

**STUDI KOMPARASI MODEL *PROBLEMBASED LEARNING*  
DAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI JENIS KELAMIN  
KELAS VII MTS AL-AZHAR SAMPUNG PONOROGO**

**SKRIPSI**



Oleh :

**ISNAINI NASRUL MUKMININ**

NIM. 208200070

**IAIN**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

## ABSTRAK

**Mukminin, Isnaini Nasrul.** 2024. *Studi Komparasi Model Problem Based Learning dan Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Kata Kunci:** Model PBL, Model TGT, Hasil Belajar IPS

Hasil belajar siswa antara satu dan lainnya pasti berbeda pengaruhnya meliputi minat belajar, motivasi belajar dan model pembelajaran yang diterapkan guru. Mengatasi permasalahan tersebut guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selain itu hasil belajar yang berbeda antara laki-laki dan perempuan membuat penulis untuk meneliti tentang perbedaan hasil belajar antara penggunaan model pembelajaran dan hasil belajar IPS laki-laki dan perempuan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar IPS ketika diberi tindakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model *Teams Games Tournament* materi keberagaman sosial budaya di masyarakat pada siswa kelas VII MTs Al-Azhar Sampung, penelitian ini juga untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara laki-laki dan perempuan kelas VII Mts Al-Azhar Sampung Ponorogo. Selain itu juga untuk mengetahui perbedaan Model Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Al-Azhar Sampung.

Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan memakai metode komparatif, Sampel pada penelitian ini berjumlah 54 siswa yakni kelas eksperimen I adalah kelas VII C berjumlah 29 siswa dan kelas eksperimen II adalah kelas VII A yang berjumlah 29 siswa.

Pada saat dilakukan *post-test* kelas eksperimen I nilai rata-ratanya berjumlah 82.76, kelas eksperimen II nilai rata-ratanya berjumlah 82.59, sedangkan nilai rata-rata laki-laki berjumlah 80.52 dan nilai perempuan berjumlah 84.83. Hasil perhitungan data dilakukan dengan uji t dan anava dua jalur, Uji T diperoleh nilai Sig. 0.945 maka dapat disimpulkan perbedaan hasil belajar dengan diterapkan model *Problem Based Learning* dan model *Teams Games Tournament* tidak signifikan. Sedangkan hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan diperoleh nilai Sig. 0.080 maka dapat dinyatakan hasil belajar tidak berbeda signifikan. Sedangkan perbedaan model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS dengan uji anava dua jalur diperoleh untuk model pembelajaran diperoleh nilai Sig. 0.992 dan jenis kelamin didapat nilai Sig. 0.085 jadi dapat disimpulkan keduanya tidak ada perbedaan terhadap hasil belajar IPS atau sama.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Isnaini Nasrul Mukminin  
NIM : 208200070  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Penelitian : Studi Komparasi Model *Problem Based Learning* dan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Ponorogo, 19 Juni 2024

**Risma Dwi Arisona, M.Pd.**  
NIP. 199101102018012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Arif Rahman Hakim, M.Pd.**  
NIP. 198401292015031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama :  
Nama : Isnaini Nasrul Mukminin  
NIM : 208200070  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Penelitian : Studi Komparasi Model *Problem Based Learning* dan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Juni 2024

Ponorogo, 19 Juni 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

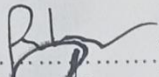

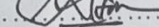
**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.

Penguji I : Sofwan Hadi, M.Si.

Penguji II : Risma Dwi Arisona, M.Pd.

(...)  
(...)  
(...)

## LEMBAR PENGESAHAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isnaini Nasrul Mukminin  
NIM : 208200070  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
judul : Studi Komparasi Model *Problem Based Learning* dan  
Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil  
Belajar IPS ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII  
MTs Al – Azhar Sampung Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan diserahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [e-thesis.iainponorogo.ac.id](http://e-thesis.iainponorogo.ac.id). adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ponorogo, 07 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Isnaini Nasrul Mukminin

NIM. 208200070

## PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isnaini Nasrul Mukminin  
NIM : 208200070  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul Skripsi : Studi Komparasi Model *Problem Based Learning* dan  
*Teams Games tournament* terhadap Hasil Belajar IPS  
ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al – Azhar  
Sampung Ponorogo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar – benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Ponorogo, 30 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

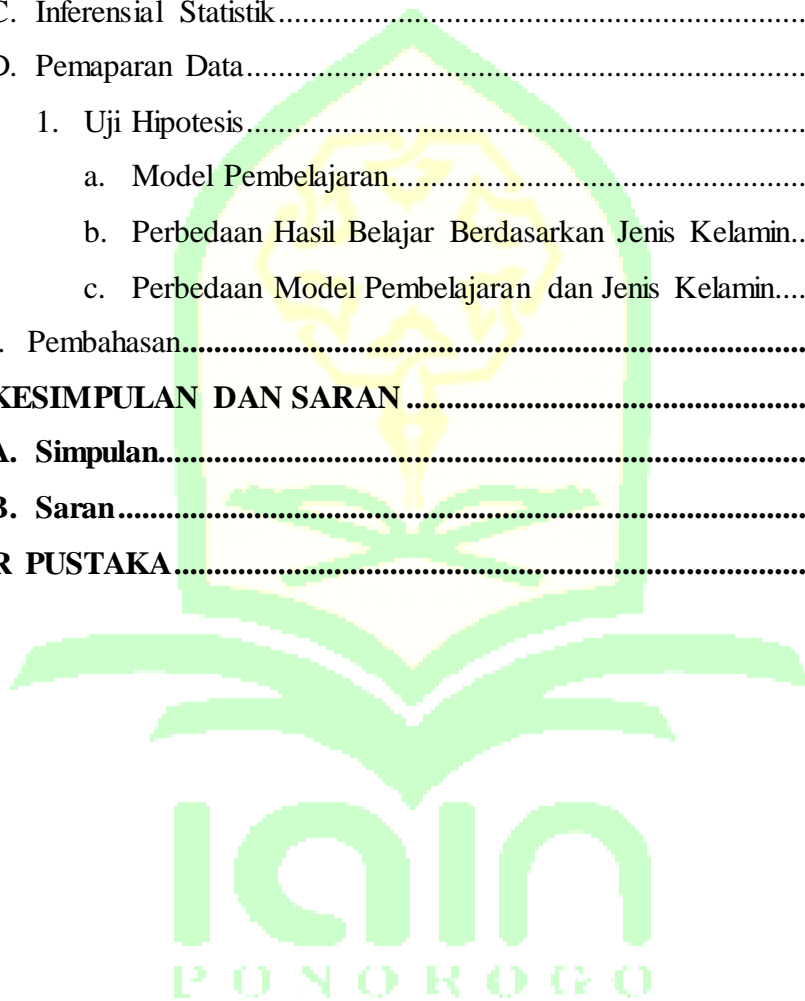


Isnaini Nasrul Mukminin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PUBLIKASI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
G. Sistematika Pembahasan.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. Kajian teori.....	14
1. Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat .....	14
2. Model <i>Problem Based Learning</i> .....	15
3. Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	21
4. Hasil belajar .....	25
5. Faktor – faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar IPS .....	29
B. Telaah Penelitian Terdahulu .....	33
C. Kerangka Pikir.....	35
D. Hipotesis Penelitian.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40

D. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian .....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	45
F. Validitas dan Reliabilitas.....	49
G. Teknik dan Analisis Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	60
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
C. Inferensial Statistik.....	68
D. Pemaparan Data.....	70
1. Uji Hipotesis.....	70
a. Model Pembelajaran.....	70
b. Perbedaan Hasil Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin.....	71
c. Perbedaan Model Pembelajaran dan Jenis Kelamin.....	73
E. Pembahasan.....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>83</b>
<b>A. Simpulan.....</b>	<b>83</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>





## DAFTAR TABEL

Lampiran Halaman	
Tabel 1.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	20
Tabel 1.2 Sintaks Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	23
Tabel 1.3 Kerangka Pikir Penelitian Komparasi.....	37
Tabel 2.1 Jumlah Siswa Kelas VII MTs Al-Azhar.....	40
Tabel 2.2 Indikator Soal .....	44
Tabel 2.3 Kata Kerja Operasional (KKO) .....	45
Tabel 2.4 Kisi – kisi Soal Tes Kognitif.....	47
Tabel 2.5 Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 2.6 Hasil Uji Reabilitas .....	52
Tabel 2.7 Kriteria Reliabilitas.....	52
Tabel 2.8 Hasil Uji Beda Butir Soal.....	54
Tabel 2.9 Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	56
Tabel 3.1 Data Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen I.....	61
Tabel 3.2 Hasil Hitung Standar Deviasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen I.....	62
Tabel 3.3 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> Siswa.....	63
Tabel 3.4 Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen I.....	63
Tabel 3.5 Hasil Hitung Standar Deviasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen I.....	64
Tabel 3.6 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar <i>Post-Test</i> .....	64
Tabel 3.7 Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen II.....	65
Tabel 3.8 Hasil Standar Deviasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen II.....	66
Tabel 3.9 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> Siswa.....	66
Tabel 4.1 Daftar Hasil <i>Post-Test</i> Siswa Kelas Eksperimen II.....	67
Tabel 4.2 Hasil Hitung Standar Deviasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen II.....	67
Tabel 4.3 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar <i>Post-Test</i> Siswa.....	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	69
Tabel 4.5 Uji Homogenitas.....	69
Tabel 4.6 Rata – rata Hasil Belajar IPS Berdasarkan Model Pembelajaran.....	70
Tabel 4.7 Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Dua Model Pembelajaran.....	71
Tabel 4.8 Rata – rata Hasil Belajar IPS Berdasarkan Jenis Kelamin.....	72
Tabel 4.9 Perbedaan Hasil Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin.....	72

Tabel 5.1 Persebaran Siswa.....	73
Tabel 5.2 Gambaran Umum.....	73
Tabel 5.3 Uji Homogenitas Data.....	74
Tabel 5.4 Pengaruh dari Variabel dan Interaksi Variabel.....	74
Tabel 5.5 Rata – rata Hasil Belajar Keseluruhan Siswa.....	75
Tabel 5.6 Rata Hasil Belajar Berdasarkan Model Pembelajaran.....	76
Tabel 5.7 Perbedaan Hasil Belajar Dua Model Pembelajaran.....	76
Tabel 5.8 Hasil Belajar Berdasarkan Model Pembelajaran.....	77
Tabel 5.9 Rata –rata Hasil Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin.....	77
Tabel 6.1 Perbedaan Hasil Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin.....	78
Tabel 6.2 Interaksi Antara Model Pembelajaran dan Jenis Kelamin.....	78



## DAFTAR GAMBAR

Lampiran Halaman	
Gambar 1.1 Rumus Reliabilitas.....	52





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem dimana penetapan suatu proses pendidikan adalah sebuah kebijakan yang sangat penting yang mana pencapaian standar proses pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan, lingkungan sekolah juga mempunyai peran yang sangat penting. Hendaknya proses belajar mengajar harus dapat mendukung kreativitas belajar peserta didik. Pembelajaran yang ideal dan inovatif harus dipersiapkan dengan perencanaan pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang diajarkan. Guru merupakan komponen utama dalam penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sekolah.<sup>1</sup> Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.<sup>2</sup> Hasil belajar dapat dikatakan juga sebagai sebuah proses yang terakhir dari kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah (*theory of school learning*) dari bloom yang mengatakan ada tiga variabel utama dalam teori belajar di sekolah, yakni karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa.<sup>3</sup> Hal tersebut dipengaruhi

---

<sup>1</sup> Emi Susanti, dkk, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament*, Jurnal Asanka, Vol. 4 No 2 (2023), 182

<sup>2</sup> Siti Masitoh, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar* (Surabaya: Mega Press Nusantara. 2023). Hal 8

<sup>3</sup> Rifa'i, Mufidah Nasiti, *Pengaruh Persepsi Kelengkapan Fasilitas dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Al - Imam Sawoo Tahun Ajaran 2020/2021*, Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Ponorogo, Vol 2 (2022), 13.

karena setiap individu ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga dari proses itu diharapkan sebuah hasil yang baik.

Hasil belajar yang baik adalah jika terjadi tingkah laku siswa dari kegiatan pembelajaran yang dia lakukan. Hasil belajar peserta didik meningkat disebabkan faktor dari dalam dan luar. Susanto menjelaskan “faktor internal merupakan faktor yang berasal dari peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajarnya contoh gaya belajar, kecerdasan, kesiapan, bakat, minat dan kemampuan belajar. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar dari peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu penyajian materi, pribadi, dan sikap guru serta suasana pembelajaran di kelas” (Susanto 2013). Seseorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan memfasilitasi kebutuhan peserta didik dan membuat suasana pembelajaran lebih efisien efektif, nyaman, aman dan menyenangkan melalui pemilihan model pembelajaran.<sup>4</sup> Berdasarkan data yang diperoleh saat penelitian hasil belajar yang diperoleh saat ujian siswa kelas VII A memperoleh nilai rata – rata 65 sedangkan untuk kelas VII C memperoleh nilai rata – rata 70. Dari data di atas maka nilai siswa masih di bawah nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Era modern ini pendidikan terus mengalami perkembangan, dimana salah satu yang mengalami banyak sekali perkembangan adalah metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran berperan sangat penting karena di dalamnya berisi pengalaman yang bermakna yang didapat peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menguraikan pendekatan sistematis dalam

---

<sup>4</sup> Gilang Kurniawan, *Implementasi Penyajian Materi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berdiferensiasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*, Jurnal Asanka, Vol 04 No2 (2023) 147.

mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Model berperan sebagai pedoman dalam proses perencanaan dan pelaksanaan dalam aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, desain dan perencanaan materi, pengorganisasian serta pemilihan media dan metode dalam suatu lingkungan belajar.<sup>5</sup>

Saat ini terdapat model pembelajaran yang cukup populer yang diterapkan adalah model *Problem Based Learning* dan *Teams Games Tournament*. Model *Problem Based Learning* sebuah pendekatan pembelajaran yang menitik beratkan pada pemecahan masalah, dimana siswa disajikan masalah dalam pembelajaran yang mana siswa harus bisa menyelesaikan masalah tersebut melewati proses penyelidikan dan penerapan konsep yang telah mereka pelajari sebelumnya. Adapun model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang berfokus pada kerja sama antar anggota tim pada kelompok yang mana mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemakaian model pembelajaran tersebut mengharuskan untuk melakukan penelitian komparatif, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dari pemakaian kedua model tersebut terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah Model pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa aktif dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran siswa berpikir secara mendalam untuk memecahkan sebuah permasalahan yang mana telah dihubungkan dengan tema pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Andri Kurniawan, *Model Pembelajaran Inovatif II* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023).

dilakukan saat dalam kelas. Ciri khas pembelajaran melalui metode PBL yaitu berupaya membentuk karakter siswa sejak dini, yang tidak hanya kuat dalam penguasaan keilmuan namun juga memiliki kemampuan teknis pendukung yang baik, karakter dan kepribadian yang kuat, serta memiliki kemampuan teknis pendukung yang baik, karakter dan kepribadian yang kuat, serta memiliki kemampuan menyampaikan pemikiran secara sistematis, kritis dan solutif atas suatu isu ataupun permasalahan yang berkembang di lingkungan sekitarnya.<sup>6</sup> Model pembelajaran ini membuat siswa lebih berpikir kritis dengan menggali lebih dalam pengetahuan yang didapatnya hingga membuat sebuah kesimpulan dari kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu model pembelajaran ini juga sebagai agen pembelajaran aktif dan mandiri.

Model *Problem Based Learning* menyajikan pengalaman yang berbeda dari pada pendekatan yang lain, dimana model *Problem Based Learning* mengarahkan siswa untuk mendalami konsep dan juga keterampilan yang dimilikinya dalam memecahkan masalah di dunia nyata. Model pembelajaran ini juga menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, merangsang pemikiran kritis, dan mengembangkan juga berpikir analitis. Model pembelajaran *Problem Based Learning* pertama kali dikembangkan oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada.<sup>7</sup> Menghadapi perkembangan zaman yang sangat kompleks, pembelajaran yang mengedepankan pemecahan masalah menjadi sangat relevan

---

<sup>6</sup> Shovia Wahyu, *Metode Pembelajaran Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Siswa SMPN 1 Kedung Pring Lamongan*, Jurnal Asanka, Vol 3 No 2 (2022) 158.

<sup>7</sup> Amir and Taufiq, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009).



untuk diterapkan, model ini hadir untuk membuat solusi dalam menghadapi tantangan tersebut.

Model ini terdapat beberapa kelebihan, pertama model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan minat belajar karena menyajikan permasalahan nyata yang dihadapi peserta didik. Kedua, model *Problem Based Learning* mengutamakan perkembangan keterampilan kritis meliputi pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama tim, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di dunia nyata, ketiga, melalui model ini siswa dapat memperoleh pengalaman yang mendalam dalam konsep pembelajaran, dimana mereka dipersilahkan mencari informasi guna mencari solusi dari permasalahan yang ada. Penerapan model *Problem Based Learning* diharapkan bisa memberikan hasil belajar yang lebih baik yang mana mencetak generasi penerus yang siap menghadapi tantangan zaman, yaitu manusia yang kreatif dan inovatif.

Sedangkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu dari jenis pembelajaran kooperatif yang mana melibatkan kerja sama antar siswa, dimana desain pembelajarannya berupa permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran ini pertama kali digagas oleh Davied Devries dan Keith Edward pada tahun 1972, yang kemudian disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ialah suatu model pembelajaran yang memfokuskan pada pembelajaran dalam tim dan juga berbentuk permainan, dimana dalam pengaplikasian model ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok atau tim. Model ini memiliki manfaat dalam

membantu siswa berinteraksi dan berpartisipasi dalam pembelajaran.<sup>8</sup> Mereka bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran berupa turnamen. Dimana dalam prosesnya pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang bersifat kompetitif tapi berprinsip kooperatif, dimana masing-masing peserta didik mempunyai tanggung jawab dalam bekerja sama dalam tim untuk pencapaian tujuan bersama.

Model *Teams Games Tournament* memiliki beberapa keuntungan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pertama, dengan adanya kerja sama dalam tim, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosialnya, yang mana hal tersebut sangat penting dalam kehidupannya. Kedua, terdapat aspek kompetitif dalam permainan atau turnamen yang mana dapat memotivasi siswa dalam belajar. Ketiga, peserta didik dapat menggali perannya masing – masing dalam tim, yang mana hal tersebut berhubungan dengan minat mereka sendiri dalam pembelajaran. Penerapan model ini juga ada hubungannya dengan semangat pendidikan inklusif dan partisipatif, dimana siswa dalam pembelajaran mempunyai peran aktif dalam proses pembelajaran oleh karena itu penelitian yang berhubungan akan penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa menjadi penting untuk digali lebih lanjut. Dengan adanya pengaruh positif terkait penggunaan model pembelajaran ini diharapkan model pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

---

<sup>8</sup> Emi Susanti, dkk, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*, Jurnal Asanka, Vol 04 No 02, (2023), 182.

Siswa mempunyai tiga ranah kemampuan (kompetensi) meliputi ranah sikap, ranah pengetahuan dan juga ranah keterampilan. Faktor kompetensi ini dipengaruhi karena faktor bawaan dan juga latihan yang dilakukannya. Dimana semakin intens dalam mempelajari suatu hal maka dapat menambah wawasan dan juga motivasi yang didapatkan setelah mempelajari pengetahuan tertentu. Usaha yang tekun juga didasari kompetensi siswa, dapat dilahirkan hasil belajar yang baik. Faktor eksternal yang berhubungan dengan KKM adalah daya dukung, seperti sumber daya manusia, dan juga sarana prasarana dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII MTs Al-Azhar Sampung, peneliti mendapatkan sebuah informasi yang mana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dirasa masih kurang, terdapat siswa yang kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Misalnya pada saat di kelas VII A terdapat 29 siswa, yang belum paham akan materi pembelajaran biasanya terdapat 5-10 siswa. Selain masalah tersebut peneliti menjumpai kurangnya minat dan juga motivasi siswa dalam belajar. Pada pembahasan penelitian ini membahas tentang hasil belajar yang kurang optimal memiliki sangkutan yang sangat besar.

Mengatasi permasalahan hal tersebut guru mata pelajaran IPS di MTs Al-Azhar Sampung selain dengan memakai model pembelajaran ceramah guru juga menerapkan model pembelajaran lain yaitu model *Problem Based Learning* dan juga model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penggalian analisis yang mendalam yang menjadi faktor penyebab kurangnya hasil belajar dapat membuka solusi guna menjadi cara untuk memperbaiki proses pendidikan dan

juga menjadi stimulus dalam mendukung siswa dalam belajar. Guna menyelesaikan masalah tersebut pihak-pihak yang berhubungan seperti guru, orang tua, dan juga pemerintah, dapat saling bahu membahu dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik dan juga memberikan motivasi, sehingga hasil belajar yang baik dapat tercapai oleh semua peserta didik.

Peneliti juga menemukan permasalahan yang lain yaitu perbedaan hasil belajar yang berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan, berdasarkan hasil pengamatan dan juga wawancara yang diperoleh menerangkan bahwa hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan berbeda pada mata pelajaran IPS. Pada nilai di rapor nilai siswa perempuan lebih baik dari pada laki-laki yaitu dengan rata-rata nilai 72 untuk perempuan dan 68 laki-laki. Namun berdasarkan pendapat menerangkan bahwa kemampuan spesial laki-laki lebih baik dari pada perempuan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa untuk menyelesaikan soal-soal yang spesial, kelompok laki-laki dan kelompok perempuan berbeda dalam menjawabnya, dimana kelompok laki-laki lebih mengandalkan strategi dibandingkan dengan kelompok perempuan, kelompok perempuan lebih dominan dengan menggunakan strategi verbal. Selain itu Faktor fisik dan psikologis sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran. Selain itu dinamika sosial yang ada dalam lingkungan membuat peran penting antara laki-laki dan perempuan mempengaruhi juga hasil belajar yang didapatkannya.

Perbedaan gender dalam pendidikan menjadi sebuah perhatian dalam pendidikan. Hal tersebut disebabkan karena adanya perbedaan peran posisi peserta didik laki-laki dan perempuan. Pembelajaran IPS banyak dijumpai

berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan siswa, selain itu pembelajaran IPS juga menyimpan banyak konsep meliputi keterampilan, nilai, prinsip, norma berkehidupan sosial, serta menjelaskan fenomena interaksi di lingkungannya, perkembangan masyarakat yang selalu berubah seiring berkembangnya zaman. Hal tersebut perlu adanya pemahaman yang mendalam pada mata pelajaran IPS. Karena hal tersebut peneliti juga ingin mengetahui bagaimana hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan dengan memakai dua model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model *Teams Games Tournament* apakah ada perbedaan atau tidak.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar model pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Teams Games Tournament*, serta peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan setelah mendapat perlakuan kedua model pembelajaran tersebut. Peneliti juga ingin mengetahui perbedaan model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS Selain itu dengan mendalami pengetahuan terhadap model *Problem Based Learning* dan *Teams Games Tournament*, peneliti mengharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik dari pada sebelumnya. Selain itu juga dapat digunakan oleh pendidik dalam menentukan pilihan model pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Selain hal itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan yang berharga dalam pengembangan strategi pembelajaran pada pendidikan formal. Penjabaran uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Studi Komparasi**

**Model *Problem Based Learning* dan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung”**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari fenomena yang ada di MTs Al-Azhar Sampung, maka bisa diidentifikasi terdapat beberapa permasalahan antara lain:

1. Kurangnya motivasi dan minat belajar serta hasil belajar siswa karena pembelajaran yang kurang berinovasi, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2. Perbedaan hasil belajar siswa laki-laki dan perempuan pada mata pelajaran IPS, rata-rata hasil belajar berdasarkan nilai ulangan seluruh kelas VII siswi perempuan yaitu 72 dan pada siswa laki-laki 68.

**C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah merupakan suatu yang dibuat dalam penelitian guna untuk memusatkan pokok masalah yang dijumpai peneliti pada identifikasi masalah. Terdapat keterbatasan, baik tenaga dan juga waktu. Supaya penelitian yang dilakukan memiliki fokus, maka penelitian tidak melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan focus.<sup>9</sup> Penelitian ini membatasi masalah pada sebuah Studi Komparasi Model *Problem Based Learning Tournament* dan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Jenis Kelamin Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung.

---

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: CV Alfabeta, 2018). 290.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada siswa kelas VII MTs Al-Azhar sampung yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan model *Teams Games Tournament*?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan kelas VII di MTs Al-Azhar Sampung?
3. Apakah ada perbedaan model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs Al – Azhar Sampung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Al-Azhar Sampung yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model *Teams Games Tournament*?
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa laki-laki dan perempuan kelas VII MTs Al-Azhar Sampung
3. Mengetahui perbedaan model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs Al – Azhar Sampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan khazanah keilmuan yang berhubungan dengan kemampuan pemahaman dan juga melatih siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan juga melatih peserta didik untuk

bijak dalam mengambil solusi pada masalah yang ada di sekelilingnya. Selain itu juga bisa meningkatkan hasil belajar atau prestasi peserta didik, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan juga motivasi belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu tergapainya peningkatan kualitas pendidikan di sebuah lembaga pendidikan tempat penelitian yakni MTs Al-Azhar Sampung.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi *referensi* guru untuk membantu implementasi proses pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan keterampilan di abad 21.

### c. Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dan juga dapat membantunya dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kebutuhan di abad 21.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### BAB I : PENDAHULUAN

Mengenai pendahuluan yang memuat latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.



## BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mendeskripsikan kajian teori serta telaah penelitian terdahulu. Bab ini berisi kajian teori, kajian penelitian relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran pelaksanaan penelitian. Berupa rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

## BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mendeskripsikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Bab ini memuat deskripsi *statistic*, *inferential statistic*, dan pembahasan.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian dan juga saran

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat

Keragaman sosial budaya Indonesia merupakan kenyataan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Keragaman sering disikapi secara berbeda, di satu sisi dipandang sebagai kekayaan yang mendatangkan manfaat besar, namun disisi lain keragaman dapat menjadi pemicu konflik yang dapat merugikan masyarakat itu sendiri. Kondisi semacam ini memunculkan pertanyaan, apakah keragaman di Indonesia ini akan menimbulkan masalah yang mengancam seperti disintegrasi bangsa.<sup>10</sup>

Bangsa Indonesia yang memiliki keragaman agama, budaya, suku bangsa dan pekerjaan menunjukkan kehidupan harmonis di dalam mewujudkan kehidupan sosial budaya. Kesadaran masyarakat Indonesia timbul sebagai akibat adanya pluralitas, yang menunjukkan suatu kemampuan manusia Indonesia dalam memahami atas keragaman sosial dan budaya, sehingga diharapkan tidak mudah terjadi gejolak sosial Negara, baik di perkotaan maupun dipedesaan. Padahal kalau kita pikirkan sejenak di Indonesia, yang tentu saja rentan sekali terjadi konflik sosial budaya. Ternyata mampu mengendalikan nafsu untuk tidak berbuat keonaran memiliki sikap toleransi dan hormat menghormati terhadap perbedaan-perbedaan dalam kehidupan masyarakat, yakni dengan memahami dan

---

<sup>10</sup> Afnan Fuadi, *Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial Kultural Perikat Bangsa* (Sleman: DEEPUBLISH, 2020).

melaksanakan pentingnya pluralitas di Indonesia, dengan semboyan “*Bhineka Tunggal Ika*” Artinya berbeda-beda tapi tetap bersatu jua.<sup>11</sup>

## 2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

### a. Pengertian *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran”.<sup>12</sup> *Problem Based Learning* memiliki landasan teori kolaborativisme, suatu perspektif yang berargumen bahwa pada penerapan model pembelajaran ini siswa mendapat pengetahuan dengan membangun nalar yang didapat dari pengetahuannya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil dari kegiatan berinteraksi dengan individu yang lain. Penjelasan tersebut mengartikan bahwa pada model pembelajaran *Problem Based Learning* proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi dari fasilitator siswa kepada proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Model pembelajaran ini mempunyai sebuah gagasan bahwa pembelajaran dapat digapai dengan kegiatan pendidikan difokuskan dalam tugas berbentuk permasalahan

---

<sup>11</sup> Mapata, *Buku Penunjang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Silabus Kurikulum 2013 versi 2016 Peserta Didik Kelas VIII Satuan Pendidikan SMP/MTS, dan atau Sederajat Semester Ganjil dan Genap* (Sleman: DEEPUBLISH, 2017),.

<sup>12</sup> Sudarman, *Problem Based Learning Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Dan Memecahkan Masalah* (Jakarta: Graha Ilmu, 2005). Hal 69.

otentik, relevan, dan juga dilaksanakan presentasi oleh peserta didik dalam sebuah konteks.

*Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada”.<sup>13</sup> Pada model pembelajaran ini, pemahaman, transfer pengetahuan, keterampilan tingkat tinggi, kemampuan memecahkan suatu masalah, kemampuan komunikasi merupakan suatu yang dilatih dan juga didapatkan ketika menerapkan model pembelajaran ini. Model pembelajaran ini berfokus pada pemecahan masalah yang dipadupadankan dengan kehidupan nyata yang dialami oleh peserta didik. Pemakaian model pembelajaran ini berupaya agar peserta didik bisa membentuk pengetahuan atau konsep pengetahuan baru yang diperolehnya dalam pembelajaran., sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kritis dapat dibentuk. Model pembelajaran ini dilandasi oleh teori konstruktivisme piaget yang disebut sebagai teori perkembangan kognitif dan intelektual. teori ini berkaitan dengan kesiapan anak untuk mampu belajar pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki ketertarikan dengan teori *kontruktivisme* yaitu peserta didik akan mengkonstruk pemahamannya sendiri secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2nd ed. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).

<sup>14</sup> Ade Gafar and Taufiq Ridwan, “implementasi Problem Based Learning (PBL) Pada Proses Pembelajaran Di Bptp Bandung,” *Invotec*, 2, Vol. 5 (2008): 1–10.

## b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Karakteristik merupakan sebuah ciri khas yang dimiliki masing-masing model pembelajaran, yang mana dari hal tersebut menjadi pembeda bagi masing-masing model pembelajaran. Adapun karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut para ahli sebagai berikut:

Karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu: adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya dan kerja sama.<sup>15</sup>

Terdapat tiga ciri utama model pembelajaran *Problem Based Learning pertama*, SPBM merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi SPBM ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. SPBM tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian mencatat materi pembelajaran, akan tetapi melalui SPBM siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. *Kedua*, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk memecahkan masalah. SPBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses

---

<sup>15</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Surabaya: Kencana, n.d.). Hal 93.

berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu; sedangkan arti empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.<sup>16</sup>

**c. Kelebihan Pembelajaran *Problem Based Learning***

sebagai suatu strategi pembelajaran, model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pembelajaran.
- b. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat menantang kemampuan siswa dalam memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru siswa.
- c. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dalam bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran (Berbasis Standar Proses Pendidikan)* (Jakarta: Kencana, 2008). Hal 214.

- f. Melalui pemecahan masalah (*Problem Solving*) memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, Sejarah, dan lain sebagainya). Pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku
- g. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- h. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- i. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- j. Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

**d. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning*, atau pembelajaran berbasis masalah memiliki sejumlah kelemahan juga. Masalah masalah pembelajaran berbasis masalah (PBL) berikut ini kekurangan pembelajaran ini antara lain :

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencoba.

- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar, apa yang mereka ingin pelajari.<sup>17</sup>

#### e. Sintaks Pembelajaran

Sintaks pembelajaran adalah langkah mengenai aktivitas yang dilakukan saat pembelajaran oleh guru dan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran. Tujuan adanya sintaks ini adalah sebagai penciri bagaimana pembelajaran model tersebut diterapkan. Sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Sintaks Pelaksanaan Model *Problem Based Learning***

Sintaks Model PBL	Kegiatan Guru
Fase 1. Orientasi peserta didik pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar menjelaskan tujuan pembelajaran.</li> <li>- Pengajar memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pemecahan masalah.</li> </ul>
Fase 2. Organisasi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kerja</li> <li>- Siswa mendefinisikan dan mengorganisir tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang akan mereka pecahkan</li> </ul>
Fase 3. Membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar membantu siswa dalam mengarahkan mereka guna mencari informasi yang tepat untuk memecahkan masalah</li> </ul>
Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi untuk memecahkan masalah</li> </ul>

<sup>17</sup> *Ibid.* Hal 221



Tahap 5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah	- Pengajar membantu siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi atas proses dan hasil yang mereka dapatkan dari langkah-langkah penyelesaian masalah. <sup>18</sup>
--	---

### 3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

#### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang relevan dilakukan saat ini. TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sama seperti mereka.<sup>19</sup> Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk bekerja sama, guna untuk memecahkan masalah dan juga bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan sebuah masalah bersama-sama. Model pembelajaran ini mengajarkan terkait solidaritas, kepercayaan kepada masing-masing anggota kelompok. Tanggung jawab, serta kerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu peserta didik akan terbiasa berkomunikasi dengan baik, menghargai pendapat antar teman, dengan hal tersebut diharapkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk peserta didik yang mempunyai karakter yang aktif, kompetitif, dan bersemangat dalam pembelajaran. Adapun posisi guru dalam

<sup>18</sup> Syarifah. *Model Problem Based Learning dan Pembentukan Kelompok Sosial*. Bekasi: MikroMedia Teknologi. 2022. Hal 45

<sup>19</sup> Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2005). Hal 163

penerapan model pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan serta arahan kepada siswa dalam pembelajaran.

#### **b. Karakteristik Model Teams Games Tournament**

Karakteristik model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Pembelajaran yang berbasis kelompok, dimana setiap kelompok berjumlah 5-6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa/ jumlah media pembelajaran yang ada di sekolah. Pembagian kelompok dalam model TGT ini dilakukan secara heterogen bisa dilihat dari sisi kemampuan/level/pengalaman/pengetahuan gerak dan dari sisi pengetahuan gerak.
2. Guru menyajikan materi dan siswa yang melakukan pembelajaran gerak di dalam kelompok masing-masing.
3. Terdapat kompetisi/perlombaan di dalam kelompok dan antar kelompok (games Tournament).
4. Adanya penghargaan yang diberikan oleh guru kepada kelompok.<sup>20</sup>

#### **c. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Kelebihan model pembelajaran TGT adalah:

1. Meningkatkan perasaan / persepsi bahwa hasil belajar yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya dari keberuntungan.
2. TGT meningkatkan rasa percaya diri siswa.
3. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain.

---

<sup>20</sup> Dr Silvy Juditya Pd M., *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep dan Implementasi dari Sisi Model Pembelajaran)* (CV Pena Persada, 2023).

4. Tingkat keterlibatan atau keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tinggi.
5. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, sportifitas, dan tanggung jawab.
6. Siswa tidak merasa bosan karena dapat belajar sekaligus bermain.
7. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan rumus yang tepat untuk permasalahan tertentu.<sup>21</sup>

**d. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Kekurangan model pembelajaran *Teams games Tournament* antara lain:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Kemungkinan adanya kegaduhan kalau guru tidak bisa mengelola kelas.<sup>22</sup>

**e. Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

**Tabel 1.2 Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

<b>Sintaks Model TGT</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
Fase 1. Penyajian Kelas ( <i>Class Presentation</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menarik perhatian peserta didik dan menarik mereka dalam pembelajaran</li> <li>- Secara informal menilai pengetahuan awal</li> <li>- Memberikan fokus konkret untuk pembelajaran</li> </ul>
Fase 2. Belajar dalam Kelompok ( <i>teams</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar</li> </ul>

<sup>21</sup> Lola Amalia et al, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023).

<sup>22</sup> Pd, *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep dan Implementasi dari Sisi Model Pembelajaran)*. Hal 50

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan anggota dalam mengerjakan kuis dengan baik.</li> </ul>
Fase 3. Permainan ( <i>games</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dan pelaksanaan kerja tim.</li> <li>- Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing memiliki tim berbeda</li> <li>- Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.</li> </ul>
Fase 4. Pertandingan ( <i>tournament</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertandingan biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit.</li> <li>- Setelah guru melakukan presentasi di kelas dan tim telah melakukan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.</li> <li>- Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.</li> <li>- Kompetisi yang seimbang memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.</li> </ul>
Fase 5. Penghargaan Kelompok ( <i>Team Recognize</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.</li> <li>- Skor tim dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh</li> </ul>

	persen dari peringkat mereka. <sup>23</sup>
--	---

#### 4. Pengertian Hasil Belajar

##### a. Pengertian Belajar menurut Teori Kognitif

Belajar menurut kognitivisme merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu yang penekanannya terjadi pada aspek kognitif, yakni tindakan memikirkan situasi di mana perilaku itu terjadi. Sehingga kognitif merupakan proses aktif membangun struktur melalui pengalaman-pengalaman. Teori belajar aliran kognitivisme muncul karena kelemahan teori belajar menurut aliran behaviorisme yang hanya memperhatikan stimulus respon (S-R).

Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Memisahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah akan menyebabkan belajar kehilangan makna.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Lola Amalia et al., *Model Pembelajaran Kooperatif*(Kendal: Cahya Ghani Recovery, 2023). Hal 25

<sup>24</sup> Ida Bagus. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta:PT Raja Grafindo.2021. hal 132

Beberapa pengertian tentang konsep dari definisi hasil belajar menurut para ahli, yaitu sebagai berikut:

a) Dimiyati dan Mudjiono

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai dalam bentuk angka-angka ataupun dalam bentuk skor setelah diberikan sebuah tes hasil belajar kepada setiap akhir pembelajaran berlangsung. Nilai yang sudah diperoleh siswa akan menjadi acuan untuk melihat seberapa penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran tersebut.

b) Hamalik

Hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sifat dari diri seseorang yang bisa diamati dan juga tolak ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Suatu perubahan tersebut bisa kita artikan sebagai terjadinya suatu peningkatan dan juga pengembangan yang lebih baik yang mana sebelumnya yang tidak tahu maka akan menjadi tahu.

c) Mulyasa

Hasil belajar merupakan suatu prestasi belajar pada siswa secara keseluruhan yang dapat menjadi sebuah keseluruhan yang dapat menjadi sebuah indikator kompetensi dan juga sebagai derajat perubahan perilaku pada yang bersangkutan. Kompetensi tersebut harus dikuasai oleh siswa maka perlu dinyatakan sedemikian rupa

supaya bisa dinilai sebagai salah satu wujud dari hasil belajar siswa yang mengacu kepada suatu pengalaman langsung.<sup>25</sup>

#### a. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai fungsi yang sangat penting pada berlangsungnya proses pembelajaran, dimana hasil belajar sebagai indikator dalam mengetahui bahkan juga menilai sejauh mana guru berhasil melakukan pengajaran sesuai dengan apa yang diharapkannya. Penilaian yang dilaksanakan bermaksud untuk sebagai penentu kelulusan, bahan untuk menyeleksi, menempatkan dan juga bisa digunakan sebagai motivasi belajar bagi siswa. Menurut Jihad dan Haris (2008:56-62) “Fungsi evaluasi dibedakan menjadi dua yakni fungsi hasil belajar dan fungsi evaluasi program pengajaran” fungsi evaluasi hasil belajar meliputi: (1). Fungsi formatif, (2). Fungsi sumatif, (3), Fungsi diagnostic, (4), Fungsi selektif (5) Fungsi motivasi. Sedangkan fungsi evaluasi program pengajaran meliputi: (1). Laporan untuk orang tua dan siswa, (2). Laporan untuk sekolah, (3). Laporan untuk masyarakat.<sup>26</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi penilaian hasil belajar adalah sebagai indikator dalam mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam sebuah proses belajar yang dilakukan sebelum proses penilaian dilakukan.

---

<sup>25</sup> Haryanto, *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stray* (Lombok Tengah: P4i, 2022).

<sup>26</sup> Assyari Sularsih and Husyairi Muhammad, *CAKAP DAN KREATIF MENDIDIK* (Tasik Malaya: EDU PLUBISHER, 2020).

## b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan pengukuran belajar tentunya sebagai suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah pembelajaran. Tapi sederhananya tujuan dari pengukuran hasil belajar untuk melihat kemampuan dari peserta didik dalam pencapaian yang didapatnya dalam pembelajaran. Menurut pendapat ini tujuan dari penilaian hasil belajar antara lain:

- Mendorong dan meningkatkan pembelajaran siswa
  - a. Menilai sejauh mana siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan, mencari dan mengevaluasi hasil belajar yang diharapkan.
  - b. Mengenali pencapaian dan mendiagnosa kesulitan belajar agar siswa belajar mengembangkan kekuatan dan mengatasi kelemahan mereka.
  - c. Mempertajam pengajaran dan pengalaman belajar mengembangkan kekuatan dan mengatasi kelemahan mereka.
  - d. Menolong siswa mengembangkan dan mempraktekkan penilaian diri dan memahami diri mengenai pembelajaran mereka.
  - e. Menolong siswa menentukan tujuan pembelajaran yang bermakna dan realistis serta menerima tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri
- Mengkomunikasikan informasi bermakna bagi siswa, orang tua, dan otoritas sekolah mengenai pembelajaran siswa.



- a. Memberikan tanggapan yang realistis dan bermanfaat mengenai prestasi, kemampuan, perilaku, sikap, dan sifat.
- b. Menempatkan guru, siswa dan orang tua/ wali siswa dalam posisi saling berhubungan satu sama lain mengenai kemajuan siswa sejalan dengan waktu.
- c. Memberikan bimbingan bagi pilihan pendidikan dan pekerjaan.
- d. Melaporkan prestasi belajar kepada otoritas sekolah dan pemerintah.<sup>27</sup>

#### 4. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor (*intern*) dan faktor luar diri peserta didik (*ekstern*). Menurut Djamarah faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain:

##### 1. Faktor Intern

- a. Faktor Fisiologis, terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi panca indra.
- b. Faktor Psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.

##### 2. Faktor Ekstern

- a. Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.

---

<sup>27</sup> AstutiMardiah, *EVALUASI PENDIDIKAN* (Sleman: CV Budi Utama, 2022). Hal 127

- b. Faktor Instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru.<sup>28</sup>

Hal yang menjadi perhatian yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-multimedia. Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok.

Media pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru memberikan pengalaman yang nyata, sehingga siswa lebih memahami dan mengingat materi yang telah diberikan sebagai pengalaman nyata yang berharga.<sup>29</sup> Media pembelajaran adalah alat yang digunakan, baik media gambar, suara maupun media cetak akan mempunyai arti apabila melalui pemakaian media. Sedangkan pengertian media pembelajaran secara luas

---

<sup>28</sup> ArsyiMirdanda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar* (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018). Hal 63

<sup>29</sup> Maryami, dkk, *Reka Baru Media Pembelajaran PPKN* (Kendal: Cahya Ghani Recovery, 2023). Hal 8

adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>30</sup>

Pada pembelajaran banyak kita temui tentang perbedaan hasil belajar pada peserta didik laki-laki dan perempuan, hal tersebut banyak dipengaruhi oleh beberapa pengaruh baik dalam diri peserta didik maupun luar diri peserta didik. Tuhan menciptakan manusia dengan dua jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan. Kedua jenis ini memiliki perbedaan baik dari segi fisik maupun mental. Ada hal yang membedakan laki-laki dan perempuan yaitu salah satunya cara berpikir.<sup>31</sup> Perbedaan jenis kelamin ini disebabkan karena faktor biologis yaitu perbedaan hormon antara laki-laki dan perempuan. Selain hal tersebut ada perbedaan lain seperti jika dikaji lebih mendalam yakni cara berpikir anak perempuan lebih unggul dalam ingatan sedangkan anak laki-laki lebih unggul dalam berpikir logis. Tidak hanya itu perbedaan lainnya bisa diamati lewat tingkah lakunya, Laki-laki cenderung lebih agresif dari pada perempuan.

Hasil belajar yang berbeda antara laki-laki dan perempuan merupakan sebuah prinsip universal, hal tersebut biasanya dipengaruhi karena adanya perbedaan kebiasaan belajar yang berbeda antara laki-laki dan perempuan. Setiap peserta didik memang memiliki gaya belajar yang berbeda antara satu sama lain, ada siswa yang suka belajar dengan bermain, ada siswa yang suka belajar dengan melihat media visual dan lain-lainnya. Ada asumsi umum yang mengatakan bahwa dalam hal akademik di dalam kelas, anak

---

<sup>30</sup> Olivia Feby, dkk, *Media Pembelajaran* (CV. Azka Pustaka, 2022). Hal 36

<sup>31</sup> Hafidz dan Alifudin, “Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.”, *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2019). Hal 222-230.

perempuan lebih baik dari pada anak laki-laki, sementara anak laki-laki lebih berprestasi dalam hal olahraga ataupun kegiatan luar kelas terutama yang berkaitan dengan ketangkasan atau kekuatan fisik. Setiap semester atau setiap kenaikan kelas ada syarat untuk naik kelas, yaitu serangkaian nilai sepanjang semester dan nilai ujian akhir yang dijadikan patokan untuk mengukur prestasi akademik siswa yang pada akhirnya prestasi akademik siswa perempuan lebih baik ketimbang siswa laki-laki.<sup>32</sup>

Terdapat pandangan mengenai adanya kelas bias terhadap perempuan, yaitu:

1. Ketika di kelas biasanya anak perempuan lebih patuh, lebih diam, dan sabar dalam menunggu giliran. Sedangkan anak laki-laki lebih ribut dan lebih meminta perhatian.
2. Banyak kelas, guru menghabiskan lebih banyak waktu untuk memperhatikan dan berinteraksi dengan anak laki-laki, sedangkan anak perempuan dibiarkan mengajarkan sendiri. Kebanyakan guru secara tidak sadar dan tidak sengaja lebih menguntungkan siswa laki-laki dengan lebih banyak menghabiskan waktu dengan mereka.
3. Dibanding anak perempuan, anak laki-laki mendapat lebih banyak instruksi menerima lebih banyak bantuan ketika mereka mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Seringkali guru memberi lebih banyak petunjuk agar jawabannya benar, dan memberi kesempatan menjawab hingga jawabannya benar.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Hardiyansyah, *Gender dalam Perspektif Psikologi*. (Jakarta: salemba Humanika, 2017). Hal 163

<sup>33</sup> Santrock, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2017). Hal 192.

Pernyataan di atas menerangkan bahwa Perbedaan jenis kelamin ini berpengaruh dalam prestasi belajar siswa, hal tersebut karena ada faktor-faktor baik dalam diri dan luar diri siswa laki-laki dan perempuan. prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang mana dibuat dalam bentuk skor melalui tes yang dilakukan oleh guru dalam materi tertentu. Oleh karena hal tersebut perbedaan jenis kelamin berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang hampir sama dan dijadikan acuan dan berdasarkan teori yang dihasilkan dari penelitian tersebut. Adapun artikel penelitian terdahulu yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

Artikel yang berjudul “*Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Teams Games Tournament ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*”<sup>34</sup> Artikel ini meneliti tentang komparasi atau perbandingan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menerangkan bahwa pada kedua model pembelajaran menunjukkan nilai sig. 0.000 dengan nilai *partial eta square* 0.831. angka tersebut menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran mempunyai pengaruh sedang dalam meningkatkan kemampuan berpikir

---

<sup>34</sup> Gita Anggreini and Nyoto Harjono, “Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Teams Game Tournament Ditinjau Dari Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar,” *JURNAL BASICEDU* Vol. 4 (2020): 985.

kreatif pada pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil uji anova terhadap kedua model tersebut mendapatkan nilai *mean different* model PBL 73,9900 dan nilai *mean different* model TGT 71,1490. Jumlah perhitungan tersebut menerangkan bahwa model PBL lebih tinggi peningkatannya dibandingkan dengan model TGT dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Skripsi yang berjudul “*Studi Komparasi Model Problem Based Learning (PBL) Dan Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Siswa Kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Tahun Ajaran 2019/2020.*”<sup>35</sup> Skripsi ini meneliti tentang seberapa besar hasil belajar siswa yang menggunakan metode PBL (*Problem Based Learning*) dan TGT (*Team Game Tournament*), apakah terdapat perbedaan hasil belajar atau tidak pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata hasil belajar menggunakan metode PBL (*Problem Based Learning*) sebesar 88,79 dan rata-rata hasil belajar menggunakan model TGT (*Team Game Tournament*) sebesar 86,91. Sedangkan hasil signifikansi (*2 tailed*) sebesar 0,013 yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pengguna model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas VIII di MTs Sunan Gunung jati.

---

<sup>35</sup> Meriana Tri Wahyuni, *Studi Komparasi Model Problem BAsed Learning (PBL) dan Team Game Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Siswa Kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Tahun Ajaran 2019/2020)* (Kediri, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI, 2020).

Artikel yang berjudul “*Pengaruh Jenis Kelamin Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA.*”<sup>36</sup> Artikel ini meneliti tentang bagaimana pengaruh jenis kelamin siswa dengan hasil belajar IPA untuk kelas V SDN Kebandarang Pemalang yang berjumlah 30 siswa diantaranya terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan untuk dijadikan sampel penelitian. Hasil penelitian ini menerangkan hasil dari analisis dengan menggunakan uji-t test diperoleh nilai T hitung sebesar 2,236 dan nilai T tabel sebesar 2,05 dengan dk 28 dan taraf signifikansi 5% karena nilai T hitung lebih besar dari t tabel ( $2,236 > 2,05$ ) dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh jenis kelamin siswa terhadap hasil belajar IPA. Perbedaan dalam artikel dengan penelitian yang dilaksanakan yakni terdapat pada hasil belajar mata pelajaran yang diterapkan.

### C. Kerangka Pikir

Saat membuat atau menuliskan penelitian ilmiah, harus mempunyai sebuah kerangka pikir sebagai landasannya. Kerangka pikir berfungsi sebagai jalur pemikiran yang dibuat berdasarkan kegiatan yang akan peneliti lakukan, kerangka pikir merupakan sebuah model gambaran yang menjelaskan tentang bagaimana teori memiliki hubungan dengan berbagai faktor yang telah dianalisis sebagai sebuah permasalahan yang penting di sebuah penelitian. Adapun pengertian dari kerangka berpikir menurut Sugiyono pada buku Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,

---

<sup>36</sup> Yesny Rosita Oktavianai. “*Pengaruh Jenis Kelamin Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA.*”. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 9. No. 6, 2020.

Kualitatif, dan R&D (2009), kerangka pikir adalah kerangka konseptual tentang bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir berisikan konsep hubungan antara variabel bebas dan variable terikat yang mana menjelaskan jawaban sementara secara teoritis pertautan antara variable yang akan diteliti. Penelitian yang berisi dua variabel atau yang memiliki hipotesis umumnya hipotesis berbentuk komparasi atau hubungan. Sebab itu penelitian yang mempunyai hipotesis yang berbentuk hubungan atau komparasi harus mempunyai kerangka pikir.<sup>37</sup>

Berdasarkan landasan teori dan juga telaah pustaka diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa kerangka berpikir komparatif adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament*.

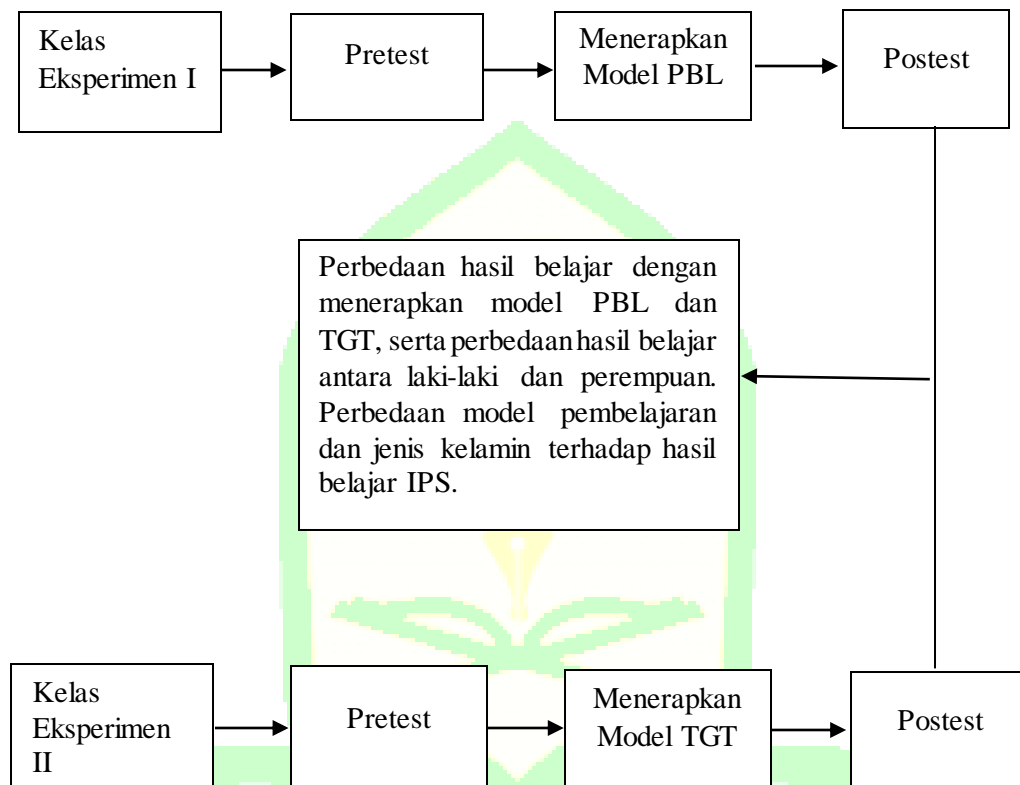
---

<sup>37</sup> Alfird Sentosa, *Buku Ajar Metode Penelitian Sosial* (Pekalongan: NEM, 2023). Hal 20.



Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bentuk bagan berikut:

**Tabel 1. 3 Kerangka Pikir Penelitian Komparasi**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah biasanya berisikan atau berbentuk pertanyaan, penelitian yang merumuskan hipotesis merupakan

penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.<sup>38</sup> Hipotesis statistika dalam penelitian ini meliputi:

H<sub>a</sub>: Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran model *Problem Based Learning* dan siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament*.

H<sub>a</sub>: Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa laki-laki dengan perempuan kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa laki-laki dengan perempuan kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo.

H<sub>a</sub>: Ada perbedaan antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs Al – Azhar Sampung

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS kelas VII MTs Al – Azhar Sampung

---

<sup>38</sup> Elfrianto dan Gusman, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, Medan: UMSU Press, 2022), hlm 45.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan memiliki struktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.<sup>39</sup> Pemakaian pendekatan ini dengan menguji teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Adapun hasil dari penelitian ini disampaikan dalam bentuk angka.

##### 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah. Penelitian komparatif, adalah jenis penelitian yang diperuntukkan mengetahui perbedaan variabel yang diteliti. Dimana penelitian ini tidak mengharapkan kemampuan manipulatif, agar data-data yang disajikan benar-benar objektif dan akurat. Dengan kata lain, metode komparatif dilakukan sealam mungkin, sehingga hasil dari analisa dari perbedaan hasil perbedaan variabel yang diteliti terlihat jelas.<sup>40</sup> Adapun desain penelitian pada penelitian ini adalah *Posttest-Only Design*, pada desain ini kelompok eksperimen I ataupun kelompok

---

<sup>39</sup> Sandi Siyoto dan Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian". (Yogyakarta: Literasi media Publisin. 2015), hlm 17

<sup>40</sup> Muhammad ramdhan, "Metode Penelitian", (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), hlm 97.

eksperimen II tidak dipilih secara acak. Pada penelitian ini mempunyai dua variable yakni variabel bebas dan juga variabel terikat, variabel bebas yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* dan pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS berdasarkan jenis kelamin.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah di MTs Al-Azhar Sampung yang beralamatkan di jalan raya, kalangan, Carangrejo, Kecamatan, Sampung, Kabupaten Ponorogo. Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan April dan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah semua sampel atau subjek dalam penelitian. Adapun populasi atau sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di MTs Al-Azhar Sampung tahun ajaran 2023/2024. Sebanyak 4 kelas dengan jumlah 102 peserta didik.

**Tabel 2.1 Jumlah Siswa Kelas VII MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo**

Kelas	Jumlah Siswa
VII M	16
VII A	29
VII B	28
VII C	29
Jumlah	102

## 2. Sampel Penelitian

Sampel yaitu bagian dari keseluruhan populasi dimana sampel diambil dari keseluruhan populasi dimana sampel diambil sesuai dengan kebutuhan peneliti yang dapat mewakili hasil dari penelitian (*representative*).<sup>41</sup> Berdasarkan informasi yang didapat dari guru mata pelajaran IPS kelas VII MTs Al-Azhar Sampung, menerangkan bahwa tingkat kemampuan yang dimiliki siswa di setiap kelas sama, jadi bisa dikatakan populasi yang ada pada penelitian bersifat homogen, jadi teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah acak sederhana dengan mengambil dua kelas secara utuh. Kelas VIII C adalah kelas eksperimen I dan kelas VII A adalah kelas Eksperimen II. Kelas VIII C diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kelas VII A diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang mana masing-masing kelas diisi oleh 29 siswa.

### D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini memasukkan satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model *Times Games Tournament*, variabel terikat satu adalah hasil belajar peserta didik kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Variabel terikat dua adalah peserta didik laki-laki dan perempuan kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan definisi operasional sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Sugiyono, "Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Intro (PDF Drive). Pdf*," (Bandung Alf, 2010).

## 1. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan.<sup>42</sup> Sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* meliputi: 1). Orientasi Peserta didik, 2). Organisasi peserta didik, 3). Membimbing penyelidikan Individu ataupun kelompok, 4). Mengembangkan dan menyajikan hasil, 5). Mengenal dan mengevaluasi hasil.

### Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>43</sup> Sintaks model *Teams Games Tournament* meliputi: 1). Penyajian kelas, 2). Belajar dalam kelompok, 3). Permainan, 4). Pertandingan, 5). Penghargaan kelompok.

## 2. Siswa Laki-laki dan Perempuan dalam Pembelajaran

Kemampuan spasial laki-laki lebih baik dari perempuan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa untuk menyelesaikan soal-soal spasial antara kelompok laki-laki dan kelompok perempuan berbeda dalam menjawabnya. Kelompok laki-laki mengandalkan strategi spasial ketika

---

<sup>42</sup> Made Wena, "*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*". (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm 91.

<sup>43</sup> Aris Shoimin, "*Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*", (Yogyakarta: AR-ruz media, 2014), hlm 203.

menyelesaikan tugas rotasi mental sedangkan kelompok perempuan cenderung menggunakan strategi verbal.<sup>44</sup> Pada bidang akademik perempuan lebih baik dari pada laki-laki, lain halnya laki-laki lebih baik jika saat pembelajaran olahraga di sekolah, ataupun kegiatan di luar kelas yang mana kegiatan tersebut membutuhkan ketangkasan dan kekuatan fisik.

### 3. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar juga bisa diartikan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.<sup>45</sup> Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang bagaimana kehidupan sosial berlangsung, mata pelajaran ini didasarkan pada kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, serta tata Negara yang dikombinasikan dengan permasalahan sehari-hari masyarakat. Hasil belajar diperoleh dari tes soal yang diberikan kepada siswa dengan indikator soal sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Indikator Soal**

No Soal	Indikator Soal
1.	Siswa mampu menjelaskan pengertian budaya (C2)
2.	Disajikan pertanyaan berupa Mendiagnosis pernyataan yang benar terkait luas darat dan lautan Indonesia (C4)
3.	Siswa mampu Menelaah akibat keragaman budaya karena Isolasi Kepulauan oleh lautan (C4)

<sup>44</sup> Khisna Yumnayati, *Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Geometri Dikontrol Dengan Kemampuan Spasial Di SMA N 13 Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*. "Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2016, hlm 6.

<sup>45</sup> Abdul Harisdan Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hlm 14.

4.	Siswa mampu mengklasifikasikan apa saja Unsur-unsur budaya universal (C2)
5.	Disajikan soal yang mana siswa mampu Menciptakan cara yang tepat dalam menyatukan keberagaman budaya di tiap daerah indonesia (C6)
6.	Siswa mampu Membuktikan mengapa isolasi gunung dapat mempengaruhi kebudayaan suatu daerah (C5)
7.	Siswa mampu mengecek pernyataan yang benar tentang pulau kalimantan (C5)
8.	Siswa mampu mengorganisasikan suku apa saja di pulau jawa (C4)
9.	Disajikan pertanyaan tentang bagaimana merekonstruksi rasa cinta budaya yang luntur di masyarakat (C6)
10.	Siswa mampu membuktikan iklim bisa mempengaruhi budaya (C5)
11.	Siswa mampu menentukan dimana letak selat malaka (C3)
12.	Siswa mampu menunjukkan apa saja bahasa daerah (C2)
13.	Siswa mampu menyebutkan manfaat keberagaman budaya (C1)
14.	Disajikan pertanyaan tentang cara mengimplementasikan cara menerapkan rasa cinta tanah air (C3)
15.	Disajikan sebuah pertanyaan mengevaluasi pendapat yang benar tentang keuntungan indonesia dilalui jalur katulistiwa (C5)
16.	Siswa mampu menjelaskan proses sosial dapat membuat keberagaman bahasa (C2)
17.	Siswa mampu menentukan tari tradisional provinsi Aceh. (C3)
18.	Disajikan sebuah pertanyaan tentang bagaimana Membuktikan Indonesia mempunyai banyak bahasa daerah (C5)
19.	Siswa mampu menghafal fungsi senjata tradisional (C1)
20.	Siswa mampu menghafal apa nama upacara kematian di Bali (C1)

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Tes soal pilihan ganda

Tes soal pilihan ganda digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes yang diberikan pada peserta didik ada dua yaitu diberikan kepada peserta didik yaitu *pre test* dan *Post Test*. *Pre*



*Test* diberikan sebelum diberikannya perlakuan dan *post test* diberikan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diberikan berupa pertanyaan pilihan ganda berjumlah 20 soal yang berhubungan pada materi yang dijadikan acuan soal penelitian. Tes yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan kognitif C1-C6. Adapun Kata Kerja Operasional (KKO) Kognitif C1-C6 dan kisi – kisi Instrumen tes bisa dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Tabel Kata Kerja Operasional (KKO) Kognitif C1-C6**

<b>Ranah Kognitif</b>	<b>Indikator</b>
Mengingat (C1)	Mengenal Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafazkan Menuliskan Menghafal
Memahami (C2)	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Mengidentifikasi
Menerapkan (C3)	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengkonsepkan Menentukan Memproseskan
Menganalisis (C4)	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan

	Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan
Mengevaluasi (C5)	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan
Menciptakan (C6)	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi

**Tabel 2.4 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Tes Kognitif**

<b>Nomor Soal</b>	<b>KKO</b>	<b>Indikator Soal</b>
1.	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan pengertian budaya (C2)
2.	Mendiagnosis	Disajikan pertanyaan berupa Mendiagnosis pernyataan yang benar terkait luas darat dan lautan Indonesia (C4)
3.	Menelaah	Siswa mampu Menelaah akibat keragaman budaya karena Isolasi Kepulauan oleh lautan (C4)
4.	Mengklasifikasikan	Siswa mampu mengklasifikasikan apa saja Unsur-unsur budaya universal (C2)
5.	Menciptakan	Disajikan soal yang mana siswa mampu Menciptakan cara yang tepat dalam menyatukan keberagaman budaya di tiap daerah indonesia (C6)

6.	Membuktikan	Siswa mampu Membuktikan mengapa isolasi gunung dapat mempengaruhi kebudayaan suatu daerah (C5)
7.	Mengecek	Siswa mampu mengecek pernyataan yang benar tentang pulau kalimantan (C5)
8.	Mengorganisasikan	Siswa mampu mengorganisasikan suku apa saja di pulau jawa (C4)
9.	Merekonstruksi	Disajikan pertanyaan tentang bagaimana merekonstruksi rasa cinta budaya yang luntur di masyarakat (C6)
10.	Membuktikan	Siswa mampu membuktikan iklim bisa mempengaruhi budaya (C5)
11.	Menentukan	Siswa mampu menentukan dimana letak selat malaka (C3)
12.	Menunjukkan	Siswa mampu menunjukkan apa saja bahasa daerah (C2)
13.	Menyebutkan	Siswa mampu menyebutkan manfaat keberagaman budaya (C1)
14.	Mengimplementasikan	Disajikan pertanyaan tentang cara mengimplementasikan cara menerapkan rasa cinta tanah air (C3)
15.	Mengevaluasi	Disajikan sebuah pertanyaan mengevaluasi pendapat yang benar tentang keuntungan indonesia dilalui jalur katulistiwa (C5)
16.	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan proses sosial dapat membuat keberagaman bahasa (C2)
17.	Menentukan	Siswa mampu menentukan tari tradisional provinsi Aceh. (C3)
18.	Membuktikan	Disajikan sebuah pertanyaan tentang bagaimana Membuktikan Indonesia mempunyai banyak bahasa daerah (C5)
19.	Menghafal	Siswa mampu menghafal fungsi senjata tradisional (C1)
20.	Menghafal	Siswa mampu menghafal apa nama upacara kematian di Bali (C1)

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Lembar soal tes hasil belajar peserta didik

Tes yang dipakai ada dua jenis yaitu *pre test* dan *post test* yang mana disamakan dengan descriptor dari sebuah indikator hasil belajar siswa yaitu kognitif. Tes hasil belajar kognitif menggunakan soal-soal berbentuk pilihan ganda yang disusun dengan kisi-kisi yang telah dibuat. Tes pilihan ganda dipilih untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan peserta didik dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* dan TGT.

### b. Dokumentasi

Teknik ini dipakai guna mencari data meliputi profil sekolah, profil guru, data nama siswa yang dijadikan objek penelitian, daftar nilai siswa, visi misi sekolah, struktur organisasi, sejarah berdirinya MTs Al-Azhar.

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang diperoleh oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.<sup>46</sup>

Adapun rumus uji validitas yaitu:

---

<sup>46</sup> Endang Widi, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Bumi Aksara, 2018). Hal 175

$$r = \frac{n\Sigma - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Gambar 1.1 Rumus Validitas

Keterangan :

$r_{xy}$	=	Koefisien korelasi
$n$	=	Banyaknya sampel
$\Sigma XY$	=	Jumlah perkalian variabel x dan y
$\Sigma X$	=	Jumlah nilai variabel x
$\Sigma Y$	=	Jumlah nilai variabel y
$\Sigma X^2$	=	Jumlah pangkat dari nilai variabel x
$\Sigma Y^2$	=	Jumlah pangkat dari nilai variabel y

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS

25 for windows dengan kriteria berikut :

1. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
3. Nilai  $r_{hitung}$  dapat dilihat pada kolom corrected item total correlation.

Sebelum melakukan penelitian atau pengambilan data, peneliti melakukan uji coba soal terlebih dahulu. Soal sebelum diuji cobakan pada responden penelitian dilakukan pengecekan kepada validator. Validator pada penelitian ini adalah Ibu Siti Zazak Soraya M. Pd. Uji instrumen ini dilakukan untuk mengetahui validitas data, selain itu juga dilakukan uji reliabilitas, pengukuran uji instrumen ini dilakukan dengan memakai program *IBM SPSS*. Uji instrumen ini diujikan terhadap 30 sampel. Adapun hasil pengukuran validitas soal tes sebagai berikut:

**Tabel 2.5 Hasil Pengujian Validitas Empiris**

No Soal	Pearson Correlations	Nilai Sig	Kesimpulan
1	.618	.000	Valid
2	.876	.000	Valid
3	.835	.000	Valid
4	.392	.032	Valid
5	.618	.000	Valid
6	.428	.018	Valid
7	.447	.000	Valid
8	.640	.000	Valid
9	.558	.001	Valid
10	.524	.003	Valid
11	.524	.003	Valid
12	.390	.033	Valid
13	.573	.001	Valid
14	.424	.020	Valid
15	.558	.001	Valid
16	.431	.017	Valid
17	.542	.002	Valid
18	.529	.003	Valid
19	.409	.025	Valid
20	.622	.000	Valid

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari ke 20 soal dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sebuah alat ukur yang dipakai dalam menguji kepercayaan hasil suatu pengukuran yang telah dilaksanakan. Pengukuran yang mempunyai nilai reliabilitas tinggi, adalah pengukuran yang menyajikan hasil ukur yang tetap (reliable). Adapun untuk teknik yang dipakai dalam menganalisis reliabilitas instrumen adalah *Cronbachs alpha* dengan berbantuan SPSS. Adapun rumus reliabilitas sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

- ①  $r_{11}$  = Nilai reliabilitas yang dicari
- $n$  = jumlah item pertanyaan yang diuji
- $\sum \sigma_t^2$  = Jumlah skor varian tiap-tiap item
- $\sigma_t^2$  = varian total

Gambar 1.2 Rumus Reliabilitas

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas pada uji coba di MTs Al-Azhar Sampung.

**Tabel 2.6 Reliabilitas Hasil Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.868	20

**Tabel 2.7**  
**Kriteria Reliabilitas**

No	Indeks	Keterangan
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 – 0,799	Tinggi
3	0,400 – 0,599	Cukup
4	0,200 – 0,399	Rendah
5	>0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil tersebut peneliti menggunakan teknik *alpha cronbach*. Pada tabel diatas diketahui ada 20 soal dengan nilai 0.868. maka dapat disimpulkan bahwa ke 20 soal adalah reliable dan mempunyai kriteria sangat tinggi.

## 2. Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal ialah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok.<sup>47</sup> Tujuan dari pengukuran ini adalah agar dapat mengetahui bisa atau tidaknya membedakan antara sampel penelitian yang memiliki kemampuan baik atau tinggi dengan sampel penelitian yang memiliki kemampuan tidak baik atau rendah.

Interpretasi daya beda:

0,70 – 1,00 = Baik Sekali

0,40 – 0,69 = Baik (Digunakan)

0,20 – 0,39 = Cukup (Boleh digunakan dengan perbaikan)

0,00 – 0,19 = Jelek (Tidak boleh digunakan)

---

<sup>47</sup> Ilyas Islamail. “*Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*”. Makassar: Cendikia Publisher. 2019. Hal 145.



Adapun pengukuran daya beda ini menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan hasil berikut :

**Tabel 2.8 Hasil Uji Beda**

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	15.53	14.533	.541	.859
Soal_2	15.50	13.776	.845	.847
Soal_3	15.53	13.775	.793	.848
Soal_4	15.70	15.114	.292	.871
Soal_5	15.67	14.299	.527	.860
Soal_6	15.57	15.151	.326	.868
Soal_7	15.57	15.013	.367	.866
Soal_8	15.40	15.007	.589	.859
Soal_9	15.37	15.413	.510	.862
Soal_10	15.37	15.482	.474	.863
Soal_11	15.43	15.151	.454	.862
Soal_12	15.37	15.757	.333	.866
Soal_13	15.43	15.013	.508	.861
Soal_14	15.37	15.689	.368	.865
Soal_15	15.37	15.413	.510	.862
Soal_16	15.63	14.999	.340	.868
Soal_17	15.50	14.810	.485	.861
Soal_18	15.40	15.283	.468	.862
Soal_19	15.57	15.220	.305	.869
Soal_20	15.43	14.875	.562	.859

Berdasarkan data diatas data diatas butir soal 2, 3, mempunyai daya beda yang sangat baik, butir soal 1, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20 berkategori baik, sedangkan butir soal 4, 6, 7, 12, 14, 16, 19 berkategori cukup.

#### 4. Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal merupakan pengukuran tingkat kesukaran soal dalam tes. Penentuan tingkat proporsi soal rendah,

sedang dan sukar merupakan hal penting dalam menganalisis tingkat kesukaran.<sup>48</sup>

Rumus

$$P = \frac{B}{Js}$$

Dimana :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab butir soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta

Interpretasi tingkat kesukaran:

0,00 -0,30 = Sukar

0,31 – 0,70 = Sedang

0,71 – 1,00 = Mudah

Cara menentukan indeks kesukaran adalah dengan cara membandingkan MEAN pada tabel statistic output SPSS dengan tingkat kesukaran soal.

**Tabel 2.9 Tingkat Kesukaran Soal**

		Statistics																			
		So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	So	
		al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	al	
		_1	_2	_3	_4	_5	_6	_7	_8	_9	_0	_1	_1	_1	_1	_1	_1	_1	_1	_2	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
V																					
ali																					
d																					

<sup>48</sup> Mardiah Astuti. Evaluasi Pendidikan. Sleman: Deepublish. 2022. Hal 87

Misalnya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Mean	.77	.80	.77	.60	.63	.63	.73	.73	.90	.93	.93	.87	.93	.87	.93	.93	.67	.80	.93	.73	.87

Berdasarkan tabel 3.5 diperoleh butir soal 1,2,3,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20, dikategorikan soal mudah, sedangkan soal nomor 4, 5, 16 berkategori sedang.

### G. Teknik dan Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan setelah seluruh data dari responden terkumpul. Pada penerapannya banyak peneliti yang menggunakan uji statistik, dimana uji statistik dapat membantu menarik sebuah kesimpulan yang dapat diterima oleh ilmu pengetahuan.

Uji yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

#### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Analisis deskriptif ini dilakukan dengan pengujian hipotesis deskriptif. Hasil analisisnya adalah apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau tidak. Jika hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, berarti hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Analisis deskriptif ini menggunakan satu variabel atau lebih, tapi bersifat mandiri. Oleh karena itu analisis ini berbentuk perbandingan atau hubungan. <sup>49</sup>

<sup>49</sup> Misbahudin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (edisi Kedua)*, Sleman: Bumi Aksara, 2013. Hal 258.

Untuk rumus dalam penelitian ini ada dua, yakni mean dan standar deviasi:

a. Rata-rata (*mean*)

Rata-rata (*mean*) merupakan ukuran yang berguna dalam menemukan rata-rata perubahan dari presentase, rasio, indeks, atau tingkat pertumbuhan waktu ke waktu.<sup>50</sup>

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata hitung sampel

X = nilai dalam suatu sampel

N = jumlah individu

b. Standar deviasi

Standar deviasi merupakan salah satu cara mengukur variasi kelompok data kuantitatif. Besar harga standar deviasi menunjukkan tingkat varians dari sekumpulan data.<sup>51</sup>

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

SD = standar deviasi,

$\sum x^2$  = kuadrat deviasi,

N = jumlah anggota

## 2. Uji normalitas

Uji normalitas data adalah uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik. Dengan kata

<sup>50</sup> Sugiarto dan Hongyanto Setio, *Statistik Terapan Untuk Bisnis dan Ekonomi*, Surakarta: Penerbit andi, 2021. Hal 148.

<sup>51</sup> Artha Mahindra Diputra, *Statistik Pendidikan Analisis Asesmen Menggunakan Jamovi*, Sleman: CV. Bintang Semesta Media. 2022. Hal 76.

lain uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data empirik yang didapatkan di lapangan itu sesuai dengan distribusi teori tertentu, dalam kasus ini distribusi normal.<sup>52</sup> Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25 berdasarkan asumsi *kolmogorov smirnov* dan *Shapiro Wilk*. Adapun kriteria pengujian jika  $\text{Sig.} > 0,05$  maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika  $\text{sig.} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

### 3. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih ((Sudjana, 2014).<sup>53</sup> Uji homogenitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh saat pretest dan posttest itu homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *levene* dengan bantuan SPSS.

### 4. Uji T

Uji t merupakan suatu prosedur yang mana hasil sampel dapat digunakan untuk verifikasi kebenaran atau kesalahan hipotesis null ( $H_0$ ). Keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  dibuat berdasarkan nilai uji statistik yang diperoleh dari data. Hal yang penting dalam hipotesis penelitian yang menggunakan data sampel dengan menggunakan uji t adalah masalah penelitian apakah menggunakan dua sisi atau satu sisi. Prosedur uji t pada koefisien regresi persial pada regresi berganda. <sup>54</sup>

---

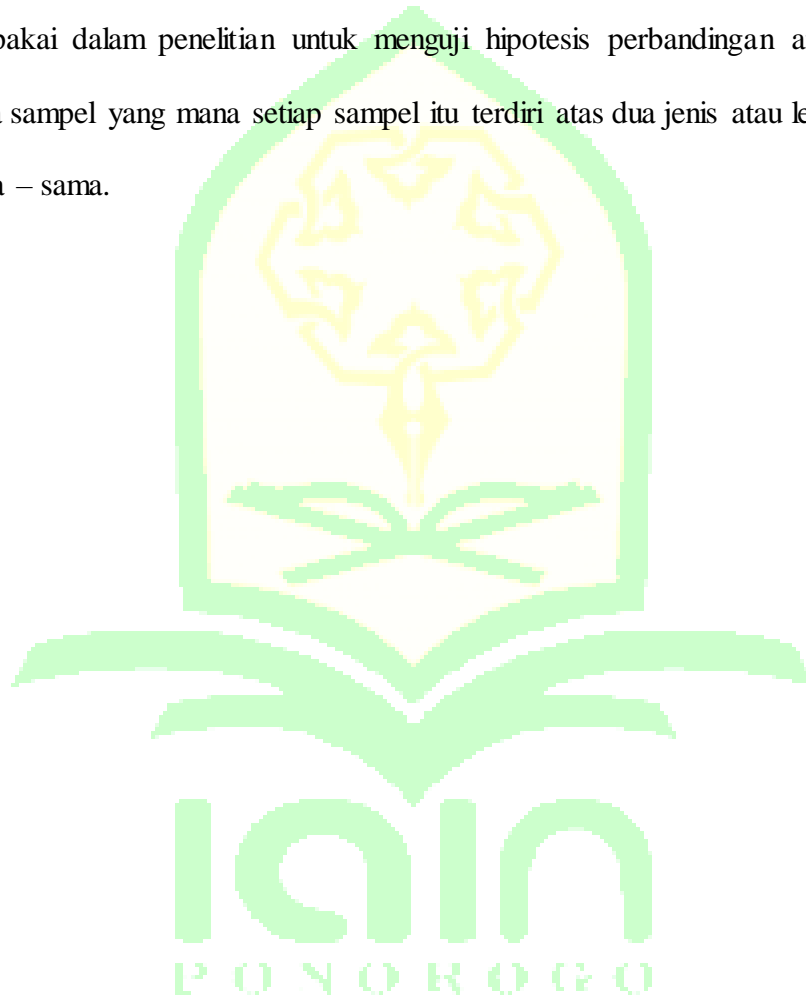
<sup>52</sup> Diah Wijayanti, *Bio Statistika* (Malang: Media Nusa Creative). 2021. Hal 75

<sup>53</sup> Darmawan, dkk, *Teori Statistik Dasar*, (Sukabumi: CV Jejak. 2023). Hal 162

<sup>54</sup> Adi, Walda, *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika* (Penerbit Andi, 2022). Hal 101.

## 5. Anava dua jalur

Anava atau *analysis of variance* adalah tergolong analisis komparatif lebih dari dua variabel atau lebih dari dua rata-rata. Tujuannya adalah untuk membandingkan lebih dari dua rata-rata. Gunanya menguji kemampuan generalisasi artinya data sampel dianggap dapat mewakili populasi.<sup>55</sup> Anava dua jalur dipakai dalam penelitian untuk menguji hipotesis perbandingan antara lebih dari dua sampel yang mana setiap sampel itu terdiri atas dua jenis atau lebih secara bersama – sama.



---

<sup>55</sup> Riduwan, “*Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*”, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hal 166

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV akan disajikan hasil dari penelitian dan pembahasan. Hasil dan pembahasan akan dipaparkan sebagai berikut: 1) Gambaran umum lokasi penelitian, 2). Hasil penelitian dan 3) pembahasan.

#### **A. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

Lokasi penelitian dilaksanakan di MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo. Merupakan sekolah yang menengah pertama yang mengedepankan ajaran islam, terletak di desa gunungan, kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo, dan sudah berdiri sejak tahun 1976. MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo merupakan madrasah swasta di bawah naungan pimpinan daerah Nahdatul Ulama Sampung. Terdapat dua jenis kelas yaitu program kelas unggulan Madani serta kelas reguler. MTs Al-Azhar Sampung mempunyai beberapa ekstrakurikuler antara lain yaitu Pramuka, drumband, dan lain-lainnya.

#### **B. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian komparatif, datanya berupa tes akhir dari kelas eksperimen I dan eksperimen II. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 5-28 April 2024, dilaksanakan 4 kali pertemuan. Populasi penelitian menggunakan dua kelas yakni kelas VII C sebagai kelas Eksperimen I dan kelas VII A sebagai kelas Eksperimen II. Adapun jumlah dari populasi penelitian yakni 58 Siswa. Masing masing kelas terdiri dari 29 siswa dengan materi Pemberdayaan Masyarakat.

Penelitian ini menggunakan variabel bebas pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Times Games Tournament* serta variabel terikatnya hasil belajar siswa laki-laki dan perempuan. Data hasil penelitian diperoleh tes yang berbentuk pilihan ganda. Peneliti memperoleh data penelitian dari uji *Pre-Test* dan *Post-Test* hasil belajar kelas eksperimen I dan eksperimen II. Tes ini digunakan dalam melihat dan mengukur perbedaan hasil belajar karena model pembelajaran yang diterapkan dan melihat bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Serta perbedaan model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar

Setelah dilakukan *Pre-Test* dan diketahui hasilnya selanjutnya kelas tersebut diberi perlakuan dan *post test* untuk kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Perlakuan dengan model *Problem Based Learning* diberikan kepada kelas eksperimen I dan model *Teams games Tournament* pada kelas eksperimen II. Setelah diberikannya perlakuan dilanjut dengan diadakannya *post test* sebagai hasil akhir atau hasil belajar.

Adapun deskripsi mengenai data hasil belajar IPS dijabarkan hasil sebagai berikut:

## 1. Deskripsi Hasil Penelitian

### A. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen IMTs Al-Azhar Sampung

**Tabel 3.1 Data Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen I**

No	X	F
1	60	4
2	65	5



3	70	7
4	75	6
5	80	6
6	85	1
$\Sigma$	435	29

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa 4 siswa memperoleh nilai 60, 5 siswa memperoleh nilai 65, 7 siswa memperoleh nilai 70, 6 siswa memperoleh nilai 75, 6 siswa memperoleh nilai 80, dan 1 siswa memperoleh nilai 85.

**Tabel 3.2 Hasil Uji Standar deviasi *Pre-Test* Kelas Eksperimen I**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Hasil IPS	29	60	85	2070	71.38	7.183
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan tabel hasil belajar kelas eksperimen I diperoleh rata-rata 71,38 nilai maksimum hasil belajar 85 dan nilai minimum hasil belajar 60. *Standar deviasi* nilai hasil belajar 71,83. hasil tersebut menandakan bahwa nilai rata - rata nilai masih dibawah nilai KKM yang telah ditentukan.

- a. Hasil *Pre-Test* kelas eksperimen I

$$\text{Kategori tinggi} = Mx + 1. SD = 71.38 + 1. 7,183 = 79$$

$$\text{Kategori sedang} = Mx - 1. SD \text{ s/d } Mx + 1. SD = 64 - 79$$

$$\text{Kategori Rendah} = Mx - 1. SD = 71.38 - 1. 7,183 = 64$$

**Tabel 3.3 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar *Pre-Test* Siswa**

No	Skor	F	Presentasi	Kategori
1	Nilai >79	7	24%	Tinggi
2	65-78	18	62%	Sedang
3	Nilai <64	4	14%	Rendah
Jumlah		29	100%	

Pada tabel di atas diperoleh nilai *pre-test* kelas eksperimen I, hasil dari pernyataan berikut menerangkan bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari 79 sebanyak 24%, yang memperoleh nilai sedang 62%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 14%. Hal tersebut dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam kelas homogen atau memiliki kemampuan hampir sama yakni rata-rata kemampuannya sedang.

**Tabel 3.4 Data Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen I**

No	X	F
1	65	2
2	70	3
3	75	5
4	80	3
5	85	5
6	90	7
7	95	2
8	100	2
$\Sigma$	660	29

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui siswa bahwa yang memperoleh nilai 65 sebanyak 2 siswa, nilai 70 sebanyak 3 siswa, nilai 75 sebanyak 5

siswa, nilai 80 sebanyak 3 siswa, nilai 85 sebanyak 5 siswa, nilai 90 sebanyak 7 siswa, nilai 95 sebanyak 2 siswa, dan nilai 100 sebanyak 2 siswa.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Standar Deviasi *Post-Test* Kelas Eksperimen I**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Hasil IPS	29	65	100	2400	82.76	9.873
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan tabel hasil belajar kelas eksperimen I diperoleh rata-rata 82,76 nilai maksimum hasil belajar 100 dan nilai minimum hasil belajar 65. *Standar deviasi* nilai hasil belajar 9,873. Hasil tersebut menerangkan terjadi peningkatan nilai tes setelah siswa diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning*, saat diberikan perlakuan model ini siswa dalam kelas menjadi aktif dan berpikir kritis serta bekerjasama tim.

b. Hasil *Post Test* kelas eksperimen I

$$\text{Kategori tinggi} = Mx + 1. SD = 82,76 + 1. 9,873 = 92$$

$$\text{Kategori sedang} = Mx - 1. SD \text{ s/d } Mx + 1. SD = 72 - 92$$

$$\text{Kategori Rendah} = Mx - 1. SD = 82,76 - 1. 9,873 = 72$$

**Tabel 3.6 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar *Post-Test***

No	Skor	F	Presentasi	Kategori
1	Nilai > 92	4	14%	Tinggi
2	73-91	20	69%	Sedang
3	Nilai < 72	5	17%	Rendah
Jumlah		29	100%	

Pada tabel di atas perolehan nilai *Post test* kelas eksperimen I, hasil dari pernyataan berikut menerangkan bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari

92 sebanyak 14%, yang memperoleh nilai sedang sebanyak 69% sedangkan yang memperoleh nilai rendah sebanyak 17%. Perolehan hasil belajar siswa terbanyak berkategori sedang hal tersebut dipengaruhi karena kemampuan siswa di dalam kelas sama atau homogeny, selain hal tersebut dipengaruhi minat dan juga motivasi belajar siswa meningkat saat menggunakan model *Problem Based Learning*.

### Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen II

**Tabel 3.7 Data Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen II**

No	X	F
1	50	2
2	60	5
3	65	5
4	70	6
5	75	3
6	80	3
7	85	2
8	90	3
$\Sigma$	575	29

Berdasarkan tabel di atas siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 2 siswa, nilai 60 sebanyak 5 siswa, nilai 65 sebanyak 5 siswa, nilai 70 sebanyak 6 siswa, nilai 75 sebanyak 3 siswa, nilai 80 sebanyak 3 siswa, nilai 85 sebanyak 2 siswa, dan nilai 90 sebanyak 3 siswa.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Standar Deviasi *Pre-Test* Eksperimen II**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Hasil IPS	29	50	90	2050	70.69	11.078
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan tabel hasil belajar kelas eksperimen II diperoleh rata-rata 70,69 nilai maksimum hasil belajar 90 dan nilai minimum hasil belajar 50. *Standar deviasi* nilai hasil belajar 11,078. Hasil tersebut menerangkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih di bawah nilai KKM yang telah ditentukan.

a. Hasil *Pre Test* kelas eksperimen II

$$\text{Kategori tinggi} = Mx + 1. SD = 70,69 + 1. 11,078 = 82$$

$$\text{Kategori sedang} = Mx - 1. SD \text{ s/d } Mx + 1. SD = 60 - 82$$

$$\text{Kategori Rendah} = Mx - 1. SD = 70,69 - 1. 11,078 = 60$$

**Tabel 3.9 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar *Pre-Test* Siswa**

No	Skor	F	Presentasi	Kategori
1	Nilai >82	5	17%	Tinggi
2	60-82	22	76%	Sedang
3	Nilai <60	2	7%	Rendah
Jumlah		29	100%	

Pada tabel di atas perolehan nilai *pre-test* kelas eksperimen II, hasil dari pernyataan berikut menerangkan bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari 82 sebanyak 17%, yang memperoleh nilai sedang 76%, sedangkan yang memperoleh nilai rendah 7%. Perolehan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen II yang paling banyak dalam kategori sedang hal tersebut dikarenakan siswa mempunyai kemampuan yang tidak jauh berbeda.

**Tabel 4.1 Data Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen II**

No	X	F
1	60	1
2	65	1

3	70	1
4	75	5
5	80	6
6	85	5
7	90	6
8	95	4
$\Sigma$	655	29

Berdasarkan data pada tabel di atas siswa memperoleh nilai 60 sebanyak 1 siswa, nilai 65 sebanyak 1 siswa, nilai 70 sebanyak 1 siswa, nilai 75 sebanyak 5 siswa, nilai 80 sebanyak 6 siswa, nilai 85 sebanyak 5 siswa, nilai 90 sebanyak 6 siswa, nilai 95 sebanyak 4 siswa.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Standar Deviasi *Post-Test* Eksperimen II**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Hasil IPS	29	60	95	2395	82.59	9.026
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan tabel hasil belajar kelas eksperimen I diperoleh rata-rata 82,59 nilai maksimum hasil belajar 95 dan nilai minimum hasil belajar 60. *Standar deviasi* nilai hasil belajar 9.026. Hasil tersebut menerangkan bahwa penerapan model pembelajar *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu minat dan motivasi siswa meningkat ketiga diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

b. Hasil *Post Test* kelas eksperimen II

$$\text{Kategori tinggi} = Mx + 1. SD = 82,59 + 1. 9,026 = 92$$

Kategori sedang=  $Mx-1. SD$  s/d  $Mx + 1. SD= 74-92$

Kategori Rendah=  $Mx-1. SD=82,59-1. 9,026=74$

**Tabel 4.3 Frekuensi Presentase Klasifikasi Hasil Belajar *Post-Test* Siswa**

No	Skor	F	Presentasi	Kategori
1	Nilai >92	4	14%	Tinggi
2	72-92	22	76%	Sedang
3	Nilai <72	3	10%	Rendah
Jumlah		29	100%	

Pada tabel di atas perolehan nilai *Post test* kelas eksperimen I, hasil dari pernyataan berikut menerangkan bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari 92 sebanyak 14%, yang memperoleh nilai sedang sebanyak 76% sedangkan yang memperoleh nilai rendah sebanyak 10%. Hasil tersebut menerangkan bahwa kebanyakan siswa mempunyai kemampuan yang sama.

### C. Inferensial Statistik

#### 1. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS

Uji normalitas dipakai untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Liliefors* dalam perhitungan menggunakan SPSS 25. Normal atau tidaknya semua variabel dalam penelitian bisa diketahui melalui perhitungan yakni jika  $\text{sig} > 0,05$  maka berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test Eksperimen I	.141	29	.145	.930	29	.056
Post Test Eksperimen II	.148	29	.107	.951	29	.197
Pre Test Eksperimen I	.146	29	.119	.952	29	.210
Post Test Eksperimen II	.139	29	.159	.938	29	.088

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.5 uji normalitas diperoleh nilai signifikan hasil belajar *Post Test* untuk kelas eksperimen I  $0,107 > 0,05$  dan untuk kelas eksperimen II  $0,159 > 0,005$ . maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data Hasil Belajar IPS

**Tabel 4.5 Uji Homogenitas**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.576	1	56	.451
	Based on Median	.318	1	56	.575
	Based on Median and with adjusted df	.318	1	55.973	.575
	Based on trimmed mean	.586	1	56	.447

Berdasarkan tabel uji homogenitas varian untuk hasil belajar diperoleh nilai signifikan  $0,451 > 0,05$ , dengan demikian data hasil belajar pada kelas eksperimen I dan eksperimen II dinyatakan homogen.



#### D. Pemaparan Data

Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini juga ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa laki – laki dan perempuan di MTs Al-Azhar Sampung Ponorogo. Selain itu penelitian ini ingin mengetahui apakah model pembelajaran dan jenis kelamin berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al – Azhar Sampung

Adapun data hasil perhitungan menggunakan uji T dan uji Anova dua jalur sebagai berikut:

#### 1. Perbedaan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Model *Teams Games Tournament*

**Tabel 4.6 Rata – rata Hasil Belajar IPS Berdasarkan Model Pembelajaran**

Group Statistics					
	Model	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	PBL	29	82.76	9.873	1.833
	TGT	29	82.59	9.026	1.676

Berdasarkan data di atas diketahui nilai rata – rata hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* kelas eksperimen I adalah 82,76 dan Model *Teams Games Tournament* kelas eksperimen II 82,59. Hal tersebut dipengaruhi karna kemampuan siswa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sama, selain hal tersebut bisa dibuktikan juga dengan hasil *pre-test* antara kelas eksperimen I dan kelas

eksperimen II tidak jauh berbeda yakni untuk kelas eksperimen I memperoleh nilai 71,38 sedangkan kelas eksperimen II mempunyai nilai rata – rata 70,69.

**Tabel 4.7 Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Dua Model Pembelajaran**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_	Equal	.576	.451	.069	56	.945	.172	2.484	-4.804	5.149
Belajar	variances assumed									
	Equal			.069	55.5	.945	.172	2.484	-4.805	5.149
	variances not assumed				55					

Berdasarkan hasil di atas diketahui nilai Sig. (2-tailed)  $0,945 > 0,05$  jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar IPS dengan model *Problem Based Learning* dan model *Teams Games Tournament* tidak berbeda jauh. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa pada tiap kelas sama, selain itu motivasi siswa saat diberikan ke dua model pembelajaran tersebut tinggi sehingga mengakibatkan hasil belajar IPS tidak berbeda secara signifikan.

## 2. Perbedaan Hasil Belajar IPS Berdasarkan Jenis Kelamin

**Tabel 4.8 Rata – rata Hasil Belajar IPS Berdasarkan Jenis Kelamin**

Group Statistics					
	Jenis_Kelamin	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Laki - laki	29	80.52	9.291	1.725
	Perempuan	29	84.83	9.111	1.692

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diketahui nilai rata – rata siswa laki – laki adalah 80,52 sedangkan perempuan 84,83. hal tersebut dipengaruhi karna kemampuan antara siswa laki – laki dan perempuan hampir sama.

**Tabel 4.9 Perbedaan Hasil Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_ Belajar	Equal variances assumed	.072	.790	-1.78	56	.080	-4.310	2.416	-9.151	.530
	Equal variances not assumed			-1.78	55.978	.080	-4.310	2.416	-9.151	.530

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh nilai Sig. (2 tailed)  $0,080 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar antara siswa laki – laki dan perempuan tidak signifikan. Hal tersebut dipengaruhi karna kemampuan, minat dan juga motivasi untuk belajar antara laki – laki tidak jauh berbeda atau bahkan sama.

### 3. Perbedaan Model Pembelajaran dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar

**Tabel 5.1** Persebaran jumlah siswa

		Value Label	N
Metode Mengajar	1	Metode PBL	29
	2	Metode TGT	29
Gander	1	Laki - laki	29
	2	Perempuan	29

Berdasarkan data tersebut persebaran siswa pada tiap - tiap model pembelajaran sama, yakni masing-masing model pembelajaran diikuti oleh 29 siswa. Serta dari persebaran jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin sama berjumlah 29 siswa.

**Tabel 5.2** Gambaran Umum

#### Descriptive Statistics

Dependent Variable: Nilai IPS

Metode Mengajar	Gander	Mean	Std. Deviation	N
Metode PBL	Laki - laki	81.07	10.224	14
	Perempuan	84.33	9.612	15
	Total	82.76	9.873	29
Metode TGT	Laki - laki	80.00	8.660	15
	Perempuan	85.36	8.872	14
	Total	82.59	9.026	29
Total	Laki - laki	80.52	9.291	29
	Perempuan	84.83	9.111	29
	Total	82.67	9.376	58

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut model pembelajaran *Problem Based Learning* diikuti 14 siswa laki – laki dan 15 perempuan. Serta model pembelajaran *Teams Games Tournament* diikuti 15 siswa laki – laki dan 14 perempuan. Hasil belajar IPS model *Problem Based Learning* laki – laki

memperoleh nilai rata – rata 81,07 dan perempuan 84,33 hasil belajar IPS dengan model *Teams Games Tournament* laki – laki memperoleh rata – rata nilai 80 dan perempuan 85, 36. Hasil belajar IPS secara keseluruhan siswa dalam sampel yakni laki – laki memperoleh nilai rata – rata 80,52 dan perempuan 84,83. Sedangkan total rata – rata nilai jika disatukan 82,67.

**Tabel 5.3 Uji Homogenitas Data**  
**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a,b</sup>**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai IPS	Based on Mean	.552	3	54	.649
	Based on Median	.477	3	54	.700
	Based on Median and with adjusted df	.477	3	51.212	.700
	Based on trimmed mean	.554	3	54	.648

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

a. Dependent variable: Nilai IPS

b. Design: Intercept + Metode + Gender + Metode \* Gender

Berdasarkan data di atas didapatkan nilai sig. 0,649 maka dapat diambil kesimpulan bahwa semua data yang dimasukkan dalam pengujian uji anova dua jalur ini *Error Variances* sama atau homogen.

**Tabel 5.4 Pengaruh dari Variabel dan Interaksi Variabel**  
**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Nilai IPS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	285.300 <sup>a</sup>	3	95.100	1.087	.363	.057
Intercept	396115.895	1	396115.895	4526.583	.000	.988
Metode	.008	1	.008	.000	.992	.000
Gender	268.974	1	268.974	3.074	.085	.054
Metode * Gender	15.895	1	15.895	.182	.672	.003
Error	4725.476	54	87.509			

Total	401425.000	58				
Corrected Total	5010.776	57				

a. R Squared = ,057 (Adjusted R Squared = ,005)

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS di dapatkan nilai Sig. 0,992 maka model pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Hasil perhitungan mengenai pengaruh jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS siswa di peroleh nilai Sig. 0,085 maka dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS diperoleh nilai Sig. 0,672 jadi secara statistik interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

**Tabel 5.5 Data Rata – rata Hasil Belajar IPS Keseluruhan**

### 1. Grand Mean

Dependent Variable: Nilai IPS

Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
		Lower Bound	Upper Bound
82.690	1.229	80.226	85.155

Berdasarkan data di atas nilai rata – rata keseluruhan data hasil belajar kelas eksperimen I dan kelas eksperimen. II adalah 82,690.

**Tabel 5.6 Rata Hasil Belajar Berdasarkan Model Pembelajaran**

### Estimates

Dependent Variable: Nilai IPS

Metode Mengajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Metode PBL	82.702	1.738	79.218	86.187
Metode TGT	82.679	1.738	79.194	86.163

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata – rata hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 82,702, sedangkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 82,679. hasil tersebut menerangkan bahwa tidak ada perbedaan antara nilai kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament*.

**Tabel 5.7 Perbedaan Hasil Belajar Antara Dua Model Pembelajaran**

**Pairwise Comparisons**

Dependent Variable: Nilai IPS

(I) Metode	(J) Metode	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. <sup>a</sup>	95% Confidence Interval for Difference <sup>a</sup>	
					Lower Bound	Upper Bound
Metode PBL	Metode TGT	.024	2.458	.992	-4.904	4.952
Metode TGT	Metode PBL	-.024	2.458	.992	-4.952	4.904

Based on estimated marginal means

a. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai Sig. 0,992 > 0,05 antara model *Problem Based Learning* dan model *Teams Games Tournament*. Sedangkan untuk model *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* memperoleh nilai Sig. 0,992. maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara dua model tersebut. Hasil tersebut dipengaruhi karna kemampuan siswa dari dua kelas tersebut sama.

**Tabel 5.8 Perbedaan Hasil Belajar Berdasarkan Model Pembelajaran****Univariate Tests**

Dependent Variable: Nilai IPS

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Contrast	.008	1	.008	.000	.992	.000
Error	4725.476	54	87.509			

The F tests the effect of Metode Mengajar. This test is based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai Sig.  $0,992 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa dengan memakai dua model pembelajaran tersebut tidak berbeda atau sama. Hasil tersebut dipengaruhi karna kemampuan siswa dari dua kelas tersebut sama atau homogen.

**Tabel 5.9 Hasil Belajar Laki – laki dan Perempuan****Estimates**

Dependent Variable: Nilai IPS

Gander	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Laki - laki	80.536	1.738	77.051	84.020
Perempuan	84.845	1.738	81.360	88.330

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa rata – rata hasil belajar IPS laki – laki 80,536 dan perempuan adalah 84,845. jadi dapat disimpulkan hasil belajar IPS antara laki – laki dan perempuan lebih baik perempuan. Hal tersebut dikarenakan siswa perempuan lebih fokus dan memiliki minat yang lebih tinggi dari pada siswa laki - laki.



**Tabel 6.1 Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Laki- laki dan Perempuan****Pairwise Comparisons**

Dependent Variable: Nilai IPS

(I) Gender	(J) Gender	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. <sup>a</sup>	95% Confidence Interval for Difference <sup>a</sup>	
					Lower Bound	Upper Bound
Laki - laki	Perempuan	-4.310	2.458	.085	-9.238	.619
Perempuan	Laki - laki	4.310	2.458	.085	-.619	9.238

Based on estimated marginal means

a. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh nilai Sig.  $0,085 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar antara siswa laki – laki dan perempuan tidak berbeda. Hal tersebut dipengaruhi karna minat dan juga motivasi untuk belajar antara laki – laki tidak jauh berbeda atau bahkan sama.

**Tabel 6.2 Interaksi Antara Model Pembelajaran dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar****4. Metode Mengajar \* Gender**

Dependent Variable: Nilai IPS

Metode Mengajar	Gender	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Metode PBL	Laki - laki	81.071	2.500	76.059	86.084
	Perempuan	84.333	2.415	79.491	89.176
Metode TGT	Laki - laki	80.000	2.415	75.158	84.842
	Perempuan	85.357	2.500	80.345	90.370

Berdasarkan data di atas pengaruh interaksi dari model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS yakni pada model *Problem Based learning* nilai rata – rata laki – laki 81,071 perempuan 84,333, sedangkan interaksi antara model *Teams Games Tournament* dan jenis kelamin laki – laki

diketahui hasil belajar laki – laki memiliki rata – rata 80,00 perempuan 85.357. jadi dapat disimpulkan bahwa interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### **E. Pembahasan**

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, biasanya dapat terpengaruh oleh dari diri siswa tersebut maupun dari luar diri siswa tersebut, dalam diri siswa biasanya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan atau kecerdasan siswa, selain itu juga minat dan motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Selain itu juga ada anggapan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi juga oleh jenis kelamin siswa hal tersebut karena bawaan genetik siswa, saat pembelajaran berlangsung siswa laki – laki lebih suka dengan pembelajaran yang ada kegiatan yang melibatkan fisik dan mengedepankan pikiran logis sedangkan perempuan lebih suka dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingatnya. Adapun faktor eksternal atau luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah salah satunya model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran.

Maka dari masalah tersebut peneliti ingin meneliti tentang bagaimana perbedaan hasil belajar jika siswa mendapatkan tindakan dengan memakai model *Problem Based Learning* dan model *Teams Games Tournament* serta melihat apakah benar ada perbedaan hasil belajar antara laki – laki dan perempuan. Sebelum dua kelas dilakukan penelitian atau tindakan dilakukan uji *Pre-Test* terhadap kelas eksperimen I dan Eksperimen II untuk mengetahui kemampuan masing – masing kelas yang dipilih. Setelah hal tersebut dilakukan peneliti melakukan uji normalitas dan uji kesamaan dua varians yang digunakan sebagai

syarat melakukan uji t dan uji Anova dua jalur. Pada kelompok eksperimen I diketahui rata – rata hasil *Pre-Test* sebesar 71,38 sedangkan *Pre-Test* kelas eksperimen II sebesar 70,69. Dari hasil tersebut dapat menerangkan bahwa tidak terdapat perbedaan jauh antara kemampuan dua kelas tersebut.

#### 1. Hasil Belajar IPS Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Teams Games Tournament*

Hasil belajar IPS Model *Problem based Learning* dan *Teams games Tournament* Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh rata – rata hasil belajar IPS kelas Eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebesar 82.76 hal tersebut dapat diartikan bahwa nilai kelas eksperimen I tergolong dalam nilai sedang, sedangkan hasil belajar IPS kelas Eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 82.59 maka hasil belajar kelas eksperimen II tergolong dalam nilai sedang juga. Hasil belajar yang hampir sama tersebut dipengaruhi ke dua model pembelajaran tersebut masing – masing memberikan peningkatan nilai pada hasil belajar IPS pada saat dilakukannya *post-test* setelah siswa diberikan perlakuan model pembelajaran, artinya model pembelajaran ini efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al – Azhar Sampung.

Hasil belajar yang tidak berbeda signifikan tersebut juga sama pada penelitian yang dilakukan oleh Meriana Tri Wahyuni dengan judul skripsi “*Studi Komparasi Model Problem Based Learning dan Team game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam*” pada hasil penelitian tersebut didapat hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* sebesar 88,79 dan rata – rata hasil

belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* sebesar 86,91.<sup>56</sup>

Hasil perhitungan dilakukan dengan uji t diperoleh nilai Sig. 0.980 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan memakai dua model pembelajaran tersebut perbedaannya tidak signifikan. Hal tersebut dipengaruhi oleh rata-rata tingkat kemampuan siswa pada tiap – tiap kelas sama. Selain itu minat dan motivasi siswa dalam belajar tergolong tinggi. Pada pembelajaran di kelas eksperimen I yang menggunakan model *Problem Based Learning* siswa menggali informasi yang banyak karena dari kegiatan tersebut membuka banyak pengetahuan tentang materi yang diberikan. Sedangkan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diberikan pada kelas eksperimen II antusias siswa sangat tinggi sehingga minat belajar siswa sangat tinggi sehingga materi mudah dipahami siswa.

## 2. Hasil Belajar Siswa Laki - laki dan Perempuan

Secara teori kemampuan linguistik perempuan pada umumnya berkembang lebih dahulu dan lebih baik jika dibanding dengan laki – laki. Haris mengatakan bahwa laki – laki dan perempuan mempunyai perbedaan dalam sikap belajar. Misalnya perempuan biasanya menggunakan strategi belajar yang lebih banyak dibandingkan dengan laki – laki.<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji t diperoleh nilai Sig. 0.080 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar antara siswa laki-laki

---

<sup>56</sup> Meriana Tri Wahyuni, *Studi Komparasi Model Problem Based Learning dan Team game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam* (Kediri: IAIN Kediri, 2020).

<sup>57</sup> Setiawan Santana, *Menulis Ilmiah* (Yogyakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2007). Hal 63

dan perempuan tidak signifikan, sedangkan rata-rata hasil belajar IPS laki-laki 80.52 dan perempuan adalah 84.83. jadi dapat disimpulkan hasil belajar IPS antara laki-laki dan perempuan lebih baik perempuan. Hasil belajar yang tidak berbeda signifikan tersebut dikarenakan saat pembelajaran minat dan motivasi saat pembelajaran dengan diterapkan model pembelajaran tersebut meningkat dan sama saat pembelajaran. Selain hal tersebut kemampuan kognitif antara siswa laki-laki dan perempuan tidak berbeda jauh sama. Hal tersebut diperkuat lagi oleh studi yang dilakukan oleh Maccoby dan Jacklin yang pernah dilakukan tentang proses kognitif dari 162 perbandingan antara pria dan wanita sebagian besar 73,5 persen tidak perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan. Dalam hal pembelajaran dan memori, dari 214 perbandingan yang disurvei tidak ada perbedaan yang signifikan antara keduanya. Begitu juga dalam hal intelegensi tidak ada juga perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan.<sup>58</sup>

### **3. Perbedaan Model Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap Hasil Belajar IPS**

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS di dapatkan nilai Sig. 0,992 maka model pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Hasil perhitungan mengenai pengaruh jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS siswa di peroleh nilai Sig. 0,085 maka dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan interaksi antara model

---

<sup>58</sup> Lerner, M Richard, David F. Hulst. *Human Development: a Life Span Perspective*. McGraw-Hill: USA. 1983.

pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS diperoleh nilai Sig. 0,672 jadi secara statistik interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS tidak berpengaruh secara signifikan.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar IPS antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen adalah tidak berbeda signifikan atau tidak berbeda, untuk kelas eksperimen I rata-rata hasil belajar yang didapat sebesar 82,76, kelas eksperimen II memperoleh nilai rata-rata 82,59. berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai Sig. 0,945.
2. Hasil belajar IPS kelas laki-laki dan perempuan juga tidak berbeda signifikan, rata-rata hasil belajar laki-laki adalah 80,52 perempuan mempunyai rata-rata 84,83. Hasil uji t didapatkan nilai Sig. 0,080.
3. Perbedaan model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS berdasarkan uji anova dua jalur didapat nilai Sig. 0,992, hasil tersebut menerangkan bahwa model pembelajaran terhadap hasil belajar tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar. Sedangkan pengaruh jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS didapatkan nilai Sig. 0,085 maka dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS diperoleh nilai Sig. 0,672 jadi secara statistik interaksi antara model pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar IPS tidak ada perbedaan atau sama.

## B. Saran

Penerapan kedua model pembelajaran ini sebaiknya lebih ditingkatkan lagi di sekolah, karena terbukti dari hasil penelitian menjawab bahwa penerapan kedua model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu Dua model pembelajaran ini merupakan bagian dari metode kooperatif yang mengedepankan kerjasama tim dan juga meningkatkan pikiran kritis siswa dalam pembelajaran





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul dan Jihad. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Adi dan Walda, *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika*  
Penerbit Andi, 2022.
- Amir dan Taufiq, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning* (Jakarta:  
Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Anggreini, Gita dan Nyoto Harjono. *Komparasi Model Pembelajaran Problem  
Based Learning Dan Teams Game Tournament Ditinjau Dari Peningkatan  
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar, JURNAL BASICEDU*  
Vol. 4. 2020.
- Artha. *Statistik Pendidikan Analisis Asesmen Menggunakan Jamovi*. Sleman: CV.  
Bintang Semesta Media, 2022.
- Assyari dan Husyairi, *Cakap dan Kreatif Mendidik*. Tasikmalaya: Edu Plublisher,  
2020.
- Bagus, Ida. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo.2021.
- Darmawan dan dkk, *Teori Statistik Dasar*. Sukabumi: CV Jejak, 2023
- Elfrianto dan Gusman. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: UMSU Press,  
2022.
- Fuadi, Afnan, *Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial  
Kultural Perekat Bangsa*. Sleman: DEEPUBLISH, 2020.
- Hafidz dan Alifudin. "Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar  
Matematika Siswa.", *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan  
Matematika*, 2019.
- Hardiyansyah. *Gender dalam Perspektif Psikologi*. Jakarta: salemba Humanika,  
2017.
- Haryanto. *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two  
Stray*. Lombok Tengah: P4i, 2022.

- Juditya, Silvy. *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep dan Implementasi dari Sisi Model Pembelajaran)*. CV Pena Persada, 2023.
- Kurniawan dan Andri. *Model Pembelajaran Inovatif II*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Lerner, Richard, David. Hulst. *Human Development: a Life Span Perspective*. McGraw-Hill: USA, 1983.
- Lihat dan Soenarjo, *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah/ Penafsir Al Qur'an. 1971.
- Mapata, *Buku Penunjang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Silabus Kurikulum 2013 versi 2016 Peserta Didik Kelas VIII Satuan Pendidikan SMP/MTS, dan atau Sederajat Semester Ganjil dan Genap*. Sleman: DEEPUBLISH, 2017.
- Mardiah, Astuti. *Evaluasi Pendidikan*. Sleman: CV Budi Utama, 2022.
- Maryami, dkk. *Reka Baru Media Pembelajaran PPKN*. Kendal: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Masitoh, Siti. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Surabaya: Mega Press Nusantara. 2023.
- Meriana Tri Wahyuni, *Studi Komparasi Model Problem Based Learning dan Team game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam*. Kediri: IAIN Kediri, 2020.
- Mirdanda, Arsy. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.
- Misbahudin dan Iqbal, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (edisi Kedua)*. Sleman: Bumi Aksara, 2013.
- Pd. *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep dan Implementasi dari Sisi Model Pembelajaran)*.
- Ramadhan dan Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020.
- Rifa'i, Mufidah Nasiti. *Pengaruh Persepsi Kelengkapan Fasilitas dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS*

*Kelas VIII MTs Al - Imam Sawoo Tahun Ajaran 2020/2021, Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Ponorogo, Vol 2, 2022.*

- Rosita, Yesny. *Pengaruh Jenis Kelamin Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 9. No. 6, 2020.*
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru, 2nd ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.*
- Sanjaya dan Wina. *Strategi Pembelajaran (Berbasis Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2008*
- Santana, Setiawan. *Menulis Ilmiah. Yogyakarta: Yayasan Obor Indonesia.*
- Santrock. *Psikologi Pendidikan. Jakarta: Salemba Humanika, 2017.*
- Sentosa dan Alfrid. *Buku Ajar Metode Penelitian Sosial. Pekalongan: NEM, 2023.*
- Shoimin dan Aris, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: AR-ruz media, 2014.*
- Siyoto dan Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publish. 2015.*
- Slavin, *Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media, 2005.*
- Sudarman. *Problem Based Learning Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Dan Memecahkan Masalah. Jakarta: Graha Ilmu, 2005.*
- Susanti, dan dkk. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament, Jurnal Asanka. Vol. 4 No 2, 2023.*
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV Alfabeta, 2018.*
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Intro (PDF Drive). Pdf, Bandung Alf, 2010.*
- Sugiartha dan Hongyanto, *Statistik Terapan Untuk Bisnis dan Ekonomi. Surakarta: Penerbit andi, 2021.*
- Syarifah. *Model Problem Based Learning dan Pembentukan Kelompok Sosial. Bekasi: Mikro Media Teknologi. 2022.*