

**PENERAPAN PERPADUAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LERNING (PBL) DAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI MA AL-GHOZALIYAH JOMBANG**

**Anggun Wulandari**

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

[anggun@unwaha.ac.id](mailto:anggun@unwaha.ac.id)

**Moh. Faridl Darmawan**

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

[Fariddarmawan@unwaha.ac.id](mailto:Fariddarmawan@unwaha.ac.id)

**Fitriyah**

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

[Fitriyahchanel64@gmail.com](mailto:Fitriyahchanel64@gmail.com)

**ABSTRACT**

In MA Ghozaliyah Sumbermulyo, Jogoroto District, Jombang Regency, especially class X social studies economics lessons that discuss the concept of cooperatives and school cooperatives are very difficult to understand and student learning outcomes are still low, the learning model that has been applied at MA Ghozaliyah is: lectures, discussions and questions and answers. However, it is still difficult to have active interaction between students and students and teachers. so that the researcher applies a learning model that combines problem based learning (PBL) and cooperative type team games tournament (TGT). So that classical learning outcomes can achieve completeness. The purpose of this study is to find out how to apply a combination of problem based learning (PBL) and cooperative learning models of the team games tournament (TGT) type in improving the learning outcomes of students in class X-IPS and to find out the shortcomings and advantages of the combination of problem based learning (PBL) and cooperative learning models of the type of teams games tournament (TGT) in improving the learning outcomes of students in class X-IPS. The approach used in this study is a quantitative approach. The methods used are surveys, questionnaires, experiments, observations, and structured interviews. This research through the application of a combination of PBL (problem based learning) and TGT (Team Games Tournament) learning models has been successfully carried out with 2 meetings, namely through post-test and pre-test. After the implementation of the Combination of Problem Based Learning (PBL) and Team Games Tournament (TGT) learning models, it increased significantly. The results of teachers' observations have increased. From the pre-test, 25 were obtained. With a percentage of 62.5%, it increased in the post-test to 37 with a percentage of 91.4%. So it can be declared successful because it obtained a score of 91.4%, this is included in the very good criteria.

Keywords : PBL, TGT, MA Ghozaliyah

## Abstrak

Di MA Ghozaliyah Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang, khususnya kelas X IPS pelajaran ekonomi yang membahas tentang konsep koperasi dan koperasi sekolah sangat sulit difahami dan hasil belajar siswa masih rendah, Model pembelajaran yang sudah di terapkan di MA Ghozaliyah : ceramah, diskusi dan tanya jawab. Namun masih sulit terjadi interaksi aktif baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran perpaduan problem based learning (PBL) dan cooperative tipe team games tournament(TGT). Agar hasil belajar secara klasikal bisa mencapai ketuntasan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menerapkan perpaduan model pembelajaran problem based learning (PBL) dan cooperative tipe teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa siswi kelas X-IPS serta untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan perpaduan model pembelajaran problem based learning (PBL) dan cooperative tipe teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa siswi kelas X-IPS. Pendekatan yang di gunakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang di gunakan adalah survey, kuisioner, eksperimen, observasi, dan wawancara terstruktur. Penelitian ini melalui penerapan perpaduan model pembelajaran PBL (problem based learning) dan TGT ( Team Games Turnament) telah berhasil di laksanakan dengan 2 pertemuan yakni melalui pos-test dan pre-test. Setelah di terapkan Perpaduan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Team Games Turnamen (TGT), maka meningkat dengan signifikan. Hasil pengamatan guru mengalami peningkatan. Dari pre-test di peroleh skor 25. Dengan prosentase 62,5% meningkat pada post-test menjadi 37 dengan prosentase 91,4%.Jadi dapat di nyatakan berhasil karena memperoleh nilai 91,4% hal ini termasuk pada kriteria sangat baik.

Kata Kunci : PBL, TGT, MA Ghozaliyah

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat di kemukakan, anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiaikan manusia<sup>1</sup>

Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, yang di perhatikan pada manusia masa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan pancasila.

---

<sup>1</sup> Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. J Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara<sup>2</sup>. Pendidikan, terutama pendidikan formal adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa yang penting. Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar pengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa<sup>3</sup>

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar mengajar yang di ciptakan pendidik guna menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir peserta didik tentang sebuah ilmu pengetahuan<sup>4</sup>

Strategi pembelajaran merupakan sebuah bagian penting yang harus di pahami oleh para pendidik, sebab terdiri atas semua aspek pelajaran dan prosedur yang akan di gunakan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan, yang secara efektif dan efisien terbentuk oleh perpaduan antara urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran yang di gunakan, serta waktu yang di gunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran<sup>5</sup>. Apabila sebuah pembelajaran dapat di sampaikan dengan baik dan dengan strategi yang tepat maka tujuan pembelajaran akan semakin mudah tercapai.

Pada dasarnya tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar di pengaruhi banyak faktor di antaranya kemampuan guru, kemampuan dasar siswa, metode mengajar, materi sarana dan prasarana, motivasi alat evaluasi serta lingkungan yang kesemuanya merupakan suatu kesatuan yang saling berkaitan yang bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan, meskipun tujuan di rumuskan dengan baik, materi yang di pilih sudah tepat, tetapi jika metode yang di gunakan kurang tepat, maka tujuan yang di harapkan tidak tercapai karena metode mengajar merupakan komponen yang paling penting dalam keberhasilan proses pendidikan.<sup>6</sup> Sesuai dengan pengertian

---

<sup>2</sup>Kemdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta.

<sup>3</sup> Soeprpto, S. (2013). Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan. *J Cakrawala Pendidikan*(2), 87792.

<sup>4</sup> Elin Herlina dkk., *Strategi Pembelajaran* (Tohar Media, 2022), 70.

<sup>5</sup> Wahyudin Nur Nasution, *Strategi pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 5.

<sup>6</sup> Arikunto (1993) kompetensi

dari model pembelajaran yang di artikan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukis prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

Di MA Al-Ghozaliyah sumbermulyo kecamatan jogoroto kabupaten jombang, khususnya kelas X IPS pelajaran ekonomi yang membahas tentang konsep koperasi dan koperasi sekolah sangat sulit di pahami oleh siswa dan hasil belajarnya masih rendah, hal tersebut dapat di lihat dari hasil ulangan harian pada saat peneliti melakuka observasi, apakah yang menjadi kendala oleh siswa sehingga hasil belajarnya tergolong rendah?, apakah dari segi metode yang di terapkan oleh guru kurang sesuai?, maka disini peneliti ingin mencari jalan keluar dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu model *pembelajaran problem based learning (PBL)* dan *cooperative tipe team geams tournament(TGT)*.

Model pembelajaran yang sudah di terapkan di MA Al-Ghozaliyah di antaranya: ceramah, diskusi dan tanya jawab. Model ceramah merupakan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, sedangkan peranan murid mendengarkan dengan teliti, serta mencatat yang pokok dari yang di sampaikan oleh guru. Kelebihan dari model ceramah yaitu memberi kesempatan pada guru untuk menggunakan pengalaman, pengetahuan dan kearifan.<sup>7</sup> Dapat menggunakan bahan pelajaran yang luas, membantu siswa untuk mendengar secara akurat, kritis, dan penuh perhatian, jika di gunakan dengan tepat maka dapat menstimulasi dan meningkatrkan keinginan belajar siswa dalam bidang akademik, serta dapat menguatkan bacaan dan belajar siswa dari beberapa sumber lain. Selain kelebihan model ceramah juga memiliki kelemahan, yaitu : bila selalu di guakan dapat membuat siswa bosan, keberhasilan metode ini bergantung pada siapa yang menggunakannya, dan cenderung membuat siswa pasif. Penerapan penggunaan model pembelajaran ceramah yaitu siswa cenderung bosan dan mencari kesibukan sendiri.hanya sedikit siswa yang mendengarkan saat guru menjelaskan, dan menghilangkan semangat siswa dalam memahami materi sehingga materi yang di serap oleh siswa hanya sedikit. Namun, model pembelajaran ini bermanfaat bagi siswa yang kurang cepat memahami

---

7. mukrimah (2014 : 18), mengenal model ceramah dalam liputan 6.com>hot

materi, sehingga penjelasan yang di sampaikan langsung oleh guru lebih mudah di fahami.

Selain model ceramah, di MA Al-ghozaliyah juga di laksanakan diskusi. Model diskusi merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Diskusi merupakan metode pembelajaran yang dapat di gunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Kelebihannya dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide, dapat melatih untuk membiasakan diri untuk bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan dan dapat melatih siswa untuk mengemukakan gagasan atau pendapatnya secara verbal. Namun juga memiliki kelemahan yaitu sering terjadi pembicaraan dalam diskusi di kuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang memiliki ketrampilan berbicara, kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan menjadi kabur, memerlukan waktu yang cukup panjang, kadang-kadang tidak sesuai dengan yang di rencanakan dan di dalam diskusi sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Penerapan model pembelajaran diskusi ini siswa menjadi lebih aktif dan berani mengungkapkan pendapat mereka. Sehingga suasana belajar menjadi kondusif. namun siswa yang berargumen hanya satu dua tiga anak saja yang lain mendengarkan. Ada siswa yang berdiskusi di luar pokok pembahasan bahkan bergurau sendiri dengan siswa yang lain, sehingga di dalam model pembelajaran diskusi ini guru menjadi fasilitator dan mediator.

Ketiga, model Tanya jawab. Model Tanya jawab merupakan penyampaian pelajaran dengan cara guru memberikan pertanyaan dan murid menjawab. Sehingga guru harus benar-benar memperhatikan kesesuaian materi pelajaran dan metode yang akan di gunakan. Model pembelajaran Tanya jawab ini terdapat kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya anak didik aktif berfikir dan menyampaikan pikiran melalui berbicara, baik sekali untuk melatih anak didik agar berani mengemukakan pendapatnya dan akan membawa kelas kedalam suasana diskusi. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai ukuran keberhasilan suatu pengajaran, penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai sangat diperlukan.<sup>8</sup> Penerapan terkait model pembelajaran tanya jawab ini siswa banyak yang berani menyampaikan gagasannya, namun juga masih ada siswa

---

<sup>8</sup> Marliyah. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pnggunaan Alat Peraga Konkrit pada Siswa*. Jurnal Pancaran, 3(4), 153–162.

yang tidak berani menyampaikan pendapatnya sehingga siswa hanya melihat dan mendengarkan gagasan temannya. Pembelajaran tanya jawab ini kurang cocok di gunakan untuk pelajaran yang memiliki materi ajar yang banyak karena akan membutuhkan waktu yang sangat banyak.

tujuan adanya perpaduan dua model pembelajaran ini karena latar belakang siswa yang sering tidak fokus di saat proses KBM di mulai,di sebabkan mayoritas siswa anak pondok dan kegiatan pondok yang cukup banyak sehingga siswa sering mengantuk di dalam kelas.sehingga banyak siswa yang tidak faham dengan materi yang di sampaikan oleh guru.

Keinginan penelitian adalah menerapkan perpaduan model pembelajaran *problem based learning(PBL)* dan *cooperative tipe teams games tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa siswi kelas X-IPS pada mata pelajaran ekonomi di MA Ghozaliyah

Berdasarkan wawancara dengan guru ekonomi bapak Ahmadi syakaf, SE. Pada tanggal 02 januari 2024 .beliau menyampaikan bahwa “ saya sering menjumpai siswa yang gaduh,tidur mengobrol dengan temannya di bandingkan memperhatikan pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), terkadang masih menemukan siswa yang kesulitan memahami tentang materi yang telah saya sampaikan.masih ada saja siswa yang salah pemahaman karena respon yang kurang focus dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas pada dasarnya kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar masih sering pasif”(lampiran 3)

Sangat sulit untuk terjadinya interaksi aktif baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru, informasi tersebut kemudian di tindak lanjuti oleh peneliti dengan melaksanakan observasi.observasi di lakukan di kelas X IPS MA Al-Ghozaliyah yang berjumlah 35 siswa lebih banyak melakukan aktivitas mencatat dan mendengarkan. Sedangkan ktivitas lain seperti bertanya ataupun berpendapat dan bertukar pikiran masih sangat kurang. dengan demikian, dapat di katakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas X tersebut tidak terlepas dari metode pembelajaran yang kurang variatif.semua itu masih dalam upaya perbaikan.

Salah satu permasalahan yang di hadapi yaitu ketuntasan hasil belajar secara klsasikal belum mencapai ketuntasan, hal ini dapat di peroleh dari hasil nilai ulangan harian siswa (lampiran 6) kelas X-IPS 60% dari hasil belajar siswa secara klasikal yang

paling rendah yaitu pada siswa kelas X-IPS. Maka penelitian akan di laksanakan di kelas X-IPS MA Ghozaliyah dengan jumlah 35 siswa. Dengan kondisi seperti itu di pandang perlu di adakan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.yakni metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.adapun metode yang di maksud adalah *metode problem based learning(PBL)* dan *cooperative tipe teams games tournament (TGT)*.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka peneliti merancang suatu inovasi pembelajaran alternative untuk mengatasi masalah yang ada berupa penerapan perpaduan model pembelajaran *problem based learning(PBL)* dan *cooperative tipe teams games tournament (TGT)* yang merupakan bentuk variasi dari metode pembelajaran. Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan cara mengumpulkan data melalui observasi (pengamatan), dokumentasi dan tes hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Perpaduann Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan *Cooperatif Llearning Tipe Team Games Tournament ( TGT )* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa- Siswi di MA Al-Ghozaliyah Jombang”

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan judul di atas, rancangan yang di gunakan adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang hasilnya di sajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka dan statistik. Metodologi penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat menemukan, membuktikan dan mengembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat di gunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. Metode ini di maksudkan untuk Penerapan Perpaduan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Dan *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament ( TGT )* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Siswi di MA Al-Ghozaliyah Jombang

Penelitian dan pemecahan masalah berjalan dengan baik,jika tujuan penelitian terumuskan dengan baik dan jelas.maka rancangan penelitian di rumuskan dengan tujuan target yang hendak di capai dan adanya arah yang jelas dalam penelitian.Tahap Perencanaan, di dalam tahap perencanaan ini, peneliti mengadakan perumusan. Dalam

penelitian langkah awal dalam penelitian adalah identifikasi masalah. Sebagai penegas batas-batas permasalahan sehingga cakupan penelitian tidak keluar dari tujuannya. Apabila latar belakang permasalahan telah diuraikan dengan seksama, maka pokok permasalahan yang hendak di teliti di rumuskan dalam bentuk kalimat tanya dan hendak di cari jawabanya dalam penelitian.di lanjutkan dengan penguraian latar belakang permasalahan yang di maksudkan untuk mengantarkan dan menjelaskan latar belakang problematika dan fenomena di lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

Pelaksanaan pembelajaran pre-test di laksanakan pada hari Senin, 29 januari 2024. Pada tahap ini materi yang diajarkan adalah tentang Koperasi, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh semangat belajar dan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran sebelum di terapkannya perpaduan model pembelajaran PBL dan TGT, observasi pada tahap ini peneliti mewawancarai guru dan melihat kondisi kelas yang akan di teliti.

Dari hasil pengamatan pada tahap pre-test bahwa peserta didik belum terlibat aktif secara penuh dalam proses pembelajaran, hal tersebut bisa di ketahui ketika proses pembelajaran masih ada peserta didik yang berbicara sendiri dan tidur, rendahnya prestasi hasil belajar peserta didik hal ini dapat di tunjukkan dari prosentase hasil ulangan harian siswa. (lampiran 4)

Penelitian tentang Penerapan Perpaduan Model Pembelajaran Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Teams Games Tournamen (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS di MA AL-Ghozaliyah Sumbermulyo. Hasil belajar siswa bisa di lihat dari table di bawah. Sebagai berikut:

### **1. Pre-test**

Sebelum melakukan tindakan penerapan perpaduan model pembelajaran pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teams Games Tournamen (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS di MA AL-Ghozaliyah Sumbermulyo, peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi dan melihat kondisi kelas yang akan di teliti. Dari

hasil pengamatan pada tahap pre-test bahwa peserta didik belum terlibat aktif secara penuh dalam proses pembelajaran, hal tersebut bisa diketahui ketika proses pembelajaran masih ada peserta didik yang berbicara sendiri dan tidur, rendahnya prestasi hasil belajar peserta didik hal ini dapat ditunjukkan dari prosentase hasil ulangan harian siswa yang dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi

Kriteria	Jumlah	Prosentase	Keterangan
Tuntas	11	31,4	Nilai $\leq 75$
Belum tuntas	24	68,6	Nilai $< 75$
Jumlah	35	100	

Tabel 4.1 hasil belajar pre-test

Berdasarkan hasil evaluasi diatas, siswa tuntas sebesar 11 yaitu 31%, siswa yang belum tuntas sebesar 24 yakni 68,6%. Dengan melihat hasil tersebut belum mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Maka peneliti melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan perpaduan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teams Games Tournamen (TGT) pada mata pelajaran ekonomi.

Hasil Penelitian pre-test, sebagaimana yang telah di jelaskan pada bab metode penelitian, penelitian dibagi dalam 2 tahapan dan hasil dari pos-test tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Hasil Penilaian pre-test

Hasil perencanaan pre-test meliputi kegiatan yang terdiri dari :

- 1) Berdiskusi tentang permasalahan penelitian dengan guru pelajar Ekonomi untuk pra persiapan perencanaan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu tentang koperasi dengan menggunakan penerapan perpaduan model pembelajaran pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournamen* (TGT), media pembelajaran, instrument penelitian berupa soal post test( dalam lampiran ), lembar observasi siswa
- 3) Konsultasi kepada guru ekonomi tentang RPP, silabus, media pembelajaran sudah memenuhi kriteria atau belum.

- 4) Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan perpaduan dua model pembelajaran yakni model pembelajaran PBL dan TGT
- 5) Menyusun alat evaluasi berupa naskah pos-test sebagai parameter adanya perubahan prestasi belajar Ekonomi. model langkah-langkah penerapan pelaksanaan mengamati lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat pembelajaran, pemahaman, respon dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi. Merancang indikator keberhasilan penelitian sebagai acuan tolak ukur keberhasilan dalam penelitian yaitu berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan lembar observasi siswa yang mengamati proses perbaikan respon siswa dalam proses belajar.

Kriteria	Jumlah	Persentase	Keterangan
Tuntas	32	91,4	Nilai $\geq 75$
Belum tuntas	3	8,6	Nilai $\leq 75$
Jumlah	35	100	

Table 4.2 Hasil belajar Post Test.

Dari hasil evaluasi Hasil belajar siswa kelas X IPS setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan penerapan perpaduan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dan *cooperative tipe teams games tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel bahwa dari jumlah siswa 35 yang belum tuntas sebanyak 3 siswa yakni 8,6 %. Dan yang tuntas dalam belajar sebanyak 32 siswa yakni 91,4%.

Hasil perencanaan pembelajaran pertemuan ke 2 yaitu perbaikan dari perencanaan pada pertemuan pertama, masih ada beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdiskusi dengan guru pelajaran Ekonomi tentang kekurangan-kekurangan dari perencanaan yang harus diperbaiki untuk perencanaan pada pertemuan II
- 2) Berdiskusi dengan guru pelajaran ekonomi tentang perbedaan RPP Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) I yang dirancang dengan perbaikan guru lebih memahami langkah-langkah dari model pembelajaran
- 3) Membuat media pembelajaran berupa study kasus dan kartu soal yang digunakan pada sesi games, media ini sama dengan media yang digunakan pada pertemuan I agar siswa mudah memahami tatacara penggunaan medianya.

- 4) Menyusun alat evaluasi berupa naskah post test sebagai parameter adanya perubahan prestasi belajar Ekonomi.
- 5) Menyiapkan pedoman observasi. Lembar observasi guru untuk mengamati langkah-langkah penerapan pelaksanaan model pembelajaran, lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman, respond dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi.
- 6) Merancang indicator keberhasilan penelitian sebagai acuan tolak ukur keberhasilan dalam penelitian yaitu berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan lembar observasi siswa yang mengamati proses perbaikan respond siswa dalam proses pembelajaran.

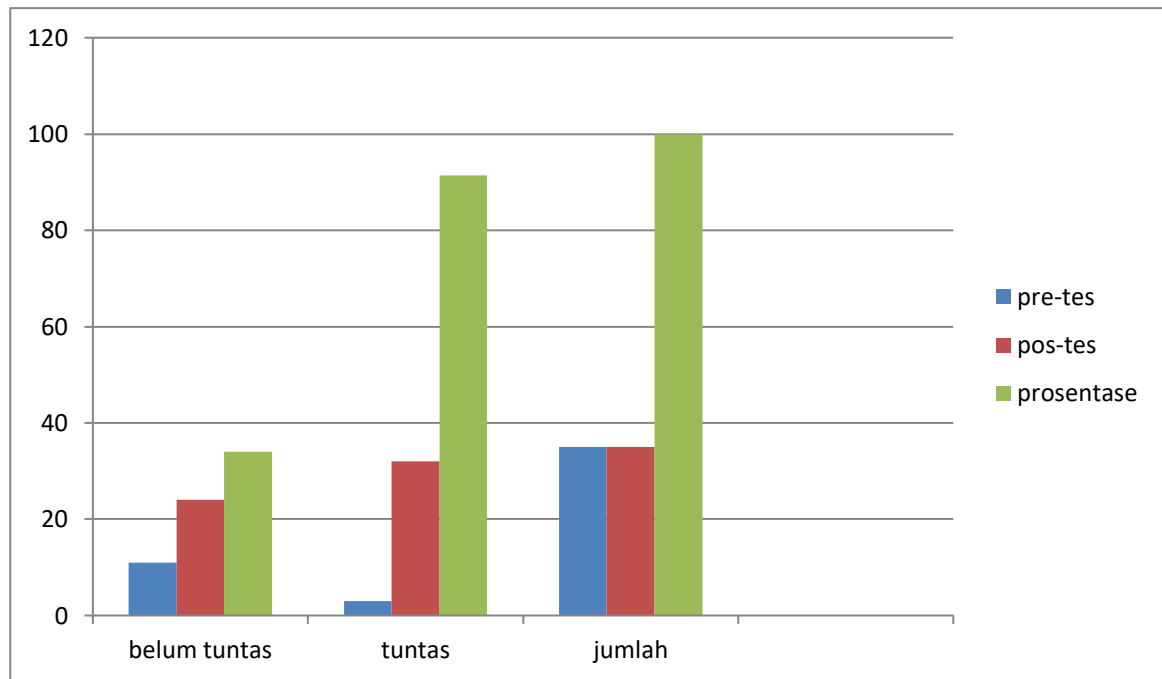
1) Hasil Pelaksanaan pembelajaran

Setelah melakukan perbaikan dari perencanaan pembelajaran pada pertemuan ke dua peneliti melakukan tindakan sesuai perencanaan pada yang sudah dilakukan perbaikan. Penerapan perpaduan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dan TGT (*Teams Games Tournamen*). Dimana yang awalya siswa tuntas sebesar 11 yaitu 31%, siswa yang belum tuntas sebesar 24 yakni 68,6%. scenario kerja tindakan perbaikan atau kegiatan inti pada pertemuan ke-II. sudah ada peningkatan belajar dengan rata-rat 82, 28 dengan ketuntasan klasikalnya sebesar 91,4% dan ada 3 siswa yang belum tuntas dan 32 siswa telah tuntas. Nilai sudah di katakan baik karena rata-rata dan ketuntasan secara klasikal mengalami peningkatan dari pre-test dan hasil tersebut bisa di lihat dari grafik peningkatan :

Peningkatan belajar siswa dapat dilihat pada table dan grafik peningkatan.

Kriteria	Pre-tes	Pos-tes	Prosentase
Tuntas	11	32	91.4
Belum tuntas	24	3	8,6
Jumlah siswa	35	35	100

Table 4.3 peningkatan hasil belajar siswa



Grafik 01.1 peningkatan

Peningkatan hasil belajar siswa-siswi kelas X IPS di MA Al-ghozaliyah dapat dilihat dari tabel dan grafik di atas bahwa Setelah penerapan perpaduan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) dan TGT (*Team Games Turnament*) dilaksanakan, terjadi peningkatan yang signifikan, ada perubahan yang lebih baik sehingga standar indikator keberhasilan dapat terpenuhi dan penilaian pada pre-test dan pos-tes dapat dikatakan berhasil.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS MA Al-ghozaliyah melalui penerapan perpaduan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) dan TGT (*Team Games Turnament*) telah berhasil dilaksanakan dengan 2 pertemuan yakni melalui pre-test dan pos-test. Awalnya pada pelaksanaan pertemuan pertama masih belum berhasil dikarenakan metode yang digunakan sebelumnya belum menumbuhkan minat belajar anak didik, masih belum menyerap materi dengan baik, dan pemahaman materi masih kurang, sehingga hasil belajar belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan.

Penelitian ini menemukan hasil bahwa Penerapan Perpaduan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Games Turnamen* (TGT) untuk

meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi di MA Al-Ghozaliyah. Hal ini di buktikan dengan teori inteligensi ganda yang dikembangkan oleh Hoard Gardner bahwa, inteligensi seseorang bukan hanya dapat diukur dengan tes tertulis, melainkan lebih cocok dengan cara bagaimana orang itu memecahkan persoalan dalam hidup nyata, inteligensi seseorang dapat di kembangkan lewat pendidikan dan inteligensi itu banyak jumlahnya.

Selain itu teori konstruktivisme juga mengatakan bahwa prinsip-prinsip dasar pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah 1) membangun interpretasi peserta didik berdasarkan pengalaman belajar, 2) menjadikan pembelajaran sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan-pengetahuan tidak hanya sebagai proses komunikasi pengetahuan, 3) kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah (*problem Based Learning*), 4) pembelajaran bertujuan pada proses pembelajaran itu sendiri, bukan pada hasil pembelajaran, 5) pembelajaran berpusat pada peserta didik dalam mencapai tingkat yang lebih tinggi (*hight eluar tinkling*) . penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Agusta Rizky Kartika Putri, Triastono Imam Prasetyo, Nursasi Hanayami (2014), Baig Ismawati (2016) dan laila Nurwahyunita, dan suasono (2014)

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat di simpulkan bahwa pengamatan aktivitas guru dalam menerapkan Perpaduan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Dan *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa yang awalnya dikarenakan metode yang di gunakan sebelumnya belum menumbuhkan minat belajar siswa, siswa masih belum menyerap materi dengan baik, dan pemahaman materi masih kurang, sehingga hasil belajar belum memenuhi indicator keberhasilan yang di tentukan. namun setelah di terapkan dan di lihat pada hasil pengamatan guru mengalami peningkatan. Dari pre-test di peroleh skor 25. Dengan prosentase 62,5% meningkat pada pada post-test menjadi 37 dengan prosentase 91,4%. Jadi dapat di nyatakan berhasil karena memperoleh nilai 91,4% hal ini termasuk pada kriteria sangat baik.

Perpaduan model pembelajaran PBL (problem based learning) dan TGT (team games tournament) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 2 di MA Ghozaliyah terdapat beberapa kelebihan yakni : siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang ada, Siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu di pelajari oleh siswa. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet wawancara dan observasi. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan Rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok. dan kekurangannya adalah : tidak dapat di terapan untuk setiap materi pelajaran, lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas, Membutuhkan waktu yang lama, Guru di tuntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk metode ini Guru harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum di terapkan. (Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba), guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Elin Herlina dkk., *Strategi Pembelajaran* (Tohar Media, 2022), 70.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad* Bogor: Ghalia Indonesia
- Kemdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Kementerian Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Marliyah. 2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Alat Peraga Konkrit pada Siswa. *Jurnal Pancaran*, 3(4), 153–162

- Milla N. (2017). “*Penerapan model pembelajaran kooperatif make A much untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA plosor jombang*”. tahun ajaran 2016/2017
- Mukrimah(2014 : 18), mengenal model ceramah dalam liputan6.com>hot.
- Parnawi, Afi. (2020). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Riduwan, Dasar-Dasar Statistika, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Rusmono, R. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru (Edisi Kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Rusmono, R. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru (Edisi Kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Slavin, Robert.E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Soeprapto, S. (2013). Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan. *J Cakrawala Pendidikan*(2), 87792.
- Sudjana. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. J Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Wahyudin Nur Nasution, *Strategi pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 5.