

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1. Belajar dan Hasil Belajar**

Setiap individu pasti mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, baik anak-anak, remaja, orang dewasa maupun orang tua, dan akan berlangsung seumur hidup. Dalam pendidikan di sekolah belajar merupakan kegiatan yang pokok yang harus dilaksanakan. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila proses belajar dalam suatu sekolah dapat berlangsung dengan baik, yaitu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ahmadi (2004: 128) mengatakan "Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan".

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 10), menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan setelah belajar orang memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Berikut akan dijelaskan pengertian belajar menurut beberapa ahli.

- a. Slameto (2003: 2) mengatakan belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

- b. Dalyono (2005: 49) menyatakan belajar adalah suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental serta dana, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, minat, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah merupakan suatu proses yang dapat merubah perilaku seseorang dari tidak tau menjadi tau, dari yang tidak mengerti jadi mengerti, dari yang tidak paham menjadi paham, dan dari yang tidak bias menjadi bias. dan pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha yang di jalankan oleh seorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa.

#### Unsur-unsur Belajar

Menurut Anni dkk (2004: 3-4) unsur-unsur belajar adalah sebagai berikut:

##### a. Pembelajaran

Dapat berupa peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan. Pembelajaran memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan, otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang kompleks, dan syaraf atau otot yang yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

##### b. Rangsangan (stimulus)

Adalah peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar. Dalam kehidupan seseorang terdapat banyak stimulus yang berada di lingkungannya.

### c. Memori

Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

### d. Respon

Adalah tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada di dalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

## Prinsip-prinsip Belajar

Dalyono (2005: 51-54) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

### a. Kematangan jasmani dan rohani

Salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu telah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah cukup kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.

### b. Memiliki kesiapan

Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar.

### c. Memahami tujuan

Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat cepat selesai dan berhasil.

### d. Memiliki kesungguhan

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

e. Ulangan dan latihan

Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan.

Sedangkan Menurut Slameto(2003: 27) prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan prasarat yang diperlukan untuk belajar:
  - a. Dalam belajar siswa harus diusahakan dapat berpartisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
  - b. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
  - c. Belajar perlu lingkungan yang matang, dimana siswa dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif; dan
  - d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakekat belajar
  - a. Belajar itu proses kontinu, maka harus ada tahap demi tahap menurut perkembangannya.
  - b. Belajar itu adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery.
  - c. Belajar adalah proses kontinuitas ( hubungan antara pengertian yang satu dengan yang lain), sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.

- 3) Sesuai materi dan bahan yang di pelajari
  - a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
  - b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

Prinsip-prinsip belajar tersebut sangatlah penting untuk dipahami di karenakan agar dapat memberikan penjelasan tentang usaha pencapaian tujuan pembelajaran melalui kondisi yang kondusif. Pembelajaran yang kondusif adalah terjadinya kerja sama antara guru dan siswa. kegiatan belajar hendaknya ada interaksi guru dan siswa, dan dalam proses belajar di tandai dengan terjadinya perubahan-perubahan yang terjadi di dalam siswa seperti perubahan perilaku dalam diri siswa baik dalam aspek koognitif, efektif maupun psikomotor yang tercermin dalam hasil belajar. Dan melalui belajar orang ataun individu akan memperoleh berbagai ketrampilan, pengetahuan, nilai dan sikap yang diperoleh dari interaksi guru dan siswa dan sumber belajar dalam pengajaran. Hal ini di dukung oleh pendapat Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 49) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan kompleks dan setelah belajar orang memiliki ketrampilan, pengetahuan, dan nilai.

Dalam proses belajar ada beberapa yang dapat mempengaruhi baik itu yang berasal dalam diri siswa maupun dari luar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 238-254), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi:

1. Faktor internal seperti sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri, intelegensi, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa.
2. Faktor eksternal seperti guru sebagai Pembina siswa belajar, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijaksanaan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah dan kurikulum sekolah.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 54) “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat di golongan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada dalam luar individu siswa.” Berdasar kan pendapat terdsebut dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor intern dan ekstern.Pada hakekastnya hasil belajar di tandai dengan adanya perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang dapat dilihat di dalam perubahan sikap, pengetahuan, kepribadian, tingkah laku, dan ketrampilan.

## **2. Model pembelajaran kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit.

Pembelajaran kooperatif juga menurut mereka memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman budaya, gender, sosial-ekonomi, dll.Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif mengajarkan

keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau team work. Keterampilan ini sangat dibutuhkan anak saat nanti lepas ke tengah masyarakat.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Wikandari dalam dedeh winarti (2004: 7) menyatakan bahwa:

“pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”.

Selanjutnya, slavin dalam Etin dan Raharjo (2007: 4) mengatakan bahwa:

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok.

Sedangkan lie dalam Ernawati (2004:8) menyatakan bahwa “ pembelajaran kooperatif atau *kooperratif learning* adalah system pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

Model pembelajara kooperatif harus menerapkan lima unsur menurut lie (2004:31) yaitu “saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, evaluasi proses kelompok. Jika kelima unsur tersebut dilaksanakan dengan baik, maka akan tercipta suasana kerja kelompok yang maksimal dan dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi, sehingga kemungkinan hasil belajarpun akan meningkat.

Unsur-unnsur pembelajaran kooperatif.

a. Saling ketergantungan Positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Wartawan mencari dan menulis berita, redaksi mengedit, dan tukang ketik mengetik tulisan tersebut. Rantai kerja sama ini berlanjut terus sampai dengan mereka yang di bagian percetakan dan loper surat kabar. Semua orang ini bekerja demi tercapainya satu tujuan yang sama, yaitu terbitnya sebuah surat kabar dan sampainya surat kabar tersebut di tangan pembaca. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka. Dalam metode ini, Aronson menyarankan jumlah anggota kelompok dibatasi sampai dengan empat orang saja dan keempat anggota ini ditugaskan membaca bagian yang berlainan. Keempat anggota ini lalu berkumpul dan bertukar informasi. Selanjutnya, pengajar akan mengevaluasi mereka mengenai seluruh bagian. Dengan cara ini, mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain berhasil.

#### b. Tanggung jawab perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *Cooperative Learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

#### c. Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh lagi, hasil kerja sama ini jauh lebih besar daripada jumlah hasil masing-masing anggota.

#### d. Komunikasi antar anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

#### e. Evaluasi

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja

kelompok, tetapi diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali pembelaier terlibat dalam kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning*.

Menurut Alavin dalam As'ari (2003: 6) ada dua aspek penting yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Aspek motivasi

Pada dasarnya motivasi ada di dalam konteks pemberian penghargaan kepada kelompok. Adanya penilaian yang di dasarkan atas keberhasilan kelompok mampu menciptakan situasi dimana satu-satunya cara bagi setiap kelompok untuk mencapai tujuannya adalah dengan mengupayakan agar kelompoknya tercapai dahulu, ini mengakibatkan setiap anggota kelompok terdorong untuk mengajak, mendukung dan membantu koleganya berhasil menyelesaikan tugas yang di emban dengan baik.

2. Aspek kognitif

Asumsi dasar dari teori ini adalah bahwa interaksi antar siswadisekitar tugas-tugas yang sesuai akan mreningkakan ketuntasan siswa tentang konsep-konsep penting. Berdaarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ada dua aspek penting yangb mempengaruhi pembellajaran kooperatif yaitu aspek motivasi dan aspek koognitif. Tapa adanya aspek tersebut maka pembelajaran tidak akan berjalan sebagai mana mestinya.

Prinsip Pembelajaran Kooperatif sebagai berikut.

- a. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.

- c. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- d. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.
- e. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- f. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Tujuan Pembelajaran Kooperatif .

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1994).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et al. (2000), yaitu:

- a. Hasil belajar akademik .

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada

belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: Jigsaw II, Student Teams Achievement Devition (STAD) , Team Assisted Individualization ( TAI ), Teams Game Tournament ( TGT ), Group Investigation ( GI ) dan metode struktural .

### **3. Pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Number Head Together*)**

Number Head Together adalah suatu Model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas ( Rahayu, 2006 ). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah. NHT pertama kali dikenalkan oleh Spencer Kagan dkk (1993). Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Kagan menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Struktur tersebut dikembangkan sebagai bahan alternatif dari sruktur kelas tradisional seperti mangacungkan tangan terlebih dahulu untuk kemudian ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan. Suasana seperti ini menimbulkan kegaduhan dalam kelas, karena para siswa saling berebut dalam mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan peneliti (Tryana, 2008).

Dengan model NHT suasana kegaduhan seperti tersebut di atas dapat dihindari karena siswa akan menjawab pertanyaan dengan ditunjuk peneliti berdasarkan pemanggilan nomor secara acak (Kagan, 2000). Model NHT memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa lebih banyak waktu berpikir menjawab dan saling membantu satu sama lain, melibatkan siswa lebih banyak dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa terhadap isi pelajaran tersebut. Model NHT melibatkan para siswa dalam mereview bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa mengenai pelajaran tersebut, dibuat semenarik mungkin sehingga siswa dapat belajar dengan gembira. Struktur NHT sering disebut berpikir secara kelompok. NHT digunakan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. NHT sebagai model pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok. Adapun ciri khas dari NHT adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya. Dalam menunjuk siswa tersebut, guru tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok tersebut dengan cara tersebut akan menjamin keterlibatan total semua siswa dan merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Dengan adanya keterlibatan total semua siswa tentunya akan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa akan berusaha memahami konsep-konsep ataupun memecahkan permasalahan yang disajikan oleh guru seperti yang diungkapkan oleh Ibrahim, dkk (2000: 7) bahwa dengan belajar kooperatif akan memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademik penting lainnya serta akan

memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademis.

Ibrahim mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu :

1. Hasil belajar akademik struktural

Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

2. Pengakuan adanya keragaman

Bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Menurut Kagan (2007) model pembelajaran NHT ini secara tidak langsung melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan, sehingga siswa lebih produktif dalam pembelajaran. Sintaks NHT dijelaskan sebagai berikut:

a. Penomoran

Penomoran adalah hal yang utama di dalam NHT, dalam tahap ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan tiga sampai lima orang dan memberi siswa nomor sehingga setiap siswa dalam tim mempunyai nomor berbeda-beda, sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelompok.

b. Pengajuan Pertanyaan

Langkah berikutnya adalah pengajuan pertanyaan, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diberikan dapat diambil dari materi pelajaran tertentu yang memang sedang di pelajari, dalam membuat pertanyaan usahakan

dapat bervariasi dari yang spesifik hingga bersifat umum dan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi pula.

c. Berpikir Bersama

Setelah mendapatkan pertanyaan-pertanyaan dari guru, siswa berpikir bersama untuk menemukan jawaban dan menjelaskan jawaban kepada anggota dalam timnya sehingga semua anggota mengetahui jawaban dari masing-masing pertanyaan.

d. Pemberian Jawaban

Langkah terakhir yaitu guru menyebut salah satu nomor dan setiap siswa dari tiap kelompok yang bernomor sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas, kemudian guru secara random memilih kelompok yang harus menjawab pertanyaan tersebut, selanjutnya siswa yang nomornya disebut guru dari kelompok tersebut mengangkat tangan dan berdiri untuk menjawab pertanyaan. Kelompok lain yang bernomor sama menanggapi jawaban tersebut. (sumber: <http://iqbalali.com/2010/01/03/nht-numbered-head-together/>).

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT merujuk pada konsep Kagen dalam Ibrahim (2000: 29), dengan tiga langkah yaitu :

- a) Pembentukan kelompok;
- b) Diskusi masalah;
- c) Tukar jawaban antar kelompok

Langkah-langkah tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (2000: 29) menjadi enam langkah sebagai berikut ;

**Langkah 1.** Persiapan

Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP), Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

**Langkah 2.** Pembentukan kelompok

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.

**Langkah 3.** Tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan

Dalam pembentukan kelompok, tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

**Langkah 4.** Diskusi masalah

Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.

**Langkah 5.** Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban

Dalam tahap ini, guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.

**Langkah 6.** Memberi kesimpulan

Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

(sumber:<http://herdy07.wordpress.com/2009/04/22/model-pembelajaran-nht-numbered-head-together/>)

Pada langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe NHT atau disebut juga tipe kepala bernomor, siswa diajarkan bekerjasama dalam kelompok untuk memecahkan materi yang di dapatkan, saling bertukar pikiran, saling memberikan pendapat ke teman kelompoknya dan saling bertanggung jawab untuk meyakinkan bahwa seluruh anggota anggota kelompoknya haesus memiliki kemampuan untuk menguasai semua jawaban dari pertanyaan yang akan di ajukan guru. Sehingga pada proses pembelajaran yang adalah siswa dan guru hanya sebagai fasilitator saja. Pada pembelajaran ini dapat digunakan sebagai kontrol agar seluruh siswa terlibat terlibat dalam pembelajaran, karena seluruh nomor yang terdapat pada setiap kelompok dapat terpanggil secara acak dan di panggil guru untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Kelebihan NHT diataranya

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
2. Mampu memperdalam pamahaman siswa
3. Menyenangkan siswa dalam belajar

4. Mengembangkan sikap positif siswa untuk lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya
5. Mengembangkan sikap kepemimpinan siswa, meningkatkan pembelajaran bersama, mengembangkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, mengembangkan rasa saling memiliki, serta mengembangkan keterampilan untuk masa depan.

Kelemahan NHT

Sedangkan kelemahannya adalah pelaksanaan pembelajarannya berlangsung lama, terjadi kegaduhan di kelas, suasana kelas sulit dikontrol oleh guru, adanya kemungkinan nomor yang telah dipanggil akan dipanggil lagi.

#### **4. Model Pembelajaran Kooperatif TGT ( *Teams Games Tournament* )**

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

TGT dikembangkan oleh De Vries dan Slavin (1978) di Universitas John Hopkins. TGT merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok. Dalam TGT siswa dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang

heterogen. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang konsep materi, selanjutnya siswa diminta untuk belajar dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dalam rangka mementapkan pemahaman terhadap konsep dan prinsip yang sudah diberikan guru dalam memantapkan pemahaman terhadap konsep dan prinsip yang sudah diberikan (As'ari, 2003: 7). Untuk mengukur hasil belajar siswa diadakan pertandingan antar kelompok dan materi yang di tandingkan adalah masalah-masalah yang terkait dengan materi.

Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidu materi pembelajaran.

Guru sebelum memberikan tugas harus melihat keterampilan social yang diperlukan dalam kelompok itu agar dapat bekerja sama dalam kegiatan mereka. Sekali keterampilan itu ditetapkan maka akan sangat membantu siswa untuk dapat bekerja sama dengan orang lain secara efektif, di samping juga meningkatkan pencapaian akademik dan membangun keterampilan-keterampilan yang dianggap penting sepanjang hidup mereka. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apa bila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif itu menyenangkan.

Ada Lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

#### 1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

## 2. Kelompok ( team )

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

## 3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

## 4. Turnamen

Sebelum pertandingan antar kelompok dimulai dilaksanakan, setiap anggota kelompok heterogen dipisah untuk sementara waktu. Siswa yang memiliki kemampuan sama dari setiap kelompok ditempatkan dalam satu meja pertandingan yang terdiri dari tiga atau empat orang. Penempatan ini sesuai dengan pendapat Joan dalam dedeh Winarti (2004:11) yang menyatakan bahwa "*student compete in teams of three against student with similar abilities at tournament table*". Hal ini di dukung oleh pendapat Sacco dalam Dedeh Winarti (2004: 11) yang menyatakan bahwa: "*make tournament score shetets by placing eual performing student from different team on the same competing table.*" Setelah siswa yang berkemampuan sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan ( anak yang cerdas dari setiap kelompok disatukan di meja 1, anak yang memiliki

kemampuan sedang ditempatkan di meja 2, anak yang memiliki kemampuan kurang di tempatkan di meja 3, dan yang memiliki kemamuan rendah ditempatka n di meja 4).

#### 5. Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan pada saat pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4 anggota. Tim terdiri dari 5 anggota hanya apabila kelas tidak dapat dibagi habis dengan 4 anggota. Untuk menempatkan siswa dalam kelompok, urutkan mereka dari atas ke bawah berdasarkan kinerja akademik tertentu dan bagilah daftar siswa yang telah urut itu menjadi 4. Kemudian ambil satu siswa dari tiap perempatan itu sebagai anggota tiap tim yang berimbang.
- b. Membuat lembar kegiatan siswa (LKS) dan kuis pendek untuk pelajaran yang akan diajarkan.
- c. Guru menyampaikan atau membacakan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh tim, pada
 

Saat kelompok sudah terbentuk.

  - 1) Meminta semua anggota tim bekerja sama mengatur bangku atau meja kursi mereka, dan berikan kebebasan pada siswa untuk memilih nama kelompoknya.
  - 2) Membagi LKS atau materi belajar lain (duet set untuk satu tim).

- 3) Menganjurkan agar siswa pada tiap-tiap tim bekerja dalam duaan (berpasangan) atau tigaan.
  - 4) Memberi penekanan pada siswa bahwa mereka tidak boleh mengakhiri kegiatan belajar sampai mereka yakin bahwa seluruh anggota tim mereka dapat menjawab 100% benar LKS tersebut.
  - 5) Memastikan pada siswa bahwa LKS itu untuk belajar bukan untuk diisi dan dikumpulkan.
  - 6) Memberikan kesempatan pada siswa untuk saling menjelaskan jawaban mereka, tidak hanya saling mencocokkan jawaban mereka dengan lembar kunci jawaban itu.
  - 7) Apabila ada pertanyaan, mintalah untuk bertanya pada teman dahulu dalam satu tim sebelum ke guru.
  - 8) Memberikan pujian kepada tim yang bekerja dengan baik sambil berkeliling melihat kerja tiap tim.
- d. Bila tiba saatnya kuis, bagikan kuis itu atau bentuk evaluasi yang lain dan berikan waktu yang cukup. Jangan mengizinkan siswa untuk bekerja sama pada saat mengerjakan kuis tersebut, sebab mereka harus menunjukkan bahwa mereka telah belajar sebagai individu.
- e. Buatlah skor tim dan skor individual.
- f. Berilah pengakuan dan penghargaan kepada prestasi tim.
- g. Berilah permainan untuk semua tim.

Seperti halnya dengan *Student Teams Achievement Divisions*

(STAD), TGT juga membagi siswa dalam tim belajar yang beranggotakan 4 orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin,

dan suku (Slavin: 1994). Dalam metode *Teams Games Tournaments* (TGT), siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

#### Kelebihan TGT

1. Dapat menumbuhkan rasa percaya pada setiap siswa dan dapat memotifasi siswa untuk mendapatkan nilai pada saat belajar karena semua itu hasil dari pikiran siswa sendiri.
2. Bagi siswa yang memiliki kemampuan belajarnya kurang bias memotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.
3. Melatih kerja sama antar individu siswa dalam belajar.
4. Seluruh siswa menjadi siap dalam penyampaian materi.
5. Menumbuhkan rasa tanggung jawab kepada siswa.

#### Kelemahan TGT

1. Membutuhkan waktu yang lama sehingga kegiatan belajar tidak efektif.
2. Karena terlalu banyak siswa yang berbicara dalam kelompok kecil menyebabkan pelaksanaan tugas kelompok menjadi terhambat.
3. Dapat mengganggu kelas lain yang sedang belajar.
4. Karena perhatian yang kurang dari guru menyebabkan pelaksanaan tugas kelompok dan kurang mengertinya siswa akan materi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

## **5. Mata Pelajaran Ekonomi**

Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran. Inti masalah ekonomi adalah adanya ketidakseimbangan antara kebutuhan manusia yang tidak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang jumlahnya terbatas. Permasalahan itu kemudian menyebabkan timbulnya kelangkaan. Kata “ekonomi” sendiri berasal dari kata Yunani (oikos) yang berarti “keluarga, rumah tangga” dan (nomos) yang berarti “peraturan, aturan, hukum” dan secara garis besar diartikan sebagai “aturan rumah tangga” atau “manajemen rumah tangga”. Sementara yang dimaksud dengan ahli ekonomi atau ekonom adalah orang yang menggunakan konsep ekonomi dan data dalam bekerja.

Ilmu pengetahuan sosial IPS (ekonomi) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/SMP/MTS bahkan di SMK. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran ekonomi, peserta didik diarahkan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan tanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar ekonomi adalah sesuatu yang ingin dicapai siswa sebagai bukti telah mengikuti proses belajar dalam pelajaran ekonomi yang dilaksanakan disekolah. Hasil yang telah dicapai siswa akan nampak dalam bentuk nilai nyata yang diperoleh melalui suatu penilaian yang telah distandarisasikan dalam bentuk huruf maupun angka.

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi  
Kelas X SMA Negeri 1 Bangunrejo

| Standar Kompetensi   | Kompetensi Dasar   |
|--|--|
| 1. Memahami Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), dan Pendapatan Nasional (PN). | 2.3 Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan PN.<br>2.4 Membandingkan PDB dan pendapatan per kapita Indonesia dengan negara lain<br>2.5 Mendeskripsikan indeks harga dan inflasi |

**Sumber: Data Guru Mata Pelajaran Ekonomi**

## 6. Kemampuan Awal

Secara umum kemampuan awal adalah sesuatu yang di miliki oleh seseorang yang bermanfaat bagi kelangsungan hidupnya. Kemampuan awal itu berasal dari dalam individu itu sendiri dan diukung melalui proses belajar. Sedangkan awal adalah suatu permulaan. Kemampuan awal ( entry behavior ) dalam belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa pada suatu bidang tertentu ( mata pelajaran ) yang merupakan bagian awal permulaan atau dasar pada bidang tersebut.

Kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran ekonomi adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran ekonomi pada pokok bahasan awal yang telah di ajarkan dan sebagai prasyarat pokok bahasan berikutnya. Jika seorang siswa telah memiliki kemampuan awal yang lebih baik, maka ia tidak mengalami kesulitan untuk mengikuti materi selanjutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat soemanto dalam ade septinasari ( 2004: 16) "...jelaslah bahwa apa yang telah dicapai oleh seseorang pada masa0masa lalu akan mempunyai arti bagi aktivitas-aktivitas sekarang."

Kemampuan awal merupakan hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Kemampuan awal siswa merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Kemampuan seseorang yang diperoleh dari pelatihan selama hidupnya, dan apa yang dibawa untuk menghadapi suatu pengalaman baru. Menurut Reber (1988) dalam Muhibbin Syah (2006: 121) yang mengatakan bahwa “kemampuan awal prasyarat awal untuk mengetahui adanya perubahan” Gerlach dan Ely dalam Harjanto (2006:128) “Kemampuan awal siswa ditentukan dengan memberikan tes awal”. Kemampuan awal siswa ini penting bagi pengajar agar dapat memberikan dosis pelajaran yang tepat, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Kemampuan awal juga berguna untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan.

Kemampuan awal juga bisa disebut dengan *prior knowledge* (PK). PK merupakan langkah penting di dalam proses belajar, dengan demikian setiap guru perlu mengetahui tingkat PK yang dimiliki para peserta didik. Dalam proses pemahaman, PK merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi pengalaman belajar bagi para peserta didik. Dari berbagai penelitian terungkap bahwa lingkungan belajar memerlukan suasana stabil, nyaman dan familiar atau menyenangkan. Lingkungan belajar, dalam konteks PK, harus memberikan suasana yang mendukung keingintahuan peserta didik, semangat untuk meneliti atau mencari sesuatu yang baru, bermakna, dan menantang. Menciptakan kesempatan yang menantang para peserta didik untuk ”memanggil kembali” PK merupakan upaya yang esensial. Dengan cara-cara tersebut maka pengajar/instruktur/fasilitator mendorong peserta didik untuk mengubah pola

pikir, dari mengingat informasi yang pernah dimilikinya menjadi proses belajar yang penuh makna dan memulai perjalanan untuk menghubungkan berbagai jenis kejadian/peristiwa dan bukan lagi mengingat-ingat pengalaman yang ada secara terpisah-pisah. Dalam seluruh proses tadi, PK merupakan elemen esensial untuk menciptakan proses belajar menjadi sesuatu yang bermakna.

Dalam proses belajar, PK merupakan kerangka di mana peserta didik menyaring informasi baru dan mencari makna tentang apa yang sedang dipelajari olehnya. Proses membentuk makna melalui membaca didasarkan atas PK di mana peserta didik akan mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Sugiyarto (2009) dalam makalahnya tentang peningkatan kualitas pembelajaran dalam bidang ekologi di perguruan tinggi melalui penerapan praktikum mandiri yang disampaikan pada semiloka nasional menyatakan bahwa “kunci utama tutorial adalah pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang atau yang disebut dengan *prior knowledge*. PK akan keluar dari simpanan para peserta didik apabila ada *trigger* atau pemicu.” Dalam proses inkuiri terbimbing siswa dipacu dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada jawaban dari permasalahan yang dihadapi sehingga siswa dapat dengan mandiri bisa menyimpulkan dan menemukan konsep-konsep dalam materi yang sedang dipelajari.

Dari uraian tersebut, maka kemampuan awal dapat diambil dari nilai yang sudah didapat sebelum materi baru diperoleh. kemampuan awal merupakan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum memasuki pembelajaran materi pelajaran berikutnya yang lebih tinggi. Kemampuan awal dalam penelitian ini diambil dari

nilai tes perkembangan manusia sebelum memasuki materi yang baru yaitu materi pendapatan nasional.

## **7. Teori Belajar Konstruktivisme**

Konstruktivis adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi kita sendiri Von Glaserfelt dalam Santrock (2007 : 290). Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran mengatakan, bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari.

Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis. Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum seperti:

1. Pelajar aktif membina pengetahuan berasaskan pengalaman yang sudah ada.
2. Dalam konteks pembelajaran, pelajar seharusnya membina sendiri pengetahuan mereka.
3. Pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh pelajar sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru.

4. Unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada.
5. Ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama. Faktor ini berlaku apabila seorang pelajar menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten atau sesuai dengan pengetahuan ilmiah.
6. Bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai perkaitan dengan pengalaman pelajar untuk menarik minat pelajar.

Berdasarkan hasil analisisnya terhadap kriteria dan pendapat sejumlah ahli, Widodo, (2004: 71) menyimpulkan tentang lima unsur penting dalam lingkungan pembelajaran yang konstruktivis, yaitu:

- a. Memperhatikan dan memanfaatkan kemampuan awal siswa
- b. Pengalaman belajar yang autentik dan bermakna
- c. Adanya lingkungan social yang kondusif
- d. Adanya dorongan agar siswa bias mandiri
- e. Adanya usaha untuk mengenalkan siswa tentang dunia ilmiah.

Dari pandangan ahli konstruktivisme, setiap murid mempunyai peranan dalam menentukan apa yang akan mereka pelajari. penekanan diberi kepada menyediakan murid dengan peluang untuk membentuk kemahiran dan pengetahuan di mana mereka menghubungkan pengalaman yang sebelumnya mereka dengan kegunaan yang akan datang. murid bukan hanya dibekalkan dengan fakta-fakta saja, sebaliknya penekanan diberikan kepada proses berfikir dan kemahiran berkomunikasi. Selepas satu sesi perbincangan murid bersama-

sama menentukan perkara penting yang harus dipelajari dan tujuan mempelajarinya. Dalam proses ini murid akan mengalami prosedur yang digunakan oleh seorang seperti menyelesaikan masalah dan memeriksa hasil yang diperoleh.

Selanjutnya, Jean Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama (Dahar, 1989; 159) menegaskan bahwa pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sedangkan, akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat. Lebih jauh Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Bahkan, perkembangan kognitif anak tergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar adalah mengalami dan tidak bisa dilimpahkan pada orang lain. Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati, tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam konteks ini, siswa belajar sambil bekerja, karena dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman serta dapat mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Prinsip

ini didasarkan pada asumsi bahwa para siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan proporsional, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi/konsep.

Edgar Dale merupakan tokoh yang berjasa dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran modern. Edgar Dale mengemukakan tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) sebagaimana tampak dalam gambar berikut ini :

Gambar 1. Gambar kerucut pengalaman.



Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran. Modus Pengalaman belajar adalah sebagai berikut: kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, maka peserta didik akan mengingat hanya 20% karena

mereka hanya mendengarkan. Sebaliknya, jika guru meminta peserta didik untuk melakukan sesuatu dan melaporkan nya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%. Dengan demikian, segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri. Pembelajaran itu akan lebih bermakna jika siswa "mengalami sendiri apa yang dipelajarinya" bukan "mengetahui" dari informasi yang disampaikan guru, dan pelajaran akan berpusat pada siswa bukan guru.

### **8. Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan perolehan dari evaluasi belajar. Hasil belajar siswa berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Seperti yang di ungkapkan oleh slameto(2003: 57), hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang di lakukannya.” Kemudian menurut Dimyatie dan Mudjiono (2006: 3) mengemukakan, “ hasil belajar merupakan hasil dari sesuatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisiguru tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Menurut Catharina Tri Anni (2002: 4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (H. Nashar, 2004: 77).

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam 20 H Nashar, 2004: 77). Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka didapat hasil belajar.

Hasil belajar pada suatu sisi adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada sisi lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 4).

Sedangkan menurut pendapat Oemar (2004: 36) mengemukakan bahwa:

”Proses belajar dan hasil belajar siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan yang membimbing mereka, dan guru yang berkompetensi, guru yang berkompeten akan lebih menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar para siswanya akan berada pada tingkat yang optimal”.

Dengan demikian, terdapat banyak masalah yang berhubungan dengan hasil pembelajaran dan peran guru dalam proses pembelajaran. Para guru hendaknya dapat menyelesaikan masalah pembelajarannya melalui kegiatan nyata di kelasnya. Kegiatan nyata itu ditunjukkan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajarannya yang dilaksanakan secara profesional (Suhardjono, dalam Suharsimi Arikunto, dkk; 2006: 55).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni, 2004: 4). Dalam pembelajaran perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari atas bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.

Sedangkan menurut ahmadi dalam Satuti (2006), menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam satu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat di lihat pada nilai setiap mengikuti tes. Maka dari itu untuk mengetahui hasil belajar digunakan alat ukur berupa tes.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat di ket au i dengan menggunakan alat ukur berupa tes. Senada denga unkanan Arikunto

(2005: 57) dalam satuti (2006), “ nilai yang di peroleh waktu ulangan bukanlah menggambarkan partisipasi, tetapi menggambarkan hasil belajar.”

Menurut pendapat beberapa ahli tersebut dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan hasil belajar dapat memberikan informasi tentang sejauh mana mereka menguasai materi pelajaran yang di sampaikan guru dan hasil belajar tersebut terjadi pada segi kognitif, efektif, dan psikomotorik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yangb telah ditetapkan. Bagi guru hasil belajar dapat di gunakan sebagai petunjuk efektif tidaknya metode mengajar yang telah di gunakan.

### **B. Penelitian Yang Relevan.**

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

| <b>NO</b> | <b>Penelitian Yang Relevan</b>  |
|-----------|---|
| <b>1</b>  | Lisnawati, dalam penelitiannya yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Tipe teams-Geames-Tournaments (TGT) (Studi pada siswa Kelas IIA semester ganjil SLTP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2004-2005), hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklius yang di ikuti dengan peningkatan hasil belajar matematika pada siswa setelah menhgunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. |
| <b>2</b>  | Dien Anggalia (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “ upaya peningkatan Aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa melalau model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) di kelas VIII SMP N 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2005/2006.   |
| <b>3</b>  | Agustiani, Renny.2009.dalam penelitiannya yang berjudul “ <i>Studi Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan Kooperatif Tipe STAD dengan Memperhatikan Kemampuan Awal</i> ”. Skripsi, FKIP. Universitas Lampung.  |

|   |   |
|---|---|
|   |   |
| 4 | Diyanto (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Melalui penerapan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> dengan tipe TGT ( <i>Teams Games Tournaments</i> ) pada pokok bahasan bilangan bulat maka hasil belajar siswa kelas VII6 MTs. Filial Al Iman Adiwerna Tegal tahun pelajaran 2005/2006 dapat ditingkatkan”.   |
| 5 | Rusmawati (2008) dengan judul, “ meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Nipi Raka Amuntai dengan model pembelajaran kooperatif Tipe teams geam tournament.” Menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif Tipe teams Geam tournament dapat meningkatkan hasil belajar.   |
| 6 | Dedeh Winarti dalam penelitiannya yang dalam penelitiannya yang berjudul “pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament ( TGT ) sebagai upaya meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar matematika siswa ( studi pada sisawav kelas IId semester gnep SLTP Al-kausar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2003-2004). Menunjukan bahwa hasil analisis data Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar 64%, rata-rata nilai kelas 5,71 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 55%. Pada siklus II rata-rata aktivitas siswa sebesar 72 % dan rata-rata nilai kelas 7,03 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 70%. Pada siklus III rata-rata aktivitas siswa sebesar 75% dan rata-rata nilai kelas 6,7 dan (2007) dalam penelitiannya mengremukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe kepela bernomor (NHT) dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siklus I sebesar 60,00. Pada siklus II sebesar 70,00. Dan pada siklus II sebesar 76,00, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 60,00, pada siklus II sebesar 61,00, pada siklus III sebesar 71,00 |

### C. Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran jadi semakin menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode langsung. Dalam pembelajaran langsung sifat pembelajarannya adalah *teacher centered* sehingga

siswa tidak mendapatkan andil yang besar dalam pembelajaran. Hal ini karena peran guru dalam pembelajaran sangat dominan. Saat ini penerapan metode kooperatif mulai dilakukan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif ini sifat pembelajarannya *students centered* sehingga pembelajarannya lebih didominasi oleh aktivitas siswa.

Von Glaserfelt dalam Santrock (2007 : 290). Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran mengatakan, bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Ide pokoknya adalah siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, otak siswa sebagai mediator, yaitu memproses masukan dari dunia luar dan menentukan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran merupakan kerja mental aktif, bukan menerima pembelajaran dari guru secara pasif. Sehingga akan tercipta suasana siswa lebih termotivasi dalam setiap pembelajaran dan akan meningkatkan hasil belajarnya bukan karna guru melainkan hasil dari pengembangan diri siswa tersebut.

Variable bebas ( *independent* ) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Numbered Head Together* ( NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) . Variable terikat ( *dependen* ) dalam penelitian ini adalah hasil belajar Ekonomi siswa melalui dua model pembelajaran tersebut. Hasil belajar Ekonomi dengan menerapkan model kooperatif tipe NHT dan hasil belajar Ekonomi dengan menerapkan kooperatif tipe TGT. Variable moderator

dalam penelitian ini adalah kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran Ekonomi.

### **1. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT di bandingkan Tipe TGT.**

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Model ini menunjukkan efektivitas untuk berpikir secara kritis, pemecahan masalah dan komunikasi antar pribadi. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat dengan teman dalam satu kelompok kecil untuk memecahkan masalah, Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah tipe *Numbered head together* ( NHT ) atau tipe kepala bernomor, dan tipe *Team Games Tournament* ( TGT ). Kedua model kooperatif tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda namun tetap satu jalur yaitu pembelajaran secara kelompok yang berpusat pada siswa ( *sentered student*) dan guru hanya sebagai fasilitator.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe NHT, guru hanya sebagai fasilitator dan guru membentuk kelompok yang anggotanya heterogen, kemudian guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lembaran soal yang di bagikan ke stiap kelompok, guru juga memberika nomor urut kepada semua siswa dalam setiap kelompok, kemudian siswa berinteraksi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugasnya, kemudian guru memanggil secara acak untuk menjawab

pertanyaan dan siswa menjawabnya di depan kelas. Dan langkah terakhir adalah guru bersama-sama siswa menyimpulkan jawaban yang tepat dan menyimpulkan materi yang di bahas.

Pada model kooperatif tipe TGT, guru sebagai fasilitator, sebelum siswa bekerja dalam kelompoknya guru terlebih dahulu memberikan cuplikan materi yang akan di bahas, di sini berbeda dengan tipe NHT tidak dilakukan penomoran, sehingga tahap persentasi siswa siswa yang meliki kemampuan lebih yang mewakili kelompoknya. Beberapa perbedaan tersebut dapat berdampak pada perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada tipe NHT tiap-tiap siswa dituntut untuk selalu siap persentasi jika nomornya di panggil, hal ini dapat memicu siswa untuk sungguh-sungguh dalam bekerja menyelesaikan setiap tugasnya.

Jean Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama (Dahar, 1989; 159) menegaskan bahwa pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimiliasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sedangkan, akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi bar, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat. Lebih jauh Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Bahkan, perkembangan kognitif anak tergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif model NHT di bandingkan dengan model pembelajaran tipe TGT.

## **2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi siswa Kemampuan Awal Tinggi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Lebih Tinggi Dibandingkan Tipe TGT.**

Pada model pembelajaran kooperatif tipe NHT, bagi siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, lebih terpacu lagi dalam menguasai materi dikarenakan adanya tahap-tahap penomoran sehingga membuat siswa yang berkemampuan awal tinggi harus bias menguasai materi, siswa tidak dapat mengandalkan teman kelompoknya dikarenakan dengan model pembelajaran ini siswa di tuntut untuk bias memahami materi atau dipaksa harus bias menguasai materi yang ada karena dengan model pembelajaran ini siswa di panggil secara acak maka siswa harus bias menjawab setiap pertanyaan tanpa bantuan dari siswa lain, meskipun di dalam suatu kelompok diskusi siswa tidak dapat mengandalkan teman kelompoknya karena meskipun salah satu prinsip pembelajaran kooperatif adalah setiap siswa harus memastikan bahwa teman satu kelompok harus menguasai materi dan dapat menjawab pertanyaan.

Tahap penomoran dalam model pembelajaran tipe NHT dapat memicu siswa siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi untuk lebih siap dalam menguasai materi sdan siap untuk mempersiapkan diri lebih optimal agar bila di panggil maka siwa dapat melakukan persentasi dengan baik. siswa yangmemiliki motivasi tinggi di sini di haruskan untuk menguasai materi dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing, dan setiap siswa diwajibkan untuk bertanya kesesama teman kelompoknya di setiap materi yang kurang di pahami. Dan di model pembelajarantipe NHT siswa ingin tampak lebih baik di antara teman-teman kelompok maupun dari kelompok lain dan ini dapat memicu

agar siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi akan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar.

Seperti halnya, Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati, tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Dalam konteks ini, siswa belajar sambil bekerja, karena dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman serta dapat mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Dengan demikian, segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri. Pembelajaran itu akan lebih bermakna jika siswa "mengalami sendiri apa yang dipelajarinya" bukan "mengetahui" dari informasi yang disampaikan guru.

Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak terdapat system penomoran, dan siswa yang berprestasi adalah hanya sebagai perwakilan dari setiap persentasi, dan tidak adanya penekanan pemahaman tiap individu siswa berbeda dengan pembelajaran NHT yang pada setiap siswa akan ditekan untuk memahami materi yang ada sehingga hasil belajar ekonomi siswa kemampuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi di bandingkan dengan kooperatif tipe TGT.

### **3. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi siswa Kemampuan Awal rendah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Lebih Rendah Dibandingkan Tipe TGT.**

Model NHT melibatkan para siswa dalam mereview bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa mengenai pelajaran tersebut, dibuat semenarik mungkin sehingga siswa dapat belajar dengan gembira. Struktur NHT sering disebut berpikir secara kelompok. NHT digunakan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. NHT sebagai model pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Didalam penerapan model pembelajaran tipe TGT berbeda dengan model pembelajaran tipe NHT, siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi terkadang tidak menyadari bahwa teman yang mempunyai kemampuan awal rendah dapat memahami materi dengan maksimal atau tidak karena hanya memikirkan lawan yang sama-sama kemampuan awal tinggi saja. Sehingga siswa yang kemampuan awalnya tinggi akan merasa biasa saja sedangkan siswa berkemampuan awal rendah pada TGT akan merasa tertantang karena adanya tournament melwan kemampuan yang

sama dan akan menanbah penguasaan materi dengan demikian siswa yang berkemampuan awal rendah pada pembelajaran TGT lebih baik di bandingkan dengan pembelajaran NHT. Hal ini dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar, siswa yang memiliki kemampuan awal rendah hasil belajarnya lebih baik yang menggunakan model kooperatif TGT dibandingkan tipe NHT.

#### **4. Ada Interaksi Antara Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Kemampuan Awal Siwa pada Mata Pelajaran Ekonomi.**

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran TGT dan model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menduga Jika pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa yang memiliki kemampuan awal rendah dalam pembelajaran ekonomi hasil belajarnya lebih baik daripada siswa yang memiliki kemampuann awal tinggi, dan jika pada model pembelajaran kooperatif tipeTGT, siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi hasil belajarnya lebih baik di bandingkan dengan siswa yang kemampuan awalnya rendah, maka terjadi interaksi antara model pmbelajaran kooperatif dan kemampuan awal. Dengan kata lain peneliti menduga ada interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

| Pembelajaran Kooperatif | Kooperatif NHT                                | Kooperatif TGT |
|-------------------------|---|----------------|
| Kemampuan awal          |   |                |
| Rendah                  | Hasil belajar Ekonomi > Hasil belajar ekonomi |                |
| Tinggi                  | Hasil belajar Ekonomi < Hasil belajar ekonomi |                |

#### **D. Hipotesis**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe NHT di bandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe TGT .
2. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe NHT lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan kooperatif tipe TGT pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi .
3. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe NHT lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe TGT pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah .
4. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kemampuan awal siswa pada mata pelajaran ekonomi .