



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING)
BERBASIS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES
TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK**

Ahmad Hafas Rasyidi¹ & Agusti²

¹Dosen Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Situbondo

²Dosen Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Situbondo

Email: hafaskhuludy@gmail.com

Abstrak. Seorang peserta didik akan lebih meningkat aktivitasnya dalam belajar apabila ia mengetahui tujuan dari kegiatan belajarnya. Berbeda dengan peserta didik yang tidak memahami tujuan yang akan di dapat dalam mempelajari suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi, diperoleh hasil tes yang dilaksanakan pada pertemuan pertama terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas dan 15 peserta didik tuntas dalam belajar dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 78,95% sedangkan suatu kelas dikatakan telah tuntas dalam belajar apabila dikelas tersebut telah terdapat minimal 85% yang telah mencapai nilai test ≥ 65 dari nilai test maksimal 100. Dari analisis hasil tes dan kriteria ketuntasan hasil belajar di atas ada 17 peserta didik telah mencapai ketuntasan secara perorangan dan 2 orang tidak tuntas sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 89,4% dengan rumus ketuntasan klasikal $P = \frac{N}{M} \times 100\%$.

Kata Kunci: *Pembelajaran PBL, Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semua pihak perlu memiliki kemampuan memperoleh, memiliki, dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kemampuan ini membutuhkan pemikirin kritis, sistematis, logis dan kemauan kerja keras yang efektif. Cara berpikir ini dapat dikembangkan melalui belajar ekonomi, karena ekonomi memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat serta jelas antara konsepnya sehingga memungkinkan kita terampil berfikir rasional.

Pendidikan adalah usaha agar sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Ada dua buah konsep yang berkaitan satu sama lainnya, yaitu belajar (*learning*) dan pembelajaran (*instruction*). Konsep belajar berakar pada pihak peserta didik dan konsep pembelajaran berakar pada pihak guru. Pada proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Peserta didik adalah seorang atau kelompok orang yang berprofesi sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar yang efektif. Kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen, yaitu peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi. Untuk mencapai tujuan belajar yang optimal, penulis berpendapat bahwa guru harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.

Metode mengajar merupakan suatu pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan harapan peserta didik dapat belajar dengan aktif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah (2012 : 2), metode mengajar yang terpakai oleh guru harus jelas dan sesuai dengan yang akan dicapai, bahan yang akan diajarkan serta jenis kegiatan belajar peserta didik yang diinginkan. Dalam menerapkan metode mengajar, guru juga perlu mempertimbangkan hal – hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan metode mengajar tersebut selain menguasai materi yang akan disampaikan, guru juga harus menguasai strategi penyampaian materi pelajaran, sehingga dapat mendorong kegiatan belajar peserta didik secara optimal.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya aktivitas dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif. Setelah kegiatan berlangsung harus diadakan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kemampuan peserta didik dalam hal ini disebut juga dengan hasil belajar.

Dalam hal ini peran guru sangatlah penting dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Howard (dalam Mulyasa, 2013 : 114), seorang guru sebaiknya memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dengan kondisi – kondisi belajar dalam lingkungannya. Kepedulian guru seperti itu memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan optimal, karena pengetahuan tersebut bisa dijadikan dasar dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, sehingga mampu belajar dengan sebaik – baiknya.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahun pelajaran sebelumnya masih dijumpai peserta didik yang mengalami kesulitan pada pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan terbukti dengan nilai ujian yang rendah.

Seorang peserta didik akan lebih meningkat aktivitasnya dalam belajar apabila ia mengetahui tujuan dari kegiatan belajarnya. Berbeda dengan peserta didik yang tidak memahami tujuan yang akan di dapat dalam mempelajari suatu pembelajaran, ia duduk dikelas hanya sekedar mengikuti jalannya pembelajaran tanpa melakukan aktivitas yang bermanfaat baginya dan tidak sungguh – sungguh dalam pembelajaran.

Guna mengantisipasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru, peneliti mau menerapkan metode berbasis masalah atau sering di sebut dengan PBL (*Problem Based Learning*) pada pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi yang artinya PBL adalah pendekatan pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata), dengan harapan peserta didik lebih termotivasi untuk meningkatkan aktivitas belajarnya dalam memahami pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi.

Oleh karena itu penulis juga memilih pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) pada pembelajaran sejarah pemikiran ekonmi dimana dalam model pembelajaran ini menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda, dengan harapan peserta didik dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan untuk mencapai tujuan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas yang dimaksud untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan judul : Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Sejarah Pemikiran Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan Tindakan, Pemantauan dan Evaluasi, Analisis dan Refleksi. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan bentuk kajian yang sistematis dan reflektif dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kondisi pembelajaran

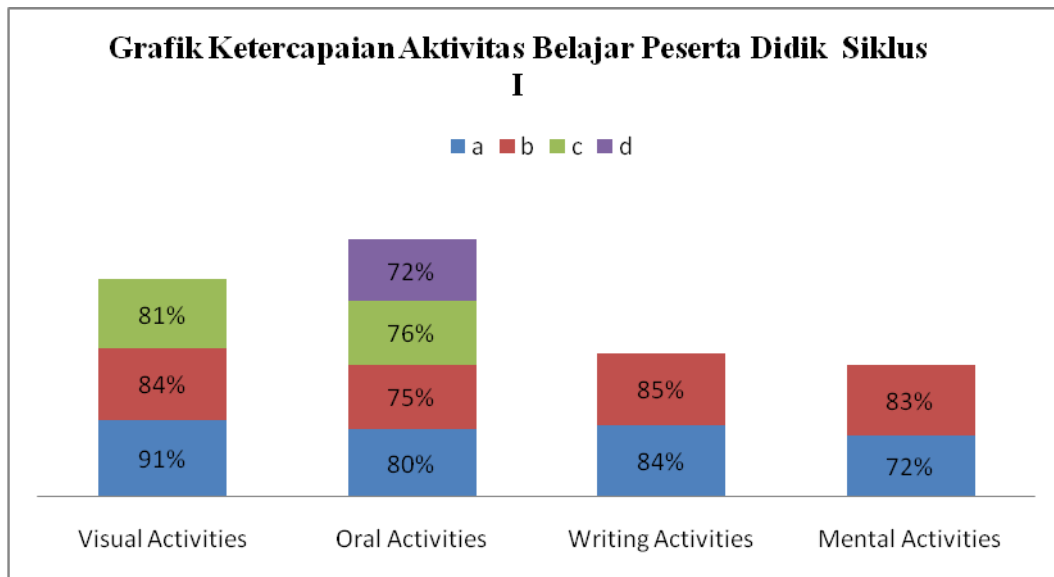
dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi 2 siklus. Tiap siklusnya terdiri atas empat tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan tindakan, pemantauan dan evaluasi, analisis dan refleksi, untuk memperoleh sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan, kemudian direvisi untuk melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya. Dalam siklus I ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik terhadap hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Setelah dilakukan refleksi terhadap proses tindakan siklus I maka akan mendapatkan permasalahan yang akan muncul dalam kelas tersebut, sehingga untuk memecahkan masalah tersebut perlu dilakukan persiapan ulang, tindakan ulang, pengamatan ulang, dan refleksi ulang pada siklus II. Siklus II bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) setelah dilakukan perbaikan pada siklus I. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik semester 2 kelas A semester genap program studi pendidikan ekonomi STKIP PGRI Situbondo.

HASIL PENELITIAN

SIKLUS I

Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, peneliti terlebih dahulu mengadakan tes awal dengan metode random sampling terhadap semua kelas untuk mengetahui kemampuan peserta didik tiap kelas, dan setelah diadakan tes ternyata tingkat kemampuan peserta didik antar kelas tidak sama di mana semester 2-A peserta didiknya lebih pasif di banding semester 2-B, maka dari itu peneliti memilih kelas 2-A.

Berikut analisis dari tes yang di peroleh sebelum menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Dari analisis hasil tes dan kriteria hasil ketuntasan belajar di atas terdapat 7 orang yang belum mencapai ketuntasan secara perorangan dari 19 peserta didik dan 12 peserta didik tuntas belajarnya. Ketuntasan klasikal adalah $\frac{12}{19} \times 100\% = 63,16\%$. Hasil aktivitas mahasiswa pada siklus I.



Gambar 1 Grafik ketercapaian aktivitas belajar

Keterangan :

1. Visual Activities

- a. Peserta didik memperhatikan dengan sungguh – sungguh pada saat guru menjelaskan
- b. Peserta didik membaca bahan ajar dan lembar tugas peserta didik
- c. Peserta didik memperhatikan hasil kerja kelompok lain pada saat presentasi dikelas

2. Oral Activities

- a. Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru
- b. Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan
- c. Pada saat diskusi, pertanyaan peserta didik mempunyai bobot yang tinggi
- d. Pada saat diskusi, peserta didik aktif dalam kelompok

3. Writing activities

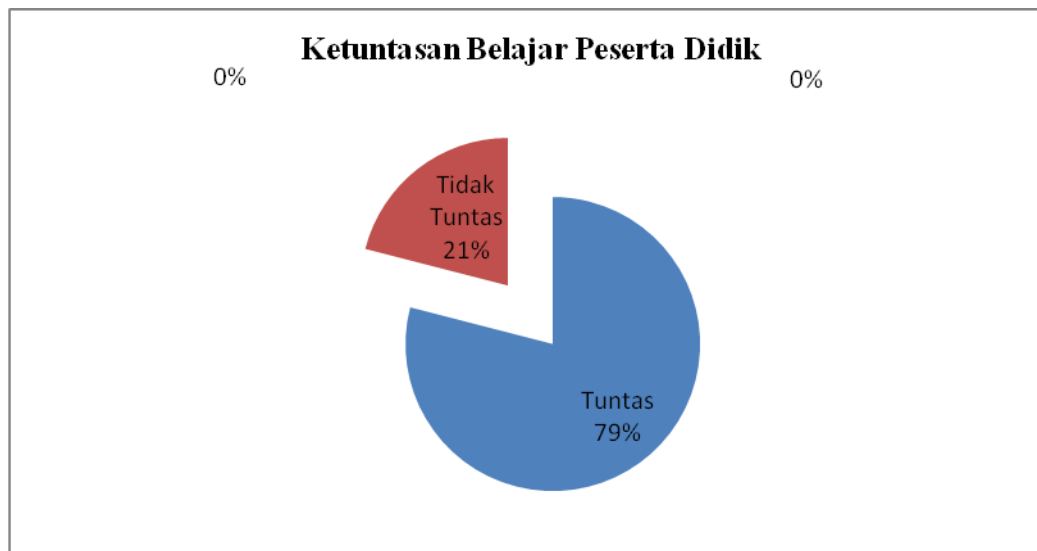
- a. Peserta didik mencatat materi tertentu yang disampaikan oleh guru
- b. Peserta didik membuat laporan bersama – sama dengan kelompok

4. Mental activities

- a. Peserta didik memecahkan masalah dalam lembar tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh – sungguh
- b. Peserta didik mengingat materi sebelumnya

Dari hasil pengamatan, diperoleh data bahwa aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kategori aktif yaitu 81%.

Sedangkan data berikut merupakan analisis hasil dari ulangan yang diperoleh setelah menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament).



Gambar 2 Grafik ketuntasan belajar peserta didik

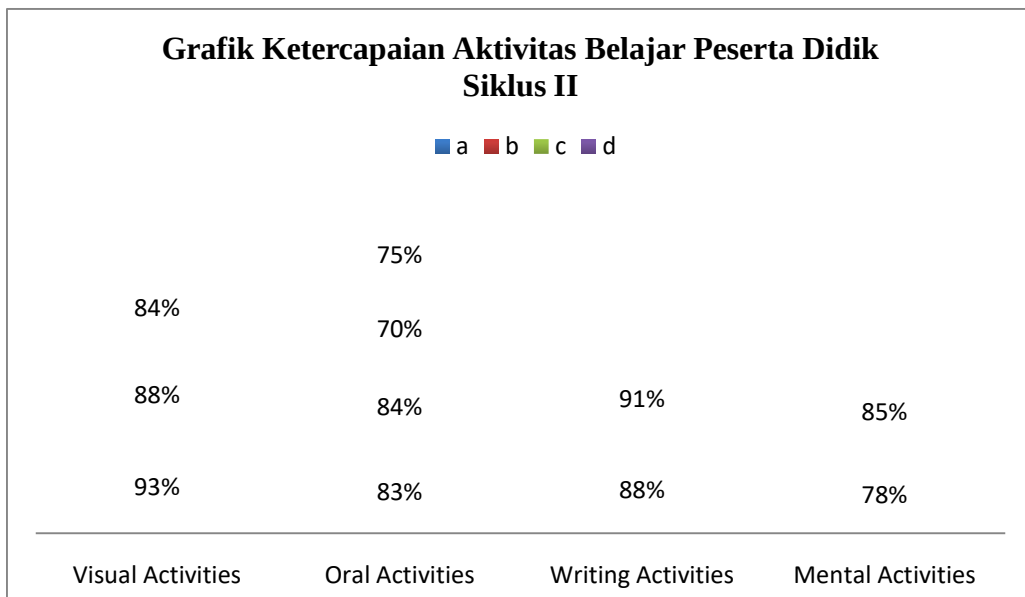
Dari analisis hasil tes dan kriteria ketuntasan hasil belajar diatas terdapat 4 orang peserta didik yang belum mencapai ketuntasan secara perorangan dari 19 peserta didik dan 15 peserta didik tuntas belajarnya. Ketuntasan klasikal adalah $\frac{15}{19} \times 100\% = 78,95\%$.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi bahwa rata – rata presentase aktivitas peserta didik dalam pembelajaran materi pemikiran ekonomi islamdalam siklus I ini adalah 81% atau dalam kategori aktif dan semua peserta didik dikatakan tuntas dalam aktivitas belajar karena telah mencapai presentase $\geq 65\%$.

Dari hasil tes yang dilakukan peserta didik, terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas dan 15 peserta didik tuntas dalam belajar dengan presentase ketuntasan belajar klasikal 78,94% sedangkan suatu kelas dikatak tuntas dalam belajar apabila dikelas tersebut telah terdapat minimal 85%. Hal ini menunjukkan bahwa semester 2-A belum mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga diperlukan siklus II. Walaupun belum mencapai ketuntasan klasikal Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terlihat berhasil diterapkan dikarenakan sebelum diterapkan metode ini persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 63%.

Dari uraian diatas terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik mulai dari sebelum sampai dilaksanakannya pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament). Dengan demikian, siklus II perlu untuk dilakukan untuk mencapai ketuntasan klasikal maupun individu.

SIKLUS II



Gambar 3 Grafik ketercapaian aktivitas belajar peserta didik siklus 2

Dari hasil pengamatan diperoleh data aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) yaitu 83,6% atau dalam kategori aktif.

Sedangkan analisis hasil dari ulangan harian ke dua yang diperoleh setelah dilaksanakannya siklus II dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah sebagai berikut :



Gambar 4 Grafik ketuntasan belajar peserta didik.

Dari analisis hasil tes dan kriteria ketuntasan hasil belajar di atas ada 17 peserta didik telah mencapai ketuntasan secara perorangan dan 2 orang tidak tuntas sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 89,4% dengan rumus ketuntasan klasikal $P = \frac{N}{M} \times 100\%$ dan hasilnya adalah $\frac{17}{19} \times 100 \% = 89,48 \%$.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II adalah 83,6 %.. Sedangkan dari hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik, diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal yang sangat memuaskan dan meningkat dari sebelumnya yaitu 89,48%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini maka akan dibahas mengenai temuan yang didapat setelah menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament), aktivitaspeserta didik saat mengikuti pembelajaran dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah kegiatan pembelajaran.

Temuan-temuan yang didapat pada saat diterapkannyaModel Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)akan memberi informasi kepada peneliti dan guru mengenai hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran yang bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Perhitungan hasil penilaian aktivitas peserta didik digunakan sebagai masukan bagi guru dan peserta didik untuk mengetahui perkembangan aktivitas peserta didik yang dapat dijadikan acuan bagi peningkatan hasil belajar peserta didik dan untuk perbaikan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan pengalaman guru (peneliti) bersama observer terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut diperoleh beberapa temuan pembelajaran yaitu :

1. Selama proses pembelajaran peserta didik terlihat aktif dan antusias, karena peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Sebagian peserta didik masih ada yang malu untuk bertanya dan mempresentasikan hasil kerjanya meskipun sebenarnya peserta didik tersebut telah memahami penyelesaian soal tersebut. Akan tetapi sebagian besar peserta didik berani mempresentasikan hasil

kerjanya dan menyanggah hasil kerja temannya jika terdapat kesalahan. Peserta didik yang kurang paham juga berani bertanya pada peserta didik yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.

3. Dalam menerapkan suatu model pembelajaran yang belum dikenal peserta didik, guru harus mampu menjelaskan dengan sebaik-baiknya setiap tahap pembelajaran tersebut dengan tepat.

Berdasarkan hasil penelitian di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi, diperoleh aktivitas belajar peserta didik yaitu seperti dalam tabel berikut ini :

Tabel 1 Perbandingan hasil aktivitas belajar peserta didik siklus I dan Siklus II

Presentase	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
	Peserta didik		Peserta didik	
< 65%	0	0 %	0	0 %
≥ 65%	19	100 %	19	100 %
JML	19	100 %	19	100 %

Semua peserta didik dikatakan tuntas dalam aktivitas belajar karena telah mencapai persentase $\geq 65\%$. Sedangkan dari hasil pengamatan pada siklus I rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar 81% dan siklus II diperoleh data aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) mengalami peningkatan yaitu menjadi 83,6%.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa temuan dari hasil pembelajaran yaitu seperti dalam tabel berikut ini :

Tabel 2 Perbandilan hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Predikat	Sebelum tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Peserta	Persentase	Jumlah Peserta	Persentase	Jumlah Peserta	Persentase

	didik		didik		didik	
< 65	7	36,84%	4	21,01%	2	10,52%
≥ 65	12	63,16 %	15	78,95 %	17	89,48 %
JML	19	100 %	19	100 %	19	100 %

Dalam data tersebut, diperoleh hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sebelum tindakan, selama kegiatan pembelajaran guru kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat pasif, hanya duduk, menghafal materi dan mengikuti semua perintah guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan data awal yang didapat dari ketuntasan belajar peserta didik sebelum tindakan yang telah ada dalam tabel di atas, terdapat 7 peserta didik yang tuntas dan 12 peserta didik yang tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal semester 2 -A adalah 63,16%.

Berdasarkan hasil penelitian di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi, diperoleh hasil tes yang dilaksanakan pada pertemuan pertama terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas dan 15 peserta didik tuntas dalam belajar dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 78,95% sedangkan suatu kelas dikatakan telah tuntas dalam belajar apabila dikelas tersebut telah terdapat minimal 85% yang telah mencapai nilai test $\geq B$ dari nilai test maksimal 100. Hal ini menunjukkan bahwa semester 2-A program studi pendidikan ekonomi belum mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga diperlukan siklus II. Walaupun belum mencapai ketuntasan klasikal Model Pembelajaran PBL (Preblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terlihat berhasil dikarenakan sebelum diterapkannya metode ini persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 63,16%. Dari hasil pengamatan pada siklus II diperoleh data ketuntasan hasil belajar, 17 peserta didik telah mencapai ketuntasan secara perorangan dan 2 peserta didik tidak tuntas sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 89,48% dengan rumus ketuntasan klasikal $P = \frac{N}{M} \times 100\%$.

Dari hasil wawancara dengan teman sejawat, Model Pembelajaran PBL (Preblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) yang diterapkan dalam penelitian ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi dan dapat mendorong peserta didik mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Model Pembelajaran PBL (Preblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) juga dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam menentukan

488| **JURNAL IKA PGSD UNARS VOL.10 No.2 DESEMBER 2021**

metode pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi. Selain itu dengan pendekatan pembelajaran ini menurut guru lebih kreatif dalam mengajarkan materi kepada peserta didik. Dengan begitu peserta didik akan paham betul terhadap konsep yang diajarkan dan benar-benar tertanam dibenak peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal sebelum diterapkan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah 63,16%. Setelah diterapkan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) mengalami peningkatan sebesar 15,79% yaitu menjadi 78,95%. Akan tetapi 78,95% belum mencapai ketuntasan sehingga dilaksanakan siklus II. Dalam siklus II hasil tes dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) diperoleh ketuntasan klasikal 89,48% dan mengalami peningkatan sebesar 10,53%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi. Pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) memberi dampak positif bagi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari persentase aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik secara klasikal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini maka akan dibahas mengenai temuan yang didapat setelah menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament), aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah kegiatan pembelajaran.

Temuan-temuan yang didapat pada saat diterapkannya Model Pembelajaran PBL (Preoblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) akan memberi informasi kepada peneliti dan guru mengenai hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran yang bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan

menggunakan metode pembelajaran. Perhitungan hasil penilaian aktivitas peserta didik digunakan sebagai masukan bagi guru dan peserta didik untuk mengetahui perkembangan aktivitas peserta didik yang dapat dijadikan acuan bagi peningkatan hasil belajar peserta didik dan untuk perbaikan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan pengalaman guru (peneliti) bersama observer terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut diperoleh beberapa temuan pembelajaran yaitu :

4. Selama proses pembelajaran peserta didik terlihat aktif dan antusias, karena peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
5. Sebagian peserta didik masih ada yang malu untuk bertanya dan mempresentasikan hasil kerjanya meskipun sebenarnya peserta didik tersebut telah memahami penyelesaian soal tersebut. Akan tetapi sebagian besar peserta didik berani mempresentasikan hasil kerjanya dan menyanggah hasil kerja temannya jika terdapat kesalahan. Peserta didik yang kurang paham juga berani bertanya pada peserta didik yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Dalam menerapkan suatu model pembelajaran yang belum dikenal peserta didik, guru harus mampu menjelaskan dengan sebaik-baiknya setiap tahap pembelajaran tersebut dengan tepat.

Berdasarkan hasil penelitian di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi, diperoleh aktivitas belajar peserta didik yaitu seperti dalam tabel berikut in:

Tabel 3 Perbandingan hasil aktivitas belajar peserta didik siklus I dan Siklus II

Presentase	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
	Peserta didik		Peserta didik	
<65%	0	0 %	0	0 %
≥ 65%	19	100 %	19	100 %
JML	19	100 %	19	100 %

Semua peserta didik dikatakan tuntas dalam aktivitas belajar karena telah mencapai persentase $\geq 65\%$. Sedangkan dari hasil pengamatan pada siklus I rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar 81% dan siklus II diperoleh data aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) mengalami peningkatan yaitu menjadi 83,6%.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa temuan dari hasil pembelajaran yaitu seperti dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. Perbandingan hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Predikat	Sebelum tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah		Jumlah		Jumlah	
	Peserta	Persentase	Peserta	Persentase	Peserta	Persentase
	didik		didik		didik	
< 65	7	36,84%	4	21,01%	2	10,52%
≥ 65	12	63,16 %	15	78,95 %	17	89,48 %
JML	19	100 %	19	100 %	19	100 %

Dalam data tersebut, diperoleh hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sebelum tindakan, selama kegiatan pembelajaran guru kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat pasif, hanya duduk, menghafal materi dan mengikuti semua perintah guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan data awal yang didapat dari ketuntasan belajar peserta didik sebelum tindakan yang telah ada dalam tabel di atas, terdapat 7 peserta didik yang tuntas dan 12 peserta didik yang tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal semester 2 -A adalah 63,16%.

Berdasarkan hasil penelitian di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi, diperoleh hasil tes yang dilaksanakan pada pertemuan pertama terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas dan 15 peserta didik tuntas dalam belajar dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 78,95% sedangkan suatu kelas dikatakan telah tuntas dalam belajar apabila dikelas tersebut telah terdapat minimal 85% yang telah mencapai nilai test $\geq B$ dari nilai test maksimal 100. Hal ini menunjukkan bahwa semester 2-A program studi pendidikan ekonomi belum mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga diperlukan siklus II. Walaupun belum mencapai ketuntasan klasikal Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning)

Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terlihat berhasil dikarenakan sebelum diterapkannya metode ini persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 63,16%. Dari hasil pengamatan pada siklus II diperoleh data ketuntasan hasil belajar, 17 peserta didik telah mencapai ketuntasan secara perorangan dan 2 peserta didik tidak tuntas sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 89,48% dengan rumus ketuntasan klasikal $P = \frac{N}{M} \times 100\%$.

Dari hasil wawancara dengan teman sejawat, Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) yang diterapkan dalam penelitian ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran di semester 2-A program studi pendidikan ekonomi dan dapat mendorong peserta didik mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) juga dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam menentukan metode pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi. Selain itu dengan pendekatan pembelajaran ini menurut guru lebih kreatif dalam mengajarkan materi kepada peserta didik. Dengan begitu peserta didik akan paham betul terhadap konsep yang diajarkan dan benar-benar tertanam dibenak peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal sebelum diterapkan Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah 63,16%. Setelah diterapkan Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) mengalami peningkatan sebesar 15,79% yaitu menjadi 78,95%. Akan tetapi 78,95% belum mencapai ketuntasan sehingga dilaksanakan siklus II. Dalam siklus II hasil tes dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) diperoleh ketuntasan klasikal 89,48% dan mengalami peningkatan sebesar 10,53%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Model Pembelajaran PBL (Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi. Pembelajaran sejarah pemikiran ekonomi dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL

492| **JURNAL IKA PGSD UNARS VOL.10 No.2 DESEMBER 2021**

(Preproblem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) memberi dampak positif bagi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari persentase aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik secara klasikal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka ditetapkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas peserta didik pada semester 2 - A program studi pendidikan ekonomi mengalami peningkatan dengan diterapkannya Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi pemikiran ekonomi islam, pada siklus I aktivitas peserta didik sebesar 81% , sedangkan pada siklus II sebesar 83,6%. Dengan demikian keaktifan peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran PBL a(Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dikatakan tuntas karena telah mencapai presentase $\geq 65\%$ dan memperoleh nilai yang meningkat dalam setiap siklusnya.
2. Hasil belajar peserta didik kelas 2 - A program studi pendidikan ekonomi mengalami peningkatan dengan diterapkannya Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi pemikiran ekonomi islam pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 78,95% dan pada siklus II dengan presentase ketuntasan belajar klasikal 89,48%.

DAFTAR RUJUKAN

- Dasopang, A. P. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017 e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-6997, 333-334.
- DePorter, B., & Mike, H. (1992). Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. (A. Abdurrahman, Penerj.) Bandung: Perbit Kaifa.
- Fathurrohman, M. R. (2018). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Teknik Jigsaw Dengan Teknik Stad Pada Kelas X Di MA Miftahunnajah. Bandung: Program Studi Biologi Fkip Universitas Pasundan Bandung.
- Hamalik, Oemar. (2004). Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.

- Horshit. (2014). Evaluation of Training and Development: An Analysis of Various Model. *Journal of Bussiness and Management*, 5(2), 16-17. doi:<https://doi.org/10.9790/487X-0521622>
- Kemendikbud. (2014). Kurikulum 2013 Pedoman Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk SMA/MA, SMA/MAK. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Latifah, F. A., Samsudi, & Masrukan. (2014). Model Supervisi Akademik Kelompok Berbasis Think Talk Write Untuk Peningkatan Kemampuan Guru Menyusun Karya Tulis Ilmiah. *Educational Management*, 3(1). Diambil kembali dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduman/article/view/4357>
- Lestari, B. (2008). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 5 Nomor 2, Desember, 146.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) . *Journal of Education Action Research*, 315. Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan. (2018). Dokumen II Kurikulum Diklat Teknis Substantif Pendidikan. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori dan Praktik. Jakarta: Gravindo.
- Slavin, Robert E. (2005). Cooperative Learning. London: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2007). Statistika untuk Penelitian. Bandung: CV Alfabeta.
- Suparno. (2000). Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah. Dalam A. Saukah, & M. Waseno, Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.
- Sutrisno, B. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Teropong Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Untan, 2.
- Tea, T. (2009). Inspiring Teaching: Mendidik Penuh Inspirasi. Jakarta: Gema Insani.

