

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM  
GAMES TOURNAMENT DAN PROBING PROMTING TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS IX IPS DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI**

**Tenri Sau<sup>1</sup>, Redi Indra Yudha<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNBARI

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dan perbandingan penggunaan model pembelajaran team games tournament dan probing prompting terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas IX IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 13 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 34 siswa. Dari analisis data yang diperoleh diketahui perolehan rata-rata sebesar 1,086. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* dapat membantu siswa lebih terfokus dalam belajar.

**Kata Kunci : TGT, Probing Prompting, Hasil Belajar.**

**Abstract**

This study aims to determine the results and comparison of the use of team games tournament and probing prompting learning models on student learning outcomes in economic subjects class IX IPS in SMA Negeri 3 Jambi City. Based on research activities that have been carried out using the Team Games Tournament learning model in the control class and using the Prompting Probing learning model in the experimental class it can be seen that the experimental class obtains a pass value greater than the control class, namely in the control class only 13 students graduate and 34 experimental class students passed. From the data analysis, it is known that the average acquisition is 1,086. Thus, it can be concluded that the Prompting Probing learning model can help students focus more on learning.

**Keyword : TGT, Probing Prompting, Learning Outcomes.**

---

<sup>1</sup> Alumni Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

<sup>2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNBARI

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional tentang tujuan pendidikan di Indonesia yakni: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara (Undang-undang SISDIKNAS, 2011:3).

Berdasarkan uraian di atas, apabila kita menghubungkan kembali dengan definisi pendidikan, maka pendidikan merupakan suatu proses bimbingan untuk perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok yang dilakukan secara sadar dalam rangka pendewasaan manusia dan pembentukan pribadi yang mandiri serta kesempurnaan secara jasmani dan rohani, tentunya perlu dilakukan perubahan metode pembelajaran yang bermuara pada tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan dalam prakteknya, tidak bisa dipisahkan dengan kegiatan belajar, yaitu kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.

Pada saat ini guru dituntut harus inovatif agar pembelajaran menyenangkan dan membekas dibenak siswa. Siswa yang satu dengan yang lain mempunyai karakter yang berbeda, tugas guru bagaimana mengarahkan keberadaan tersebut kepada tujuan yang sama yakni, memperoleh ilmu dari guru pada saat pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi dedikasi yang diberikan oleh tenaga pendidik terhadap dunia pendidikan diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas dalam pengembangan pendidikan.

Dalam meningkatkan belajar mengajar, sebenarnya tidak terlepas dari metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar, karena berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai dapat berasal dari efektif dan tidaknya proses belajar mengajar yang dialami serta tergantung juga dari dalam diri siswa itu sendiri. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa di sekolah pada umumnya heterogen (mempunyai kemampuan yang bervariasi), sementara sebagai guru kita sering menganggap semua siswa disuatu kelas memiliki tingkat kemampuan yang relatif sama, sehingga kurang mempengaruhi adanya perbedaan-perbedaan tersebut. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hasil belajar ekonomi dikelas XI IPS dengan tingkat KKM sebesar 70 di SMA Negeri 3 Kota Jambi dapat dijelaskan bahwa masih banyak siswa yang tidak lulus, diduga salah satu penyebabnya adalah masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran secara konvensional.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar yang harus dilakukan guru adalah menggunakan metode pembelajaran yang variatif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Diantara pembelajaran yang dapat dijadikan upaya meningkatkan hasil belajar adalah metode kooperatif. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif sebagai

sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Model pembelajaran, dipandang paling punya peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan, seorang guru bergerak dengan melihat kondisi kebutuhan siswa, sehingga guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat tanpa mengakibatkan siswa mengalami kebosanan. Namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat dan terus tertarik mengikuti pelajaran, dengan keingintahuan berkelanjutan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan selama PPL di SMA Negeri 3 Kota Jambi terlihat bahwa guru terkadang hanya berfokus pada satu metode saja, yakni model pembelajaran Konvensional maupun diskusi biasa. Maka, pada akhirnya guru tetap berfokus pada dirinya sendiri sehingga mengakibatkan kesempatan kepada siswa dalam proses pembelajaran berkurang dan ketika ada pemberian tugas, kebanyakan siswa belum dapat mengumpulkan tugas yang diberikan tersebut. Selain itu, berdasarkan observasi tersebut maka peneliti dapat melihat bahwa tingkat keberhasilan siswa melalui hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih rendah. Sebab, tidak semua siswa mampu untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru secara sepihak melainkan membutuhkan bantuan yang mereka terima dari kelompoknya. Hal ini dapat dikatakan bahwa tidak semua siswa berani untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang mereka belum memahami sepenuhnya.

Dengan cara mengubah metode pembelajaran yang selama ini digunakan, upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam upaya peningkatan keaktifan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran tepat agar siswa dapat memperoleh kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Subur (2015:23), model pembelajaran adalah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas dan biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Menurut Sani (2013:97), model pembelajaran adalah memiliki fase pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung dan dampak.

Menurut Rusman (2014:132), model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum mengatur materi siswa dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dan dalam rencana pengajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menentukan kepada kreativitas siswa maupun keaktifan siswa, guru hanya sebagai fasilitator sekaligus motivator yang memberikan informasi, pengarahan dan memberikan tugas kepada siswa untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Menurut Shoimin (2014:203), model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Rusman (2014:224), model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah bentuk pembelajaran

yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan termasuk juga dalam penyampaian materi di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam proses pembelajaran dimana dalam proses tersebut siswa menjadi tutor teman sebaya dalam menyampaikan materi yang telah diberikan oleh guru.

Dalam mengajarkan sesuatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Probing Prompting*. Menurut Shoimin (2014:126), model *Probing Prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Hasibuan (2010:15), mendefinisikan model pembelajaran *Probing Prompting* merupakan pembelajaran lanjutan yang akan mendorong siswa untuk lebih mendalami jawaban terhadap pertanyaan sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* merupakan model pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Hasil belajar menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Artinya, kesuksesan siswa dalam proses kegiatan belajar di sekolah dapat dilihat dari aktivitas belajar dimana kesuksesan tersebut dapat digambarkan melalui angka, simbol maupun huruf.

Menurut Hamalik (2013:4), belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu orang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan dan menjamin mutu pendidikan serta keberhasilan siswa dalam lingkungan maupun kelompok individu. Menurut Susanto (2015:5), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

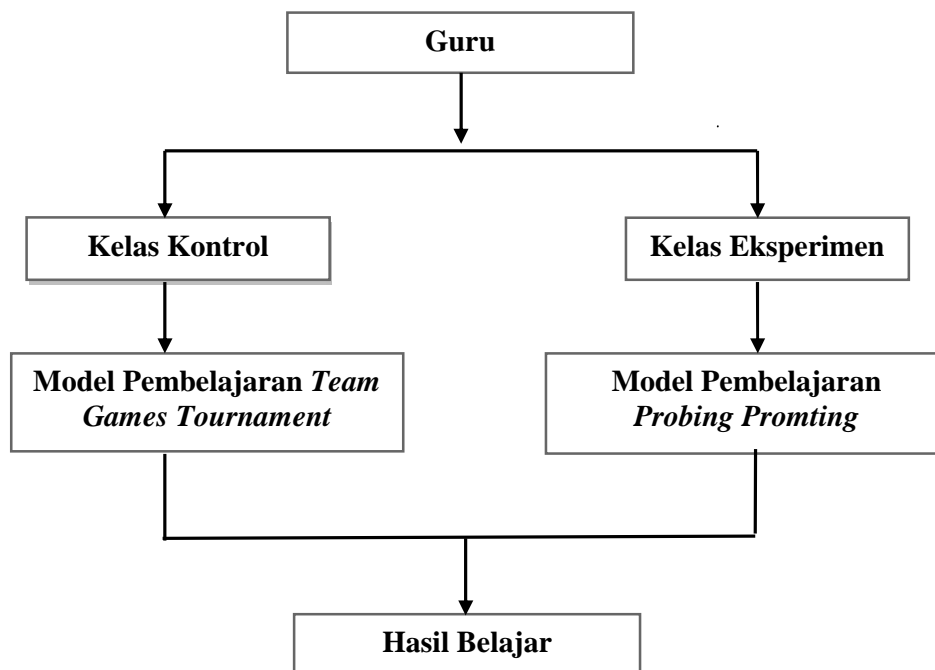
Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan mengetahui hasil belajar siswa kita dapat mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan tercapai dan apakah kegiatan pembelajaran telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Menurut Purwanto (2014:43), adapun indikator untuk melakukan penelitian dalam hasil belajar siswa, yaitu:

1. Ranah kognitif, merupakan tingkat pengetahuan siswa yang ia peroleh melalui proses pembelajaran yang telah diterimanya.

2. Ranah afektif, merupakan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang diberikan oleh guru sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung maupun telah berakhir.
3. Ranah psikomotorik, merupakan tingkat kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh setelah proses pembelajaran terakhir.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 3 Kota Jambi masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya penggunaan model yang secara monoton dan konvensional, sehingga konsep yang diterima siswa cenderung kurang dipahami. Maka, pada akhirnya interaksi belajar didominasi oleh siswa yang pintar saja. Penggunaan model yang monoton mengakibatkan siswa menjadi pasif dan tidak berani bertanya maupun mengeluarkan pendapat, sehingga keaktifan dan interaksi siswa kurang terbangun. Untuk memecahkan masalah di atas, maka harus segera dilakukan perbaikan pembelajaran agar siswa kembali tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Probing Promting*, melalui penerapan model yang inovatif ini diharapkan siswa akan lebih berminat dan senang dalam proses pembelajaran.

**Gambar 1 Kerangka Berpikir**



#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2014:107), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas

eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Probing Prompting* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Setelah diberikan perlakuan siswa diberikan tes akhir untuk mengetahui pengaruh perlakuan tersebut terhadap hasil belajar siswa. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, hal tersebut bisa dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1 Rancangan Penelitian yang Dilakukan**

Kelompok	Pre-Test (Tes Awal)	Treatment (Perlakuan)	Post-Test (Tes Akhir)
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015:124). Penarikan sampel *sampling purposive* dengan mempertimbangkan jenis penelitian yang digunakan dimana penelitian ini membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam melakukan analisis data yang diperoleh, maka dalam penelitian ini digunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, dan uji kesamaan dua rata-rata pada setiap butir soal yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian (Yusuf, 2017:73), yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah: a) Mengidentifikasi masalah, b) Menganalisis masalah secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori yang relevan, dan c) Mengidentifikasi tindakan yang relevan.
2. Tahap Pelaksanaan. Adapun persiapan-persiapan yang peneliti lakukan, antara lain sebagai berikut: a) Penyusunan jadwal peneliti, b) Penyusunan rencana pembelajaran, dan c) Penyusunan soal evaluasi
3. Tahap Akhir. Tahap penyusunan rencana eksperimen ini, tindakan yang dilakukan disusun dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menyusun eksperimen, melakukan uji coba soal tes (Pre Test dan Pos-Test), menganalisis soal uji coba soal tes (Pre-Test dan Post-Test).
4. Tahap Implementasi Eksperimen. Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan hipotesis-hipotesis tindakan, yakni penggunaan model pembelajaran *Probing Prompting* kelas XI IPS III yang berjumlah 40 orang tahun ajaran 2017/2018 terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Dimana, hipotesis-hipotesis tindakan ini digunakan untuk menguji kebenarannya melalui tindakan yang telah direncanakan.

5. Tahapan Pengamatan. Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar dibawah bimbingan guru.
6. Tahap Penyusunan Laporan. Pada tahap penyusunan laporan ini, peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Kota Jambi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk menganalisis hasil pengolahan data dalam penelitian yang dilaksanakan, maka dapat dilaksanakan dengan teknik analisis data dengan analisis perbandingan yang pertama kali digunakan melalui pre-test awal dan akhir baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, sebagai berikut:

**Tabel 2 Nilai Pre-Test Kelas Kontrol**

No.	Kelas Kontrol					
	Interval	Pre-Test Awal		Interval	Pre-Test Akhir	
		Fi	%		Fi	%
1.	22 – 31,5	10	24,39	15 – 24,5	10	24,39
2.	31,6 – 40,6	14	34,14	24,6 – 33,6	7	17,07
3.	40,7 – 49,7	1	2,43	33,7 – 42,7	7	17,07
4.	49,8 – 58,8	2	4,8	42,8 – 51,8	1	2,43
5.	58,9 – 67,9	2	4,8	51,9 – 60,9	-	-
6.	68 – 77,5	8	19,5	70 – 79,5	16	39,02
7.	77,6 – 86,6	4	9,75			
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>	<b>100</b>	<b>Jumlah</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Diolah, Tahun 2018.

**Tabel 3 Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen**

No.	Kelas Eksperimen					
	Interval	Pre-Test Awal		Interval	Pre-Test Akhir	
		Fi	%		Fi	%
1.	17,5 – 27,5	13	31,70	25 – 32,5	5	12,19
2.	27,6 – 37,6	11	26,82	32,6 – 39,6	2	4,8
3.	37,7 – 47,7	2	4,8	39,7 – 46,7	3	7,3
4.	47,8 – 57,8	-	-	46,8 – 53,8	9	21,95
5.	57,9 – 67,9	-	-	53,9 – 60,9	1	2,43
6.	68 – 78,5	14	36,58	61 – 68,5	-	-
7.				68,6 – 75,6	2	7,3
8.				75,7 – 82,7	11	26,82
9.				82,8 – 89,8	4	9,75
10.				89,9 – 96,9	2	7,3
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Setelah diketahui nilai dari masing-masing kelas dalam mengetahui nilai pre-test awal dan akhir maka selanjutnya akan dicari nilai post-test pada masing-masing kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut:

**Tabel 4 Nilai *Post-Test* Masing-masing Kelas**

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Interval	TGT		Interval	Probing Promting	
		Fi	%		Fi	%
1.	25 – 34,5	9	21,95	47,5 – 55,5	5	12,5
2.	34,6 – 43,6	7	17,07	55,6 – 63,6	1	2,5
3.	43,7 – 52,7	11	26,82	63,7 – 71,7	-	-
4.	52,8 – 61,8	-	-	71,8 – 79,8	17	42,5
5.	61,9 – 70,9	2	4,8	79,9 – 87,9	15	37,5
6.	71 – 80,5	10	24,39	88 – 96,5	2	45
7.	80,6 – 89,6	2	4,8			
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>	<b>100</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji rata-rata standard deviasi. Uji kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan hasil belajar ekonomi materi pendapatan nasional maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 5 Frekuensi Mean Pada Kelas Kontrol**

Interval	F	X	FX	X <sup>2</sup>	F(X <sup>2</sup> )
25 – 34,5	9	-3	-27	9	81
34,6 – 43,6	7	-2	-14	4	28
43,7 – 43,7	11	-1	-11	1	11
52,8 – 61,8	0	0	0	0	0
61,9 – 70,9	2	1	2	1	2
71 – 80,5	10	2	20	4	40
80,6 – 89,6	2	3	6	6	12
<b>Jumlah</b>	<b>41</b>		<b>-24</b>	<b>25</b>	<b>174</b>

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

**Tabel 7 Frekuensi Mean Pada Kelas Eksperimen**

Interval	F	X	FX	X <sup>2</sup>	F(X <sup>2</sup> )
47,5 – 55,5	5	5	25	9	81
55,6 – 63,6	1	4	4	4	28
63,7 – 71,7	0	3	0	1	11
71,8 – 79,8	17	2	34	0	0
79,9 – 87,9	15	1	15	1	2
88 – 96,5	2	0	78	4	40
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>		<b>156</b>	<b>55</b>	<b>224</b>

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Setelah analisis data yang dilakukan di atas, maka langkah selanjutnya adalah menentukan nilai Standar Deviasi masing-masing kelas, baik kelas kontrol (TGT) maupun kelas eksperimen (Probing Promting) sebagai berikut:

1. Standar deviasi untuk kelas kontrol.

$$\begin{aligned}SD &= i \sqrt{\frac{f(x)}{N} - \left(\frac{fx^2}{N}\right)} \\SD &= 6 \sqrt{\frac{-24}{41} - \left(\frac{174}{41}\right)} \\SD &= 6,58\end{aligned}$$

2. Standar deviasi untuk kelas eksperimen.

$$\begin{aligned}SD &= i \sqrt{\frac{f(x)}{N} - \left(\frac{fx^2}{N}\right)} \\SD &= 5 \sqrt{\frac{78}{40} - \left(\frac{224}{40}\right)} \\SD &= 5,40\end{aligned}$$

Sedangkan, untuk mencari nilai t :

$$\begin{aligned}t &= \frac{X-x_1}{S_1-S_2} \\&= \frac{41-40}{6,58-5,40} \\&= \frac{1}{1,18} \\&= 1,086\end{aligned}$$

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa dua rata-rata yang diperoleh dalam penelitian ini yakni 1,086.

### 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol yang Menggunakan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendapatan Nasional di SMA Negeri 3 Kota Jambi

Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games tournament* pada kelas kontrol pada mata pelajaran pendapatan nasional diperoleh hasil belajar pada kelas XI IPS IV siswa paling banyak menjawab soal sebanyak 33 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 82,5 Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 10 soal dengan skor nilai 25. Pada kelas kontrol siswa banyak menjawab salah pada soal nomor 2 sebanyak siswa 33 siswa, soal nomor 11 sebanyak 20, soal nomor 22 sebanyak 24 siswa, soal nomor 24

sebanyak 30 siswa, soal nomor 39 dan nomor 40 sebanyak 17 siswa yang menjawab salah. Dari data tersebut diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam materi pembelajaran pendapatan nasional. Dikarenakan cenderung hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Menurut hasil penelitian Astuti (2013:14) menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat efektivitas penerapan diskusi maka dimungkinkan tidak ada peningkatan kualitas hasil pembelajaran yang dapat dicapai secara optimal. Dalam hal ini terutama untuk hasil pembelajaran. Artinya, dengan model pembelajaran ini maka tidak dapat mendukung aktivitas belajar peserta didik secara lebih baik dan memadai. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model *Team Games Tournament* masih terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dan guru pada umumnya dalam hal penerimaan umpan balik. Artinya, model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena membutuhkan waktu yang lama dan pendidik harus pandai memilih materi dalam menerapkan model tersebut.

## **2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol yang Menggunakan Model *Probing Prompting* Pada Mata Pelajaran Pendapatan Nasional di SMA Negeri 3 Kota Jambi**

Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan dengan menggunakan model *Probing Prompting* pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar pada kelas XI IPS III pada mata pelajaran pendapatan nasional di SMA Negeri 3 Kota Jambi diperoleh bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada 40 siswa yang ada diperoleh data bahwa siswa paling banyak menjawab soal 37 dari 40 soal yang diberikan dengan skor nilai 92,5. Dengan nilai terendah yakni hanya menjawab 20 soal dengan skor nilai 50. Pada kelas eksperimen siswa banyak menjawab salah pada soal nomor 5 sebanyak 19 siswa, soal nomor 10 sebanyak 25 siswa, soal nomor 11 sebanyak 27 siswa, soal nomor 13 sebanyak 31 siswa, soal nomor 15 sebanyak 28 siswa, soal nomor 21 dan 22 sebanyak 12 siswa. Dari data tersebut diketahui bahwa sedikit siswa yang belum tuntas dalam materi pembelajaran pendapatan nasional.

Berdasarkan model pembelajaran tipe *Probing Prompting* dalam pembelajaran lebih bersemangat dan lebih terfokus dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Probing Prompting* dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat baik kepada siswa maupun kepada penulis. Kondisi ini sesuai yang dikemukakan Menurut hasil penelitian Sulistiyono (2011:51) dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Probing Prompting* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping aspek kognitif siswa penerapan model tersebut juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari segi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan karena memberikan kemudahan, semangat, dan lebih terfokus dalam belajar siswa.

### 3. Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di SMA Negeri 3 Kota Jambi

Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 13 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 34 siswa.

Berdasarkan perolehan analisis data, didapat nilai rata-rata sebesar 1,086. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* dapat membantu siswa lebih terfokus dalam belajar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian oleh Elvandari, dkk (2014:17), menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Probing Prompting* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan model *Team Games Tournament*. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar siswa dan tingkat ketuntasan siswa.

Sementara, hal senada juga diutarakan dalam penelitian Putri, dkk (2013:9) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Artinya, hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* dapat memberikan kemudahan dan membuat siswa lebih terfokus dalam belajar hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Jambi yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi pendapatan nasional masih rendah (68,29%), karena siswa tidak terlibat secara langsung, dan tingkat pemahaman siswa tidak merata dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Jambi yang menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* pada materi pendapatan nasional lebih baik (85%), karena masing-masing siswa terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih berani untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya sendiri.
3. Ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar (68,29%) dan model pembelajaran *Probing Prompting* sebesar (85%). Artinya, hasil belajar siswa lebih tinggi menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

### Saran

1. Guru yang mengampu mata pelajaran ekonomi, hendaknya dalam menerapkan model pembelajaran ini, disesuaikan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Selain itu, hendaknya merencanakan proses pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif, sebab model pembelajaran ini membutuhkan waktu dan pengelolaan kelas yang baik. Hal lain yang harus diperhatikan adalah hendaknya dapat memfasilitasi sehingga penggunaan model pembelajaran pada setiap proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2. Siswa hendaknya dalam proses pembelajaran dapat lebih mampu berkonsentrasi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Selain itu, diharapkan kepada siswa untuk dapat membiasakan diri untuk belajar membaca dan memperhatikan makna serta inti pokok materi yang disampaikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yulia Ayu. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X2 SMA Negeri Boyolali*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta. (Skripsi tidak dipublikasikan).
- Elvandari. (2014). Skripsi. *Penggunaan Model Pembelajaran Probing Promting Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.2 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA N 1 Bangsari Kabupaten Jepara*. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. (Skripsi tidak dipublikasikan).
- Hamalik, Oemar. 2013. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, dkk. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Probing Promting Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. (Skripsi tidak dipublikasikan).
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalmedia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan Ke enambelas. Bandung: Alfabeta.

- Sulistiyono, Arif. 2011. (Skripsi). *Penggunaan Model Pembelajaran Probing Prompting Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.5 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA N 1 Bangsari Kabupaten Jepara*. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. (Skripsi tidak dipublikasikan).
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2011. Yogyakarta: Pustaka Merah Putih.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.