



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS X SMAN 16 KOTA PADANG**

**Sobahul Khoir<sup>1</sup>, Citra Ramayani<sup>2</sup>, Mona Amelia<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Sumatera Barat

[Sobahulkhoir2@gmail.com](mailto:Sobahulkhoir2@gmail.com)

*Submitted : 13-08-2022 , Reviewed : 09-09-2022, Accepted : 28-02-2023*

**ABSTRACT**

Based on the analysis of data it is known that both classes of samples are usually distributed and homogeneous. The results of hypothesis testing through two-way ANOVA obtained the following results: 1) sig value of 0.011, this means that the sig value. less than the value  $\alpha = 0.05$  then thus the  $H_0$  accepted  $H_a$  rejected, so it can be concluded that the learning outcomes of students taught using the teams games tournament 2) obtained a sig value of 0.016, this means that the sig value. less than the value  $\alpha = 0.05$  then thus the H accepted  $H_a$  rejected, So that it can be concluded that the learning outcomes of students taught using the teams games tournament method with higher learning discipline. 3) obtained a sig. value of 0.023, this means that the value of the sig. less than the value  $\alpha = 0.05$  then thus the  $H_0$  accepted  $H_a$  is rejected, so it can be concluded that students who have low learning discipline are taught with the teams games tournament model have high learning outcomes than the learning. 4) sig level value = 0.401, this means that the value is a sig level value. = 0.843, this means that the value of the sig. greater than the value  $\alpha = 0.05$  then thus  $H_0$  rejected  $H_a$  accepted, so that there is no interaction of the learning model teams games tournament and learning discipline on student learning outcomes.

***Keywords: Learning Outcomes, learning discipline, Model Teams Games Tournament, Discovery Learning***

**PENDAHULUAN**

Perkembangan didunia pendidikan yanSg terus berubah dengan signifikan sehingga menyebabkan banyak perubahan pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat

berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu

beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan.

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai memiliki peranan penting dalam pengembangan pengetahuan siswa. Karena dalam mata pelajaran ekonomi, siswa belajar kegiatan ekonomi yang sehari-hari dilakukan. Tidak disadari siswa melakukan kegiatan sehari-hari selalu berhubungan dengan ilmu ekonomi contohnya dalam melakukan transaksi. Melalui pelajaran ekonomi diharapkan siswa dapat memiliki pengetahuan yang lebih luas dalam perekonomian baik nasional maupun internasional. Dengan demikian siswa dituntut untuk berpikir secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif dan efisien. Agar kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran ekonomi dapat dicapai lebih efektif dan efisien, siswa harus menyadari bahwa ekonomi memiliki peranan penting dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hampir setiap hari kita melibatkan kegiatan yang bersifat matematis, misalnya menghitung dan mengukur.

Tingkat keberhasilan pada proses pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar digunakan sebagai cara mengukur pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah diberikan. Hasil belajar di lingkungan sekolah tertuang dalam bentuk nilai hasil belajar dan laporan hasil belajar. Prestasi belajar yang baik tentu diinginkan oleh setiap siswa, namun prestasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa tentu berbeda-beda, tergantung pada kemampuan masing-masing, terdapat siswa dengan prestasi belajar yang rendah, sedang, dan tinggi.

Hasil belajar siswa salah satunya dapat dilihat dari hasil Ujian Nasional (UN) dimana siswa mendapatkan penilaian berdasarkan perolehan dari pemahaman siswa tentang pengetahuan selama proses pembelajaran. Adapun hasil belajar dilihat dari ujian Nasional siswa se-Kota Padang dapat dilihat dari tabel di berikut ini:

**Tabel 1 Nilai Hasil UN se-Kota Padang Tahun 2019**

No	Nama Satuan Pendidikan	Akreditasi	Jumlah Peserta	Rerata Nilai
1	SMA NEGERI 1 PADANG	A	25	73,45
2	SMA NEGERI 2 PADANG	A	56	62,83
3	SMA NEGERI 3 PADANG	A	57	68,26
4	SMA NEGERI 4 PADANG	A	56	55,46
5	SMA NEGERI 5 PADANG	A	81	52,9
6	SMA NEGERI 6 PADANG	A	113	53,19
7	SMA NEGERI 7 PADANG	A	87	54,92
8	SMA NEGERI 8 PADANG	A	118	51,93
9	SMA NEGERI 9 PADANG	A	101	55,28
10	SMA NEGERI 10 PADANG	A	29	80,04
11	SMA NEGERI 11 PADANG	A	119	45,04
12	SMA NEGERI 12 PADANG	A	92	51,78
13	SMA NEGERI 13 PADANG	A	106	48,2
14	SMA NEGERI 14 PADANG	A	125	51,59
15	SMA NEGERI 15 PADANG	A	88	45,91
16	SMA NEGERI 16 PADANG	A	129	45,77
17	SMA NEGERI 4 SUMBAR	A	25	45,05
	KOTA PADANG		1407	52,74

Sumber: Puspendik 2021

Berdasarkan tabel diatas ialah Hasil UN SMA yang ada di kota Padang. SMAN 16 Kota Padang salah satu sekolah yang mendapatkan rerata nilai terendah dibandingkan dengan rerata nilai sekolah yang ada di Kota Padang pada mata pelajaran Ekonomi. Dimana nilai Ekonomi

yang didapat adalah 45,77, sedangkan nilai tertinggi di pegang oleh SMAN 1 Kota Padang dengan nilai 83,85. Diduga rendahnya hasil ujian nasional di sebabkan oleh hasil belajar. Penelitian ini menggunakan dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*.

Menurut Winata (2018:37) Keith Edward, dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, kemudian siswa akan bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecilnya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Selain itu siswa juga dituntut untuk bertanding dengan kelompok lain untuk mendapatkan skor bagi team nya. Model pembelajaran kooperatif ini mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Faktor kedua yang diduga mempengaruhi hasil belajar yaitu kedisiplinan. Kedisiplinan merupakan hal penting yang harus diterapkan dalam kehidupan agar dapat mencapai keberhasilan dalam segala hal, salah satunya keberhasilan dalam proses belajar. Stanley (2014) menyampaikan bahwa kedisiplinan salah satu inti dari pendidikan saat ini. Selain itu, penerapan disiplin belajar merupakan kunci dalam perjalanan menuju kedewasaan dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik. Berdasarkan hasil observasi di lapangan banyak tidak mengumpulkan. Diketahui bahwa hampir separuh siswa yang tidak disiplin dalam pengumpulan tugas. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diduga disiplin belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang judul "Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar siswa mata

pelajaran Ekonomi di SMA N 16 Kota Padang” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh Metode *Teams games tournament* Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMAN 16 Kota Padang.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan diatas, dapat diidentifikasi berbagai masalah yang berkaitan dengan Hasil belajar ekonomi yaitu sebagai berikut:

1. Tidak selalu Akreditasi yang baik akan mendapatkan hasil yang baik pula.
2. SMAN 16 Kota Padang mendapatkan nilai rata-rata nilai UN terendah dibandingkan SMAN di Kota Padang lainnya.
3. Banyak dari siswa yang belum tuntas dalam menghadapi tes yang diberikan guru kepada siswa.
4. Siswa kurang tertarik didalam proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang masih monoton.

5. Berdasarkan pembahasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut: Kesulitan peserta didik dalam memahami materi ekonomi.
6. Banyak siswa yang terlambat serta tidak mengumpulkan tugas mata pelajaran ekonomi.
7. Disiplin belajar siswa yang menurun membutuhkan model pembelajaran yang tepat agar seluruh siswa mencapai hasil yang baik.

Mengingat banyaknya faktor yang teridentifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMAN 16 Kota Padang dalam mata pelajaran Ekonomi disamping itu juga karena keterbatasan Peneliti dalam biaya, waktu, maupun perizinan maka Peneliti membatasi masalah ini hanya yang berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan guru dan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Pembatasan masalah ini terutama didasarkan pada pentingnya kedua faktor tersebut dalam upaya

peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi di SMAN 16 Kota Padang

Adapun rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Hasil belajar ekonomi siswa yang diajar dengan model pembelajaran *teams games tournament* lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional di SMAN 16 Kota Padang?
2. Apakah Hasil belajar ekonomi siswa dengan Disiplin belajar tinggi yang diajar dengan model pembelajaran *team games tournament* lebih tinggi dari hasil belajar ekonomi dengan disiplin belajar tinggi yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional di SMAN 16 Kota Padang?
3. Apakah Hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa dengan Disiplin Belajar Rendah yang diajar dengan model pembelajaran *teams games tournament* lebih tinggi dari hasil belajar ekonomi dengan

disiplin belajar rendah yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional di SMAN 16 Kota Padang ?

4. Apakah interaksi antara model pembelajaran *teams games tournament* dan metode pembelajaran konvensional dengan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 16 Kota Padang ?

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka-angka dan selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif memiliki berbagai metode penelitian. Sugiyono, (2011:3) menyatakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono, (2011:108-116) juga menyatakan bahwa beberapa bentuk desain penelitian eksperimen sebagai berikut: Pre-Experimental,

TrueExperimental, Factorial Experimental, dan Quasi Experimental. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Experimental karena kelompok kontrol yang digunakan tidak dapat berfungsi secara penuh untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.

Populasi ialah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu

wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti Martono (2011:74). Populasi dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 16 Padang yang terdiri dari 5 kelas dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 6. Jumlah siswa kelas X IIS SMA N 16 Padang**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IIS 1	36
2	X IIS 2	36
3	X IIS 3	36
4	X IIS 4	36
5	X IIS5	36
<b>Jumlah</b>		<b>180</b>

*Sumber : TU (Tata usaha SMA N 16 Padang 2021)*

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Teknik

yang dilakukan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sam-pling*. Menurut Sugiyono (2016:2) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu pada saat pengambilan sampel. Pertimbangan untuk menentukan sampel didasarkan pada rata-rata terendah. Adapun sampel pada

penelitian ini dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Pembagian Sampel Siswa Kelas X di SMAN 16 Kota Padang**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	KKM	Nilai Rata-rata	SSampel
		LK	PR				
1	X IIS 1	18	17	35	81	86,15	Kelas Eksperimen
2	X IIS 4	13	17	30	81	85,35	
Jumlah		31	34	65			Kelas Kontrol

Sumber : Tata Usaha SMAN 16 Kota Padang

Jadi teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini memperhatikan model pembelajaran yang digunakan oleh sekolah. Pengambilan sampel kelas eksperimen memperhatikan hal-hal berikut ini:

- Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar berupa nilai ulangan harian yang tidak mencapai KKM atau yang terendah diambil dan kelas yang mempunyai nilai terendah dan tertinggi.
- Setelah diambil kelas yang akan dijadikan sampel penelitian adalah kelas X IIS 1 sebagai kelas eksperimen karena nilai hasil belajarnya terendah dan kelas X IIS 4 sebagai kelas kontrol (*Discovery Learning*)

karena memiliki nilai hasil belajar tinggi.

Berdasarkan tabel di atas, kelas dengan rata-rata terendah adalah kelas X IIS 1 dengan rata-rata 86,15 sehingga dijadikan kelas Eksperimen dan kelas X IIS 4 dengan rata-rata 85,35 dan akan dijadikan kelas Kontrol. Kelas dengan rata-rata terendah di jadikan kelas eksperimen dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar dengan penerapan metode, kemudian kelas dengan rata-rata tertinggi dijadikan kelas kontrol agar dapat dijadikan sebagai pembanding untuk meningkatkan rata-rata nilai di kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 tahap yaitu : 1) pemberian tes. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara pemberian tes terdiri dari butir soal yang dipilih

yang diberikan kepada kelompok sampel. Tes dilakukan setelah eksperimen dilakukan (*post-test*). Tes ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Data tersebut di analisa untuk menjawab permasalahan penelitian ini.

Pengumpulan data dengan tes hasil belajar siswa dikemukakan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan metode Pembelajaran *teams games tournament* dan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Tes disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan pokok bahasan yang dieksperimenkan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen. kelas sampel diberikan perlakuan selama periode waktu tertentu, kemudian sampel tersebut diberikan tes pada variabel terikat dan ditentukan apakah ada perbedaan antara kedua kelas sampel tersebut. Karena berpedoman pada silabus yang digunakan pada kelas

eksperimen dan kelas control, maka penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan.

Teknik analisis data adalah dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0 dengan menggunakan uji *two Way Annova*. Teknik analisis data yang dimaksudkan untuk menguji hipotesis tentang perbedaan dua rata-rata. Apabila kedua kelas berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian dilakukan uji hipotesis secara *statistic*. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah kolmogorov smirnov Z dengan bantuan SPSS 16.0. Berikut data hasil uji normalitas terlihat pada tabel:

**Tabel 2. Data uji normalitas Kolmogorov Smirnov test One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Hasil Belajar Eksperimen	Disiplin Belajar eksperimen	Hasil Belajar Kontrol	Disiplin Belajar Kontrol
N		36	36	36	36
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	89,33	53,36	85	53,56
	Std. Deviation	6,761	1,839	7,363	1,796
Most Extreme Differences	Absolute	.126	.147	.168	.129
	Positive	.118	.106	.168	.094
	Negative	-.126	-.147	-.107	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z		.753	.882	1.008	.771
Asymp. Sig. (2-tailed)		.621	.418	.262	.592

a. Test distribution is Normal.

*Sumber: Hasil Olah Data*

Dari tabel di atas, terlihat bahwa pada kelas eksperimen hasil belajar diperoleh sig 0,621 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  (sig. >  $\alpha$ ), sedangkan pada kelas kontrol diperoleh sig. sebesar 0,262 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  (sig. >  $\alpha$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa data untuk hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Dari tabel di atas, terlihat bahwa pada kelas eksperimen disiplin belajar diperoleh sig 0,418 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  (sig. >  $\alpha$ ),

sedangkan pada kelas kontrol diperoleh sig. sebesar 0,592 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  (sig. >  $\alpha$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa data untuk disiplin belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang homogeny. Uji yang dilakukan dalam penelitian ini dengan bantuan SPSS 16.0. Data hasil uji homogenitas terlihat pada tabel:

### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: Hasil

F	df1	df2	Sig.
.525	3	68	.666

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Metode + Disiplin + Metode \* Disiplin

*Sumber: Hasil Olah Data*

Berdasarkan tabel diatas untuk menguji homogeneity menggunakan tabel *levene's test of Equility Of Error Variance* dimana diperoleh sig. sebesar 0,666 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  (sig.  $> \alpha$ ). Jadi dapat dikatakan bahwa data untuk hasil belajar dan disiplin belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol homogeny.

Dalam pengujian hipotesis pada analisis varians dua jalur, kriteria untuk menolak atau menerima atau menolak  $H_a$  berdasarkan pada signifikan (sig.). Jika sig.  $< \alpha$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika sig  $> \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berikut data hasil perhitungan Anova dua jalur:

c. Uji Hipotesis

1. *Two way anova*

**Tabel 4. Perhitungan Anova Dua Jalur**

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Hasil

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	598.538 <sup>a</sup>	3	199.513	4.188	.000
Intercept	525495.280	1	535495.280	1.124E4	.000
Metode	288.695	1	288.659	6.059	.016
Disiplin	257.470	1	257.470	5.405	.023
Metode * Disiplin	1.876	1	1.876	.039	.843
Error	3239.462	68	47.639		
Total	550896.000	72			
Corrected Total	3838.000	71			

a. R Squared = ,156 (Adjusted R Squared = ,119)

*Sumber: Hasil Olah Data*

Berdasarkan tabel diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis pertama

Hasil perhitungan analisis ANOVA terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai sig 0,011, ini berarti bahwa nilai sig. lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka dengan demikian  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode *teams games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional

(*discovery learning*) pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang.

2) Hipotesis kedua

Siswa yang diajarkan dengan metode *teams games tournament* dengan disiplin belajar tinggi secara signifikan memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional dan disiplin belajar tinggi

Hasil perhitungan analisis ANOVA dua jalur terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai sig 0,016, ini berarti bahwa nilai sig. lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka

dengan demikian  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode *teams games tournament* dengan disiplin belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (*discovery learning*) dengan disiplin belajar tinggi pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang

### 3) Hipotesis ketiga

Siswa yang Disiplin belajar rendah di ajarkan dengan model pembelajaran *teams games tournament* secara signifikan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional (*discovery learning*) dengan disiplin belajar rendah

Hasil perhitungan ANOVA dua jalur terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai sig. 0,023, ini berarti bahwa nilai sig. lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$  ) maka dengan demikian  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan siswa

yang memiliki disiplin belajar rendah diajarkan dengan model *teams games tournament* memiliki hasil belajar tinggi dari pada hasil belajar siswa yang memiliki disiplin belajar rendah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (*discovery learning*) pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang

### 4) Hipotesis Keempat

Tidak terdapat interaksi medel pembelajaran *teams games tournament* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang

Hasil perhitungan Anova dua jalur untuk pengujian hipotesis ketiga terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai level sig. = 0,843, ini berarti bahwa nilai sig. lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, sehingga tidap terdapat interaksi medel pembelajaran *teams games tournament* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang.

menurut (Siregar) 2012: 72 – 73. Kelebihan: a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi. c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil. d. Motivasi belajar siswa bertambah. e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

## **KESIMPULAN**

Hasil perhitungan analisis ANOVA terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai sig 0,011, ini berarti bahwa nilai sig. lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka dengan demikian  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode *teams*

*games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (*discovery learning*) pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang.

Hasil perhitungan analisis ANOVA dua jalur terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai sig 0,016, ini berarti bahwa nilai sig. lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka dengan demikian  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode *teams games tournament* dengan disiplin belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (*discovery learning*) dengan disiplin belajar tinggi pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang.

Hasil perhitungan ANOVA dua jalur terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai sig. 0,023, ini berarti bahwa nilai sig. lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka dengan

demikian  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan siswa yang memiliki disiplin belajar rendah diajarkan dengan model *teams games tournament* memiliki hasil belajar tinggi dari pada hasil belajar siswa yang memiliki disiplin belajar rendah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (*discovery learning*) pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang

Hasil perhitungan Anova dua jalur untuk pengujian hipotesis ketiga terlihat pada tabel diatas, diperoleh nilai level sig. = 0,843, ini berarti bahwa nilai sig. lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$  (sig. <  $\alpha$ ) maka dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, sehingga tidak terdapat interaksi model pembelajaran *Teams games tournament* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 16 Kota Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Siregar. "DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG Oleh : Tanti Jumaisyaroh Siregar Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Matematika , FITK , UINSU Medan A . Pendahuluan Salah Satu Tujuan Diselenggarakannya Pendidikan Di Pergu." 9.2 (2020): 188–198. Print.
- Stanley, Ehiane, O. "Discipline and Academic Performance (A Study of Selected Secondary Schools in Lagos, Nigeria)." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 3.1 (2014): n. pag. Web.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta, 2011. Print.
- Winata, Hendri. "Regulasi Diri ( Pengaturan Diri ) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan." 3.1 (2018): 36–43. Web.