titik tengah
 n = jumlah sampel
 (Sugiyono, 2014:57)

Dengan kriteria pengujian taraf signifikansi 5% sebagai berikut :

- Jika F hitung < F tabel, maka data tersebut homogen
 - Jika F hitung > F tabel, maka data tersebut tidak homogen
- Selanjutnya untuk pengujian perbedaan dua rata-rata dari kelompok menggunakan t-test. Pada penelitian ini jumlah anggota

sampel sama dan varian homogen maka digunakan rumus *separated varian*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

X_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I

X_2 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen II

s_1 = Simpangan baku hasil belajar kelas eksperimen I

s_2 = Simpangan baku hasil belajar kelas eksperimen II

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen I

n_2 = Jumlah sampel kelas eksperimen II

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen I sebesar 74. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen I adalah 90 dan nilai terendah adalah 60. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak adalah 75, berdasarkan hal tersebut terdapat 20 siswa yang memiliki di atas KKM dan 12 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM

- Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen II sebesar 70. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen I adalah 84 dan nilai terendah adalah 44. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak adalah 75, berdasarkan hal tersebut terdapat 14 siswa yang memiliki di atas KKM dan 18 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM

- Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan Tipe *Two Stay Two Stray*

Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II yaitu 74 untuk rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen I dan 70 untuk rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen II menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan model *two stay two stray*. Untuk keakuratan kesimpulan mengenai perbedaan rata-rata hasil belajar siswa

dapat kita peroleh dari hasil uji statistik menggunakan rumus *t-test separated varians*.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data yang sudah didapat akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji chi kuadrat. Uji normalitas dilakukan pada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

No.	Kelas	X hitung	X tabel	Kesimpulan
1	Eksperimen I	5,371	11,070	H0 Diterima
2	Eksperimen II	4,46	11,070	H0 Diterima

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh kesimpulan bahwa data di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berdistribusi normal. Hasil perhitungan Chi Kuadrat (x^2) hitung pada kelas eksperimen I adalah 5,371. Selanjutnya x^2 hitung akan dibandingkan dengan x^2 tabel dengan derajat kebebasan (dk) = 5 (6-1). Berdasarkan tabel Chi Kuadrat dapat diketahui bahwa dengan dk 5 dan kesalahan 5% maka harga x^2 tabel adalah 11,070. Karena x^2 hitung

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada kedua kelas, yaitu kelas

(5,371) lebih kecil dari x^2 tabel (11,070), maka datanya berdistribusi normal. Perhitungan Chi Kuadrat (x^2) hitung pada kelas eksperimen II adalah 4,46. Selanjutnya x^2 hitung akan dibandingkan dengan x^2 tabel dengan derajat kebebasan (dk) = 5 (6-1). Berdasarkan tabel 1, Chi Kuadrat dapat diketahui bahwa dengan dk 5 dan kesalahan 5% maka harga x^2 tabel adalah 11,070. Karena x^2 hitung (4,46) lebih kecil dari x^2 tabel (11,070), maka datanya berdistribusi normal.

eksperimen I dan kelas eksperimen II. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua data yang akan diuji homogen atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

No	Kelas	Jumlah Sampel	Varian s (s ²)	F Hitung	F Tabel	Kesimpulan
1	Eksperimen I	32	80,093	1,303	1,84	H0 Diterima
2	Eksperimen II	32	104,32			

Sumber : Data Primer 2019

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas hasil belajar peserta didik, diperoleh F_{hitung} sebesar 1,303. Hasil ini dibandingkan dengan F_{tabel} yang apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut homogen (sebaran datanya) begitu juga sebaliknya. F_{tabel} dengan dk pembilang 31 = (32-1) dan dk penyebut = 31(32-1), dengan taraf signifikansi (kesalahan) 5%, maka diperoleh F_{tabel} sebesar 1,84, dapat diketahui F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} (1,303 < 1,84) dan dapat disimpulkan bahwa varian datanya homogen.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis, t_{hitung} sebesar 2,05 dan t_{tabel} 2,00, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,05 > 2,00). Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar geografi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *team games tournament* dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe *two stay two stray*.

Pembahasan

1. Pembelajaran dengan Menerapkan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Pembelajaran pada kelas eksperimen I dengan model pembelajaran *team games tournament* membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih bekerjasama dengan siswa lainnya. Siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Siswa beserta anggota kelompoknya berdiskusi dan masing-masing anggota kelompok bertanggung

jawab atas skor game dan turnamen atas nilai kelompoknya.

Pada penerapan model ini, siswa memiliki antusias yang tinggi dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan menuntut siswa untuk aktif. Siswa juga termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi untuk kelompoknya karena jika kelompok mereka mendapatkan skor yang tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Lie (2017:23), ia menyatakan “Model kompetisi bisa menimbulkan rasa cemas yang dapat memacu siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar”. Adanya kegiatan belajar peserta didik yaitu game dan turnamen akan mendorong siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar mereka sehingga akan berpengaruh terhadap hasil akhir pada proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya model *team games tournament* terdapat beberapa kendala yaitu pada pembentukan kelompok, perhitungan skor game dan turnamen.

2. Pembelajaran dengan Menerapkan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Pembelajaran pada kelas eksperimen II dari pertemuan pertama hingga terakhir berjalan dengan baik. Semua siswa mulai mengerti sistem pembelajaran *two stay two stray*, seperti pembagian tugas setiap individu, bagaimana cara bekerjasama dengan baik, berdiskusi, dan mengkomunikasikan hasil diskusinya. Siswa yang tidak pernah menyampaikan pendapatnya pun mulai memberanikan diri menyampaikan pendapat dihadapan teman-temannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ibrahim (2000) yang menyatakan bahwa

pembelajaran *two stay two stray* sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan dapat melatih kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dan siswa mudah memahami materi dengan baik. Selain itu, dalam teori elaborasi kognitif yang dikemukakan oleh Wittock dalam Slavin (2015:38), menyatakan bahwa “Jika seseorang ingin mempertahankan informasi atau ilmu pengetahuan yang ada dalam pikirannya, maka ia harus terlibat langsung dalam kondisi tersebut”. Artinya ketika seorang peserta didik ingin memahami materi maka ia harus menyampaikan materi tersebut ke temannya yang lain, agar materi yang dipelajari dapat terus ada di pikiran yang akhirnya akan berdampak pada hasil akhir pembelajaran. Hingga pertemuan terakhir, banyak perkembangan yang terjadi pada siswa mulai dari nilai hasil belajar siswa yang berada di atas KKM, siswa aktif didalam kelas dan berani menyampaikan pendapatnya.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan Tipe *Two Stay Two Stray*

Data rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen I yang menerapkan model kooperatif tipe *team games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen II yang menerapkan model kooperatif tipe *two stay two stray*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data hasil belajar terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas.

Hasil perhitungan rata-rata nilai kelas eksperimen I dan eksperimen II keduanya berdistribusi normal. Uji homogenitas yang dilakukan dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut homogen dengan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Setelah itu dilakukan perhitungan uji

hipotesis yaitu diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.05 > 2,00$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model *team games tournament* dengan model *two stay two stray*.

Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I yang menerapkan model *team games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen II yang menerapkan model *two stay two stray*. Hal ini dikarenakan model *team games tournament* membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan penghargaan pada dengan kelompok terbaik yang membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan model *two stay two stray* didalam kelas, guru membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran terutama saat diskusi berlangsung. Banyaknya jumlah siswa dan kelompok membuat guru kesulitan untuk mengontrol, sehingga siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memerhatikan guru yang akhirnya berpengaruh pada hasil akhir dari setiap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kekurangan yang dipaparkan oleh Shoimin (2014:25), ia menyatakan, “Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memerhatikan guru”. Selain itu, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yaitu dari Fenny Agustina dkk tahun 2013 dan I Made Budi Iswara tahun 2017 yang juga membuktikan bahwa model *team games tournament* lebih unggul dibandingkan model *two stay two stray*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan model *team games tournament* dan yang menggunakan model *two stay two stray*. Rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model *team games tournament* lebih efektif dibandingkan dengan model *two stay two stray*.

Saran

Guru diharapkan agar meningkatkan keterampilan dalam mengajar, mengubah gaya mengajar agar suasana belajar lebih komunikatif dan menyenangkan bagi siswa. Model *team games tournament* dan *two stay two stray* dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru selain guru mata pelajaran geografi. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dan *two stay two stray* dalam pembelajaran, dapat melanjutkan penelitian ini dengan analisis yang lebih detail dan pada saat menerapkan model *team games tournament* dan *two stay two*

stray ini disarankan untuk merencanakan pembelajaran secara matang dan terstruktur serta mengoptimalkan waktu dalam melakukan diskusi, presentasi, kegiatan game dan turnamen agar waktu yang tersedia dapat digunakan secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Geografi*. Jakarta.
- Lie, Anita. (2017). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. In A. Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.