Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, November 2026, 12 (11.B), 22-33
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14699
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Akuntansi

Prina Agisti[1] , Dwi Kismayanti Respati[2], Ati Sumiati[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Akuntansi Konsentrasi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

Received: 10 Oktober 2026
Revised: 02 November 2026
Accepted: 14 November 2026

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* tanpa metode *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest control group design. Sampel berjumlah 64 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik sampel jenuh dengan 32 peserta didik pada kelas X Akuntansi 1 menjadi kelas Eksperimen dan Kelas 32 Peserta Kelas X Akuntansi 2 menjadi kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homgenitas dan Mann-Whitney U Test. Hasil Penelitian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 (<0,05), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar. Rata-rata posttest kelas eksperimen (84,53) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (76,38). Dengan demikian, peneraoan PBL dengan metode TGT memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan PBL saja.

Keywords: *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, hasil belajar, laporan keuangan.

(*) Corresponding Author: prinaagisti052@gmail.com[1], dwikisrespati@unj.ac.id[2], ati-sumiati@unj.ac.id[3]

How to Cite: Agisti, P., Respati, D., & Sumiati, A. (2026). The Implementation of the Problem-Based Learning (PBL) Model with the Teams Games Tournament (TGT) Method on the Learning Outcomes of Grade X Accounting Students. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(11.B), 22-33. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14699.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembangunan suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki oleh negara tersebut (Jamilah et al., 2024). Dalam hal ini pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan berdaya saing, terutama dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul pada era globalisasi (Suhartini & Hasibullah, 2025). Salah satu Lembaga Pendidikan yang perlu mengupayakan peningkatan mutu dan pengembangan keterampilan secara berkelanjutan adalah lembaga pendidikan menengah. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan menengah terdiri atas Pendidikan Umum dan Pendidikan Menengah Kejuruan.

Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk memenuhi standar kompetensi lulusan yang bersifat komprehensif yang mencakup pengembangan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan melanjutan pendidikan sesuai dengan bidang keahlian yang ditekuni, ketentuan ini diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam Upaya memenuhi standar kompetensi lulusan tersebut, hasil belajar peserta didik menjadi acuan dalam menilai kemampuan, perkembangan dan tingkat keberhasilan pendidikan (Yandi et al., 2023).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui ketercapaian tujuan pembelajaran (Sartika et al., 2022). Namun demikian, dalam praktiknya hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah (Fatah & Utami, 2024; Mulyanti, 2023; Pebriansyah & Hamzah, 2026). Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang diunggah oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development*, menunjukkan hasil skor PISA peserta didik Indonesia pada tahun 2022 pada aspek matematika, membaca, dan sains masing-masing sebesar 366, 359, dan 383. Nilai tersebut masih berada di bawah rata-rata OECD yang masing-masing mencapai 472, 476, dan 485. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi, numerasi, dan pemahaman konsep sains peserta didik Indonesia masih belum optimal jika dibandingkan dengan standar internasional.

Permasalahan ini tidak hanya ditemukan di tingkat internasional, tetapi juga tercermin dalam hasil penilaian tingkat nasional pada pendidikan menengah khususnya SMK, masih belum mencapai tingkat yang optimal. Hal ini didukung oleh Data Rapor Pendidikan Nasional Indonesia tahun 2024 pada Portal Data Pendidikan yang diunggah oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menunjukkan capaian hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa kemampuan literasi berada pada angka 66,02%, numerasi sebesar 64,02% dan aspek karakter mencapai 54,02%. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di SMK belum mampu mengembangkan potensi peserta didik khususnya dalam penguatan keterampilan literasi, numerasi dan karakter. sehingga diperlukan upaya yang sistematis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Pada praktiknya pembelajaran akuntansi di SMK, masih banyak menerapkan pembelajaran yang tidak bervariatif dan bersifat pasif (Amelia & Arif, 2025; Habibah & Pratiwi, 2025; Palangda et al., 2025). Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, konsentrasi belajar menurun, mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta kurang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara mandiri sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik (Kristanti & Sujana, 2022).

Berdasarkan hasil observasi selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 44 Jakarta, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai Asesmen Akhir Semester sebesar 67,5 yang masih berada di bawag Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil

wawancara dengan guru pelajaran menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar diduga disebabkan oleh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang belum dikembangkan secara variatif sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sejalan dengan prinsip *deep learning*. *Deep Learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, relevan dan menyenangkan bagi peserta didik melalui *mindful learning, meaningful learning* dan *joyful learning* yang berfokus pada peningkatan keterlibatan aktif siswa dengan mengurangi keluasan materi namun memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Agustina et al., 2025).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) ke dalam model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Enggen dan Kauchak, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, penguasaan materi dan kemampuan belajar mandiri peserta didik (Dahri, 2022). Sementara itu, *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin memadukan kerja sama kelompok dengan kompetisi antartim sehingga mampu meningkat keaktifan, motivasi, serta interaksi antar peserta didik (Achadah, 2025). Penerapan PBL yang dipadukan dengan TGT sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial, kolaborasi dan pemberian *scaffholding* dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) (Arsyad et al., 2025). Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mengintegrasikan tahapan orientasi masalah, diskusi kelompok, *games*, *Tournament*, dan evaluasi serta penghargaan kelompok (Cahyani et al., 2024; Nurhikmawati & Utami, 2024; Purba et al., 2024). Dengan demikian, integrasi Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kolaboratif, serta menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu memberikan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Namun Salsabila et al. (2023), menemukan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dan tidak ditemukan perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik. Amni et al. (2021) juga menemukan bahwa tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kimia peserta didik yang diajar dengan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media destinasi dengan peserta didik yang diajar dengan metode konvensional. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penerapan Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar belajar peserta didik masih belum konsisten. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga juga masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan

mendeskrispsikan dan menganalisis bagaimana perbedaan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi dalam mata pelajaran Dasar-dasar akuntansi dan Keuangan Lembaga dibandingkan dengan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini juga penting dilakukan untuk memberikan kontribusi empiris terhadap praktik pembelajaran dasar-dasar akuntansi yang lebih inovatif, serta mendukung tingkat pencapaian pembelajaran peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Nonequivalent control group design. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 44 Jakarta. Pemilihan Lokasi penelitian didasarkan pada hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), yang menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk menjadikan SMK Negeri 44 Jakarta sebagai Lokasi penelitian guna mengkaji dan mencari solusi yang relevan terhadap permasalahan hasil belajar peserta didik.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X Program keahlian akuntansi dan keuangan Lembaga SMK Negeri 44 Jakarta yang berjumlah 72 peserta didik. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini menerapkan Teknik *nonprobability sampling* dengan pendekatan *sampling jenuh*. Sehingga pada penelitian ini, kelas X Akuntansi 1 terpilih menjadi kelas Eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan Kelas X Akuntansi 2 menjadi kelas Kontrol yang akan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa *Teams Games Tournament* (TGT) pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

Teknik pengumpulan data Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *Pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Wawancara pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran, model pembelajaran yang biasa digunakan. Hasil Wawancara digunakan sebagai data pendukung dalam memperkuat latar belakang masalah penelitian. Penilaian hasil belajar peserta didik memerlukan penggunaan instrumen untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh peserta didik. Indikator disusun berdasarkan tujuan pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen. Setelah instrumen dinyatakan layak, penelitian dilaksanakan dengan mengumpulkan data melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann–

Whitney untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi melalui *expert judgment* dan uji empiris terhadap 36 peserta didik SMK Negeri 2 Jakarta. Berdasarkan uji validitas menggunakan Korelasi Pearson, diperoleh 21 dari 40 butir soal yang dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,921 sehingga instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, 21 butir soal tersebut digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa metode *Teams Games Tournament* (TGT). Sebelum dilakukan perlakuan, peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pada materi laporan keuangan. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis secara deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, median, dan standar deviasi.

Tabel 1 Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	36,78	76,38	42,13	84,53
Min	10	52	14	62
Max	90	95	71	100
Median	29	76	43	86
Standar Deviasi	20,811	11,672	14,981	11,576

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada data pretest, diketahui bahwa kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 36,78, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 42,13. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai awal peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Nilai minimum pada kelas kontrol sebesar 10, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 14. Adapun nilai maksimum yang diperoleh kelas kontrol adalah 90, sedangkan kelas eksperimen sebesar 71. Sementara itu, nilai tengah (median) pada kelas kontrol sebesar 29, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 43, yang menunjukkan bahwa nilai tengah kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan nilai standar deviasi, kelas kontrol memiliki nilai sebesar 20,811, sedangkan kelas eksperimen sebesar 14,981. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai pretest pada kelas kontrol lebih bervariasi dibandingkan kelas eksperimen, sehingga nilai peserta didik pada kelas eksperimen cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar nilai rata-ratanya.

Analisis statistik deskriptif pada posttest mengahasilkan nilai rata-rata (mean) sebesar 76,38, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,53. Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Nilai minimum pada kelas kontrol sebesar 52, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 62. Adapun nilai maksimum pada kelas kontrol sebesar 95, sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 100. Sementara itu, nilai tengah (median) kelas kontrol sebesar 76, sedangkan kelas eksperimen sebesar 86, yang menunjukkan bahwa nilai tengah peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan nilai standar deviasi, kelas kontrol memiliki nilai sebesar 11,672, sedangkan kelas eksperimen sebesar 11,576. Nilai standar deviasi kedua kelas relatif hampir sama, sehingga menunjukkan bahwa penyebaran nilai hasil belajar pada kedua kelas relatif seragam.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 peserta didik.

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	**Kolmogorov-Smirnov[a]**			**Shapiro-Wilk**		
		Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
Hasil	Pretest A (Kontrol)	0,177	32	0,012	0,921	32	0,022
	Posttest A (Kontrol)	0,146	32	0,080	0,940	32	0,074
	Pretest B (Eksperimen)	0,180	32	0,010	0,949	32	0,133
	Posttest B (Eksperimen)	0,207	32	0,001	0,866	32	0,001

Sumber: Data Diolah (2026)

Pada hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,022, posttest kelas kontrol sebesar 0,074, pretest kelas eksperimen sebesar 0,133, dan posttest kelas eksperimen sebesar <0,001. Berdasarkan kriteria pengujian, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Oleh karena itu, data pretest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen tidak berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, sedangkan data posttest kelas kontrol dan pretest kelas eksperimen berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.001	1	62	.981
	Based on Median	.096	1	62	.757

	Based on Median and with adjusted df	.096	1	61,002	.757
	Based on trimmed mean	.009	1	62	.926

Sumber: Data Diolah (2026)

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Leven pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi berdasarkan *Based on Mean* sebesar 0,981. Berdasarkan kriteria pengujian, data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Karena nilai signifikansi sebesar 0,981 > 0,05 maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat, diketahui bahwa tidak seluruh data berdistribusi normal. Dengan tidak terpenuhinya asumsi normalitas tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4 Hasil uji Mann-Whitney U Test (Rank) Data Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Ranks				
	Kelas	**N**	**Mean Rank**	**Sum of Ranks**
Nilai	Posttest Kelas Kontrol	32	26,13	836,00
	Posttest Kelas Eksperimen	32	38,88	1244,00
	Total	64		

Sumber: Data Diolah (2026)

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebanyak 32 peserta didik. Nilai Mean Rank kelas kontrol sebesar 26,13, sedangkan kelas eksperimen sebesar 38,88. Nilai Mean Rank yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, nilai Sum of Ranks pada kelas eksperimen sebesar 1.244,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang sebesar 836,00. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik dilakukan uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney U Test

Test Statistics[a]	
	Nilai
Mann-Whitney U	308,000
Wilcoxon W	836,000
Z	-2,767
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,006

Sumber: Data Diolah (2026)

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji Mann–Whitney U Test diperoleh nilai Mann–Whitney U sebesar 308,000, nilai Z sebesar -2,767, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai

signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan metode Teams Games Tournament (TGT) dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) saja. Hasil tersebut didukung oleh statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 84,53 lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 76,38.

PEMBAHASAN

Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep namun mampu menganalisis dan berpikir kritis, terutama pada materi laporan keuangan. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) saja pada materi laporan keuangan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2025/2026 di Kelas X Akuntansi SMK Negeri 44 Jakarta. Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil uji Mann–Whitney diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 (<0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa metode *Teams Games Tournament* (TGT). Temuan ini didukung oleh hasil statistik deskriptif yang menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (84,53) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (76,38).

Hasil penelitian ini mendukung konsep hasil belajar yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui tingkat pemahaman kognitif serta diukur menggunakan nilai hasil tes sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur menggunakan instrumen tes pilihan ganda sesuai dengan indikator pembelajaran pada materi laporan keuangan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Alda et al. (2022), penelitian Devi et al. (2025), dan penelitian Salsabila et al. (2023) yang sama-sama mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Persamaan tersebut memperkuat bahwa

penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya mendorong keaktifan peserta didik selama pembelajaran, tetapi juga berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

Temuan penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajar dapat optimal apabila melalui interaksi sosial (Arsyad et al., 2025). Pada kelas eksperimen, peserta didik aktif berdiskusi, bertukar pendapat, memecahkan masalah secara kolaboratif, dan saling membantu memahami materi. Aktivitas tersebut mencerminkan penerapan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mendukung terbentuknya lingkungan belajar kolaboratif yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan penelitian ini juga mendukung teori *Problem Based Learning* (PBL) yang dikemukakan oleh Paul Eggen dan Don Kauchak bahwa PBL memanfaatkan permasalahan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, penguasaan materi, dan kemandirian belajar peserta didik (Dahri, 2022). Pada penelitian ini, peserta didik menganalisis dan menyelesaikan permasalahan terkait materi laporan keuangan secara berkelompok sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman materi yang lebih baik.

Keunggulan kelas eksperimen tidak hanya dipengaruhi oleh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), tetapi juga oleh metode *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui diskusi, *games*, dan turnamen, peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan bertanggung jawab dalam memahami materi sekaligus bekerja sama untuk memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya. Temuan ini sejalan dengan Achadah (2025) yang menyatakan bahwa TGT mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demilian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan dengan *Problem Based Learning* (PBL) saja. Tambahan kegiatan games dan turnamen meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Cahyani et al. (2024), Nurhikmawati & Utami (2024), dan Walyafi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi, keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Melalui kegiatan teams, turnamen dan pemberian reward, peserta didik terdorong untuk berkompetisi secara sehat sekaligus bekerja sama dalam kelompok sehingga pemahaman materi dan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang digunakan, serta penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model *Problem Based Learning* (PBL) saja. Hal tersebut dikarenakan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui pemecahan masalah, sedangkan motode *Teams Games Tournament* (TGT) melengkapai proses pembelajaran melalui kegiatan permainan akademik dan turnamen yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama, serta tanggung jawab peserta didik selama proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan dan bermakna sehingga memberikan dampak positif terhadap penungkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga tepatnya pada materi laporan keuangan kelas X Akuntansi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) saja. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji Mann–Whitney U Test yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,006 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil statistik deskriptif juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 84,53, lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 76,38. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) saja pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga kelas X Akuntansi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menerapkan model ini pada materi, jenjang, atau mata pelajaran yang berbeda dengan jumlah sampel dan durasi pembelajaran yang lebih luas.

REFERENCES

Achadah, A. (2025). *Cooperative Learning: Implementasi Model-Model Pembelajaran* (C. Musthofa, Ed.; 1st ed.). Nfal Publishing. http://repository.uniramalang.ac.id/id/eprint/1472/1/Cooperative%20Learning%20Implementasi%20Model-Model%20Pembelajaran.pdf

Agustina, E., Triaristina, A., Fitri, D. M., & Manalu, T. (2025). Analisis SurveiTingkat Pengetahuan dan Persepsi Guru SMA Terhadap Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(3), 913–927. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5324

Alda, P., Putra, M. J. A., & Erlisnawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Monopoli

Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1763. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8986

Amelia, I. W., & Arif, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-In Classpoint pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *8*(3), 1362–1377. https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6559

Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *15*(2), 2840–2848.

Arsyad, M., Suprayogi, M. N., Siregar, N. R., Maysara, Syuhud, Bahri, S., Chodijah, S., Napitupulu, M. H., Saswati, R., & Sitorus, N. (2025). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (N. N. Hidayati, Ed.). HN Publishing. https://www.researchgate.net/publication/390976424_Teori_Belajar_dan_Pembelajaran

Cahyani, R. R., Caska, & Rizka, M. (2024). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi PBL dan TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 1679. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21* (M. Dewi, Ed.). Muharika Rumah Ilmiah. https://muharikarumahilmiah.com/

Devi, I. P., Mayasari, N., & Indriani, A. (2025). Effect of the Kahoot-Assisted Team Games Tournament Model on Mathematics Learning Outcomes of Grade XI Students. *Journal of Mathematics Education and Science*, *8*(2), 191–201. https://doi.org/10.32665/james.v8i2.5114

Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *13*(2).

Habibah, V. N., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Makasi Berbasis Android dengan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, *10*(2), 618–631. https://doi.org/10.31932/jpe.v10i2.5026

Jamilah, I., Ginting, R. E., & Simajuntak, G. R. A. (2024). *Pendidikan dan Pelatihan: Pengembangan Sumber Daya Manusia Menuju Indonesia Emas 2045*. (7). https://doi.org/https://doi.org/10.6578/triwikrama.v5i7.7185

Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 202–213. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908

Mulyanti. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Diskusi dan Metode Presentasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Perilaku Jujur Kelas IX-4 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *3*(1), 110–123. https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.310

Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ainara Journal*, *5*(3), 222. http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE*. https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108.

Palangda, L., Manongko, A. A. C., & Manasal, G. Q. (2025). Analisis Model Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *5*, 5148–5159.

Pebriansyah, R., & Hamzah, I. (2026). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Think Pair Share : Studi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *7*(1), 235–244. https://doi.org/10.52060/jipti.v7i1.4054

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2005).

Portal Data Pendidikan. (2025). *Data Rapor Pendidikan Indonesia 2024 Indonesia*. https://data.kemendikdasmen.go.id/dataset/p/rapor-pendidikan-indonesia-mhldx/data-rapor-pendidikan-indonesia-2025-indonesia

Purba, R. H., Fatchan, A., & Susilo, S. (2024). Pengaruh Kombinasi Model Problem Based Learning Dengan Teams Games Tournament terhadap hasil dan Minat Belajar Geograafi Siswa MAN Rejotangan Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *21*(1), 44–52. https://doi.org/10.17977/um017v21i12016p044

Salsabila, S. S., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team GamesTournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 3 Tugu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 4521–4532. https://share.google/oK6ryeglFIOdqoTwA

Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (W. W. Wijayanti, Ed.). UMSIDA Press.

Suhartini, S., & Hasibullah, M. U. (2025). TRANFORMASI PENDIDIKAN SEBAGAI FONDASI PEMBANGUNAN NASIONAL DI ERA GLOBALISASI. *ICHES: International Conference on Humanity Education and Social*.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

Walyafi, D., Padang, U. N., Jurnal, B., & Biologi, P. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Lingkungan Di Kelas X MAN 3 Kota Padang. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*. https://e-journal.my.id/biogenerasi

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, *1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1