

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE *JIGSAW II* DENGAN
MEMPERHATIKAN GAYA BELAJAR VISUAL DAN AUDITORIAL
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PADANGCERMIN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

Toni Sanjaya



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE *JIGSAW II* DENGAN MEMPERHATIKAN GAYA BELAJAR VISUAL DAN AUDITORIAL PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PADANGCERMIN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

TONI SANJAYA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar ekonomi serta mengkaji tentang perbandingan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT dan *Jigsaw II* dengan memperhatikan gaya belajar untuk mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dengan model pembelajaran TGT dan *Jigsaw II* dengan memperhatikan gaya belajar siswa yaitu visual dan auditorial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode komparatif dengan pendekatan eksperimen semu. Populasi penelitian ini 221 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 72 siswa. Teknik penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Teknik pengambilan data dengan tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test dua sampel independen dan analisis varian dua jalan.

Hasil analisis data menunjukkan 1) Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*. 2) Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. 3) Ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi. 4) Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual. 5) Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan

pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial. 6) Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*. 7) Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*.

Kata kunci: gaya belajar, hasil belajar, *jigsaw II*, *tgt*.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE *JIGSAW II* DENGAN
MEMPERHATIKAN GAYA BELAJAR VISUAL DAN AUDITORIAL
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PADANGCERMIN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
TONI SANJAYA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DAN TIPE *JIGSAW II* DENGAN
MEMPERHATIKAN GAYA BELAJAR VISUAL DAN
AUDITORIAL PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2
PADANGCERMIN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

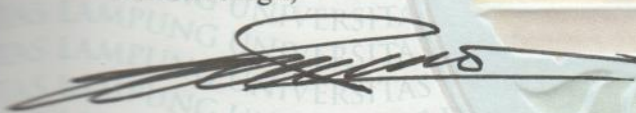
Nama Mahasiswa : **Toni Sanjaya**
No. Pokok Mahasiswa : **1213031088**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

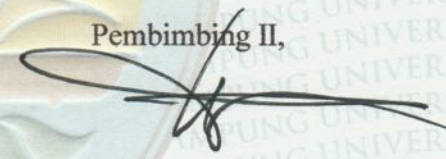
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Hi. Edy Purnomo, M.Pd.
NIP 19530330 198303 1 001


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

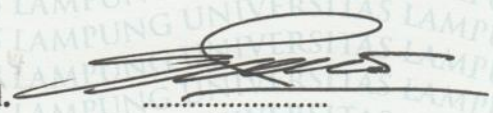

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

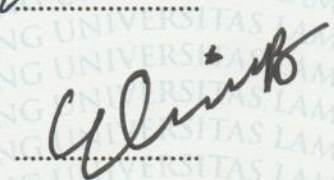
Ketua : **Dr. Hi. Edy Purnomo, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIR 196907321986031003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Mei 2016**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Jalan Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 624 Faximile (0721) 704 624

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Toni Sanjaya
2. NPM : 1213031088
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
4. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Alamat : Dusun Bumirejo, Desa Wates Way Ratai,
Kecamatan Padangcermin, Kabupaten
Pesawaran. 35451

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 18 Juni 2016



Toni Sanjaya
1213031088

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bumi rejo, Desa Wates Way Ratai pada tanggal 25 Juni 1995, dengan nama Toni Sanjaya, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, putra dari pasangan Bapak Maryono dan Ibu Waginah.

Pendidikan yang diselesaikan penulis yaitu:

1. SD Negeri 4 Gunung Rejo diselesaikan pada tahun 2006
2. SMP Negeri 2 Padangcermin diselesaikan pada tahun 2009
3. SMA Negeri 2 Padangcermin diselesaikan pada tahun 2012

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN tulis. Pada bulan Januari 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali, Jember, Solo, Yogyakarta dan Jakarta. Pada bulan Juli hingga September 2015 penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) dan Pendidikan Profesi Kependidikan (PPK) di Pekon Sukarame dan SMA Negeri 1 Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat.

PERSEMBAHAN

*Segala Puji Bagi Allah SWT Dzat Yang Maha Sempurna
Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan
kasih sayangku kepada:*

Bapak dan Ibu

*Terima kasih atas kasih sayang dan segala hal yang telah
tulus dan ikhlas kalian berikan kepadaku, yang telah
bersabar dan berkorban dalam mendidik, membesarkan, dan
selalu mendoakanku dalam setiap ucap do'a untuk
keberhasilanku dan semoga kisah hidup kita akan terus
terukir kelak hingga ke surga-Nya.*

Adekku tercinta Dedi andreansah dan Elsa Hermawati

*Terimakasih atas semua dukungan, tingkah lucu dan
keceriaan kalian yang menjadi penyemangat tersendiri
dalam hidupku.*

Sahabat seperjuangan (Teman kampus, Teman kosan, dan Teman tersayang)

*Terimakasih untuk segala bantuan, dukungan, dan doa yang
telah kalian berikan selama ini. Tetaplah menjadi sahabat
terbaikku hingga kini dan nanti.*

Para Pendidikku yang Ku Hormati

Terimakasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini

***Almamater Tercinta
Universitas Lampung***

Motto

“Maka nikmat Tuhanmu manakah yang kamu dustakan?”
(QS. Ar-rahman: 13)

“Waktu itu bagaikan sebilah pedang, kalau engkau tidak memanfaatkannya, maka ia akan memotongmu”
(Ali bin Abu Thalib)

“Belajarlah dari masa lalu, hiduplah untuk hari ini, dan berharaplah untuk masa depan. Yang paling penting, jangan pernah berhenti bertanya”
(Albert Einstein)

“Kesenangan harus selalu dibeli dengan kesusahan”
(Ir. Soekarno)

“Tidak ada mimpi yang tidak mungkin, jika Allah SWT berkehendak”
(Toni Sanjaya)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Skripsi ini berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw II* dengan Memperhatikan Gaya Belajar Visual dan Auditorial pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih secara tulus dan ikhlas kepada.

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembimbing II, terima kasih atas arahan, masukan, serta ketelitian dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan baik;.
7. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang telah banyak mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih untuk semua ilmu, masukan, kritikan, dan segala kebaikan dan nasehat yang telah diberikan;
8. Ibu Dr. Erlina Rupidah, M.Si., selaku Pembahas Skripsi sekaligus sosok yang selalu menginspirasi terima kasih atas kesediaannya selama ini dengan tulus ikhlas memberikan arahan, masukan, nasehat dan ilmu yang diberikan;
9. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang dengan penuh rasa tanggung jawab telah memberikan ilmunya kepada penulis;
10. Kak Wardani dan Om Herdi, untuk bantuan, informasi, semangat dan candaan sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap ini;
11. Seluruh dewan guru yang telah mendidikku dari ketika aku menempuh jenjang pendidikan di bangku Sekolah Dasar hingga saat ini, terimakasih atas

segala ilmu yang telah kalian berikan dan semoga dapat menjadi bekal untuk kelak untuk menjadi sosok yang lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain;

12. Bapak Tamzir Zamka, S.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 2 Padangcermin yang sudah banyak membantu dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian;
13. Bapak dan Ibu guru SMA Negeri 2 Padangcermin yang telah banyak membantu penulis dan memberikan saran selama menjalani praktik di SMA Negeri 2 Padangcermin;
14. Seluruh Siswa SMA Negeri 2 Padangcermin, khususnya siswa kelas X.1 dan X.2, atas kerjasamanya selama penelitian dan semoga kelak kalian dapat menjadi sosok yang membanggakan dan dapat bermanfaat bagi banyak orang;
15. Bapak dan Ibu, atas semua pelajaran hidup yang telah kalian ajarkan, nilai-nilai kehidupan yang telah kalian tanamkan, dan penggalan doa di setiap *sujud-mu*, rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikanku kesempatan untuk terlahir sebagai anak yang beruntung menjadi anak kalian, dan semoga kelak perjalanan hidup kita akan terus terukir hingga ke surganya;
16. Adekku tercinta Dedi Andreansah dan Elsa Hermawati, terimakasih atas semua dukungan, tingkah lucu dan keceriaan kalian yang menjadi penyemangat tersendiri dalam hidupku. Berjanjilah kalian harus bisa lebih baik lagi dari kakak;
17. Sahabat-sahabat SMA ku khususnya anak-anak AIDS, atas kisah “putih abu-abu” yang penuh dengan kenangan dan motivasi yang telah kalian berikan;

18. Sahabat seperjuangan Aryan, Indra, Deris, Angga, Nurul, Widya, Ria, Holilah, dan Putri, atas doa, dukungan, motivasi, dan semua kegembiraan yang telah kita lakukan bersama, Tetaplah jaga komunikasi, jaga kekompakan, dan saling menguatkan dan mengingatkan dalam segala hal. Berjanjilah untuk tetap menjadi sahabat terbaikku kini dan nanti;
19. Sahabat-sahabat spesial Lilis, Ega, Laras, Yesi, atas do'a, dukungan, pembelajaran kasih sayang, dan tempat berbagi keluh kesah selama ini;
20. Sahabat berbagi masalah Novi dan Sonny, atas do'a, dukungan, dan kesediaannya untuk berbagi masalah;
21. Anak-anak kosan "Madukoro" Yuyut, Damar, Berri, Ijon, Ade, Fuad, Putra, Agus, Ambar, kak Robi, Mas Oni, dan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas do'a, dukungan, keseruan *touring* dan ajaran tentang pentingnya kesederhanaan dalam kebersamaan;
22. Rekan satu PA (*Edylicious*) Catur, Doni, Deris, Sonny, Vanny, Della, Melati, Cika, Ega, Yesi atas semangat, bantuan, kekompakan dan rasa senasib sepenanggungan;
23. Seluruh punggawa Pendidikan Ekonomi 2012 atas segala bantuan dan cerita singkat yang kita lalui bersama;
24. Keluarga KKN Sukarame, Alfian, Gusti, Suci, Sinta, Tika, Rahma, Anna, Nikita, dan Marlia, atas do'a, dukungan, kesabaran, kekompakan, kebersamaan, dan kenangan dua bulan yang takkan terlupakan sampai kapan pun;
25. Keluarga besar SMA Negeri 1 Bengkunt, atas kenangan dan pengalaman yang mengajarkan saya arti pentingnya pendidikan;

26. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Bandar Lampung, 18 Juni 2016
Penulis,

Toni Sanjaya

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR GRAFIK	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian.....	11
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	13
1. Definisi Belajar, Teori Belajar dan Mengajar	13
2. Hasil Belajar	18
3. Model Pembelajaran Kooperatif	19
4. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	22
5. Model Pembelajaran <i>Jigsaw II</i>	26
6. Mata Pelajaran Ekonomi di SMA	28
7. Gaya Belajar Siswa	30
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Pikir	34
D. Anggapan Dasar Hipotesis	45

E. Hipotesis.....	46
-------------------	----

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	48
1. Desain Eksperimen.....	49
2. Prosedur Penelitian.....	50
B. Populasi dan Sampel	54
1. Populasi	54
2. Sampel.....	54
C. Variabel Penelitian	55
1. Variabel Bebas	55
2. Variabel Terikat	56
3. Variabel Moderator	56
D. Definisi Konseptual.....	56
1. Hasil Belajar.....	56
2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	57
3. Model Pembelajaran <i>Jigsaw II</i>	57
4. Gaya Belajar Visual dan Auditorial	57
E. Definisi Operasional Variabel.....	57
F. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Observasi	59
2. Dokumentasi	59
3. Wawancara.....	60
4. Angket.....	60
5. Teknik Tes	61
G. Uji Persyaratan Instrumen.....	61
1. Uji Validitas Instrumen	61
2. Uji Reliabilitas Instrumen	63
3. Taraf Kesukaran	64
4. Daya Beda	65
H. Uji Persyaratan Analisis Data	66
1. Uji Normalitas	66
2. Uji Homogenitas	67
I. Teknik Analisis Data.....	67
1. T-test Dua Sampel Independen	67
2. Analisis Varians Dua Jalan	69
J. Pengujian Hipotesis.....	70

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian	72
1. Sejarah berdirinya SMA Negeri 2 Padangcermin.....	72
2. Analisis SWOT	73
3. Visi, misi, dan tujuan SMA Negeri 2 Padangcermin.....	76
4. Data Siswa.....	77
5. Kondisi guru.....	77
6. Proses belajar mengajar.....	78
7. Sarana dan prasarana.....	78

8. Struktur organisasi	79
9. Situasi pengolahan kelas	82
B. Deskripsi Data Hasil Belajar	83
1. Deskripsi data hasil belajar kelas eksperimen.....	83
2. Deskripsi data hasil belajar kelas kontrol.....	87
3. Peningkatan hasil belajar ekonomi.....	90
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	91
1. Uji Normalitas Data	92
2. Uji Homogenitas Data.....	93
D. Pengujian Hipotesis.....	94
1. Pengujian Hipotesis 1	95
2. Pengujian Hipotesis 2.....	96
3. Pengujian Hipotesis 3.....	98
4. Pengujian Hipotesis 4.....	101
5. Pengujian Hipotesis 5.....	103
6. Pengujian Hipotesis 6.....	106
7. Pengujian Hipotesis 7.....	107
E. Pembahasan.....	110
F. Keterbatasan Penelitian	120

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	124

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016 .	4
2. Hasil Penelitian yang Relevan	33
3. Desain Penelitian	50
4. Definisi Operasional Variabel.....	58
5. Tingkatan Besarnya Realibilitas	64
6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan	69
7. Faktor-faktor strategi internal	74
8. Faktor-faktor strategi eksternal	75
9. Kondisi guru.....	77
10. Daftar sarana dan prasarana	79
11. Distribusi Data Hasil Belajar Sebelum <i>Threatment</i> (Kelas Eksperimen).....	84
12. Distribusi Data Hasil Belajar Setelah <i>Threatment</i> (Kelas Eksperimen).....	85
13. Distribusi Data Hasil Belajar Sebelum <i>Threatment</i> (Kelas Kontrol)	87
14. Distribusi Data Hasil Belajar Setelah <i>Threatment</i> (Kelas Kontrol)	89
15. Peningkatan hasil belajar ekonomi	90
16. Hasil Uji Normalitas Data dengan SPSS	92
17. Hasil Uji Homogenitas Data dengan SPSS.....	93
18. Hasil Uji Hipotesis 1 dengan SPSS	95
19. Hasil Uji Hipotesis 1 dengan Manual	95
20. Hasil Uji Hipotesis 2 dengan SPSS	96
21. Hasil Uji Hipotesis 2 dengan Manual	97
22. Hasil Uji Hipotesis 3 dengan SPSS	98
23. Hasil Uji Hipotesis 3 dengan Manual	98
24. Hasil Uji Hipotesis 4 dengan SPSS	101
25. Hasil Uji Hipotesis 5 dengan SPSS	103
26. Hasil Uji Hipotesis 6 dengan SPSS	105
27. Hasil Uji Hipotesis 7 dengan SPSS	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	45
2. Pengambilan sampel	55
3. Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Padangcermin	80
4. <i>Estimated Marginal Means of</i> Hasil Belajar	99
5. Daerah penolakan hipotesis 4	102
6. Daerah penolakan hipotesis 5	104
7. Daerah penolakan hipotesis 6	106
8. Daerah penolakan hipotesis 7	108

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Data Hasil Belajar setelah <i>threatment</i> (Kelas Eksperimen).....	86
2. Data Hasil Belajar setelah <i>threatment</i> (Kelas Kontrol)	89

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Denah Sekolah
2. Kisi-kisi Angket
3. Angket
4. Silabus
5. RPP kelas eksperimen
6. RPP kelas kontrol
7. Kisi-kisi Soal
8. Soal
9. Uji Instrumen Angket gaya belajar visual
10. Uji Instrumen Angket gaya belajar auditorial
11. Uji Instrumen Soal
12. Data Hasil Angket
13. Data Hasil Belajar
14. Uji Normalitas
15. Uji Homogenitas
16. Uji Hipotesis 1, 2, dan 3
17. Uji Hipotesis 4
18. Uji Hipotesis 5
19. Uji Hipotesis 6
20. Uji Hipotesis 7

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Karena pendidikan memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan manusia. Melalui pendidikan diharapkan lahir sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat tercipta generasi yang cerdas, berwawasan, terampil, dan berkualitas yang dapat menjadi generasi-generasi yang dapat memberi perubahan bangsa menuju ke arah yang lebih baik. Kesuksesan di bidang pendidikan merupakan awal bangsa yang maju.

Pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk

mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Nasional yang tersebut lebih lanjut diuraikan dalam tujuan institusioal, yakni tujuan yang harus dicapai oleh suatu jenis sekolah tertentu. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bab V pasal 26 menjelaskan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan SMA bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Kemudian terdapat hal yang juga dapat mempengaruhi tujuan pendidikan yaitu Aksesibilitas, Tata kelola, dan Mutu (ATM), khususnya untuk daerah lampung. Ketiganya memiliki andil besar dalam hal perkembangan pendidikan dilampung. Aksesibilitas dalam hal ini berkaitan dengan jangkauan (jarak tempuh). Tata kelola berhubungan langsung dengan anggaran pengelolaan sekolah dan sumber anggaran, lalu integritas. Kemudian mutu dipengaruhi oleh guru SMA yang telah berpendidikan minimal S-1 dan berstatus PNS.

Disiplin ilmu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu cabang mata pelajaran ilmu sosial. Mata pelajaran ekonomi mencakup hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial. Fungsi mata pelajaran ekonomi di SMA adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan perekonomian peserta didik agar

dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Tujuan mata pelajaran ekonomi di SMA agar peserta didik mampu memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMAN 2 Padangcermin, diketahui bahwa guru mengajar ekonomi di kelas X masih menggunakan pembelajaran yang ekspositori/ceramah. Selama ini, guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas masih merupakan figur sentral dan pengendali dari seluruh kegiatan belajar. Akibatnya, siswa kurang kreatif dan kurang mendapatkan pengalaman belajar. Guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas hendaknya memahami bahwa siswa itu adalah seorang individu yang berkembang dan perlu dikembangkan sesuai dengan potensinya. Dengan demikian, tugas guru dalam pembelajaran hendaknya selalu berupaya memahami siswa.

Metode kelompok juga sering diterapkan dalam pembelajaran namun belum dapat mencapai hasil belajar yang maksimal jika dalam pembentukan kelompok biasanya hanya berdasarkan letak tempat duduk, urutan absen dan pemilihan teman kelompok sesuka siswa hal ini mengakibatkan kelompok belajar yang terbentuk adalah kelompok belajar yang selalu sama. Jadi dalam pembentukan kelompok, guru juga harus berupaya untuk membagi kelompok belajar siswa yang berubah-ubah.

Selanjutnya dalam penelitian pendahuluan juga diketahui bahwa pada siswa kelas X SMAN 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016, memiliki hasil belajar mata pelajaran ekonomi belum sepenuhnya memuaskan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70. Di bawah ini disajikan data mid semester ganjil berikut.

Tabel 1. Hasil Ulangan Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
70	70	31,67
50-69	44	19,91
40-49	38	17,19
30-39	42	19,00
29	27	12,22
Jumlah	221	100,00

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 2 Padangcermin Pesawaran 2015

Berdasarkan Tabel 1 di atas pada ulangan mid semester mata pelajaran ekonomi menunjukkan bahwa hasil belajar yang diraih belum optimal dan tergolong sangat rendah, ini terlihat dari persentase siswa yang mencapai nilai 70 hanya sebanyak 70 siswa atau 31,67 % dan sisanya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 151 siswa atau 68,33 %. Siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka siswa tersebut harus mengikuti remedial atau perbaikan.

Hal ini didukung oleh pendapat Djamarah dan Zain (2006: 121), bahwa untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar adalah sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa 100%.
2. Baik sekali/optimal apabila sebagian besar dapat dikuasai siswa yaitu 76% - 99%.

3. Baik/minimal apabila bahan pelajaran yang dikuasai siswa sebesar 60% - 76%.
4. Kurang apabila bahan pelajaran yang dikuasai siswa sebesar < 60%.

Hasil belajar ekonomi yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SMAN 2 Padangcermin kurang efektif. Salah satu penyebab terjadinya diduga karena kurang tepatnya guru memilih model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada dasarnya setiap metode mengajar yang digunakan guru tetap mempunyai tujuan meningkatkan hasil belajar siswanya. Bahkan, guru-guru selalu mengharapkan agar siswa-siswanya dalam pembelajaran mampu menyerap materi pelajaran secara maksimal. Namun kenyataannya, sering menemukan berbagai kendala, seperti adanya keterlambatan siswa dalam menyerap pelajaran, dan berbagai kendala lainnya.

Siswa di kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin umumnya masih belajar secara individual dan tidak mau untuk menyelesaikan tugas dari guru secara kelompok. Hal ini karena kebanyakan siswa masih memilih-milih teman. Kebanyakan siswa yang pandai tidak mau bekerjasama dengan siswa yang kurang pandai, begitu pula siswa yang kurang pandai tidak mau bekerjasama dengan siswa yang pandai karena rendah diri. Kondisi ini tidak baik, karena akibatnya siswa yang kurang pandai akan tertinggal kemampuan kognitifnya jika dibandingkan siswa yang pandai. Hal ini akan berdampak kurang baik terhadap kemampuan penalaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, maka perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran untuk

menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II*. Menggunakan dua model pembelajaran tersebut karena dianggap sesuai dengan karakteristik siswa dan berusaha membentuk pembelajaran yang aktif.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok. Pembelajaran yang menggunakan pembelajaran TGT yang menjadi pembahasan utama adalah diskusi kelompok dan kerjasama antar siswa. Pembelajaran TGT melatih siswa untuk bekerjasama yaitu dalam hal pembagian dan penguasaan materi sesuai dengan kemampuan temannya. Slavin (2005: 166-167), mengungkapkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu tahap presentasi dikelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi.

Adapun model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti selain model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran *Jigsaw II*. Robert Slavin menciptakan *Jigsaw II* yang merupakan modifikasi dari *Jigsaw I* yang dikembangkan oleh Elliot Aronson dkk. Sehingga dapat diketahui dalam *Jigsaw II* para siswa berada dalam tim yang heterogen, sebagaimana model pembelajaran kooperatif lainnya.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II*, memberi kesempatan kepada siswa untuk mentransfer materi kepada temannya dengan bahasa mereka sendiri yakni bahasa yang lebih mudah dipahami dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran *Jigsaw II*, mengutamakan kerja sama untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas antarsiswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang berperan aktif dalam pelaksanaan model pembelajaran ini.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Padang cermin dapat disebabkan oleh belum maksimalnya guru dalam mengajar. Hal ini dapat terjadi biasanya karena memang ada faktor yang mempengaruhinya, salah satunya yaitu gaya belajar. Menurut Deporter dan Hernacki (2010: 112) gaya belajar adalah suatu kombinasi bagaimana siswa dapat menyerap, dan kemudian mengatur segala informasi yang diperoleh. Gaya belajar yang dimiliki siswa pada umumnya, yaitu visual dan auditorial. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan senang belajar hal-hal yang disertai gambar dan menulis. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditorial lebih senang belajar jika diskusi dan pidato. Maka sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka diperlukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan tipe *Jigsaw II* pada dua kelas. Pemilihan kedua model pembelajaran tersebut karena dianggap mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi dan pada analisis data akan dikaitkan dengan gaya belajar visual dan auditorial siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw II* dengan Memperhatikan Gaya Belajar Visual dan Auditorial pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang ada dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa, terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria minimum (KKM).
2. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, ketika diberi penjelasan.
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat ekspositori / ceramah.
4. Aktivitas siswa dikelas masih rendah.
5. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.
6. Kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.
7. Sulitnya membentuk kelompok belajar yang heterogen untuk siswa.
8. Penerapan model pembelajaran oleh guru belum disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada perbandingan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa antara yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw II* dengan memperhatikan variabel moderator yaitu gaya belajar visual dan auditorial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*?
2. Apakah ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial?
3. Apakah ada pengaruh interaksi signifikan antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi?
4. Apakah rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual?
5. Apakah rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi secara signifikan

dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial?

6. Apakah rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi secara signifikan dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*?
7. Apakah rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi secara signifikan dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran *Jigsaw II* terhadap hasil belajar ekonomi.
2. Untuk mengetahui perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi signifikan antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.
4. Untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual.

5. Untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial.
6. Untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa memiliki gaya belajar visual dan auditorial dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*.
7. Untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa memiliki gaya belajar visual dan auditorial dengan menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritis
 - a. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah, sehingga tercipta wahana ilmiah.
 - b. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, diharapkan dapat mengaplikasikan beberapa model pembelajaran baru dalam peningkatan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat guna memperbaiki mutu pembelajaran.

- c. Bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pendidikan, dapat memberi rujukan guna memperbaiki kualitas pendidikan secara umum.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Objek penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi (Y), gaya belajar visual dan auditorial sebagai moderator, siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (X_1) dan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* (X_2).

2. Subjek penelitian

Ruang lingkup subyek penelitian ini adalah siswa kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X2 sebagai kelas kontrol.

3. Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 2 Padangcermin.

4. Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah tahun pelajaran 2015/2016.

5. Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar dalam penelitian, semakin banyak seorang peneliti mengetahui, mengenal, dan memahami tentang penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, semakin dapat dipertanggungjawabkan caranya meneliti permasalahan yang dihadapi.

1. Definisi Belajar, Teori Belajar dan Mengajar

a. Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seorang siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Anthony Robbins dalam Trianto (2007: 15) juga mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Menurut Fudyartanto (Baharuddin, 2007: 13) dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki

sesuatu. Senada dengan yang diungkapkan Hamalik (2008: 45), bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap.

Pada dasarnya belajar merupakan perubahan perilaku seseorang sebagai hasil langsung dari pengalaman dan bukan akibat dalam hubungan-hubungan dalam sistem syaraf yang dibawa sejak lahir. Berdasarkan beberapa pandangan di atas dapat diketahui bahwa pengertian belajar secara umum adalah terjadinya perubahan pada seseorang baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat, bertahan lama atau tidak, kearah positif atau negatif semuanya karena pengalaman.

Menurut Slameto (2010: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu baik faktor fisiologis maupun faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu bisa berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat yang mempengaruhi belajar.

b. Teori Belajar

Menurut Hariyanto (2010: 1), teori belajar merupakan upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren. Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori

belajar *behaviorisme*, teori belajar *kognitivisme*, dan teori belajar *konstruktivisme*.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokkan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan. Jadi menurut teori kognitivisme, pendidikan dihasilkan dari proses berpikir (Sukarjo dan Komarudin, 2010: 50)

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Teori konstruktivisme ini membuat siswa dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan bersama. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan

mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Jadi dalam pandangan teori konstruktivisme sangat penting peranan siswa, maksudnya agar siswa memiliki kebebasan berpikir maka dibutuhkan kebebasan dan sikap belajar (Sukarjo dan Komarudin, 2010: 56)

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar, maka keterkaitan antara teori belajar dan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* yakni teori belajar konstruktivisme karena manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata bersama manusia lain. Teori konstruktivisme membuat siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya ke pengetahuan baru. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

c. Mengajar

Menurut Hamalik (2008: 4), mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau murid di sekolah, dan pengalaman itu sendiri adalah sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid. Menurut Sanjaya (2010: 96), secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Lebih lanjut Smith dalam Sanjaya (2010: 96), mengatakan mengajar adalah menanamkan ilmu

pengetahuan atau keterampilan (*teaching is imparting knowledge or skill*). Jadi mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh guru yang berasal dari proses pembelajarannya kepada peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif untuk memungkinkan proses belajar dengan disertai tanggung jawab moral bagi guru.

2. Hasil Belajar

Menurut Dimiyanti dan Mujiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotorik (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh sebab

itu ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pembelajaran (Sudjana, 2004: 49).

Menurut Bloom dalam Jihad dan Haris (2008: 28), hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu :

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Kemampuan yang penting pada ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada di tengah masyarakat. Kemampuan ini sering disebut kemampuan mentransfer pengetahuan ke berbagai situasi sesuai dengan konteksnya. Hampir semua mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, karena di dalamnya dibutuhkan kemampuan berpikir untuk memahaminya. Ranah kognitif merupakan salah satu aspek yang akan dinilai setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Ranah afektif

Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang, orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal, sedangkan seseorang yang berminat terhadap sesuatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, emosi, atau nilai.

3. Ranah psikomotor

Pelajaran yang termasuk psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik mata pelajaran yang berhubungan dengan ranah psikomotor adalah pendidikan jasmani, seni serta pelajaran yang lain yang memerlukan praktik ranah psikomotor yang dinilai adalah tes keterampilan siswa menggunakan alat-alat praktikum.

Indikator yang diberikan mengacu pada hasil belajar yang harus dikuasai siswa. Guru dituntut untuk memadukan ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara proporsional pada pencapaian hasil belajar siswa.

3. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah

suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Falsafah yang mendasari model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan adalah falsafah *homo socius*, yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu dan memahami materi, menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar semua mencapai hasil belajar yang tinggi.

Slavin dalam Solihatin (2008: 4), menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang. Dengan struktur anggota kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan dalam kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas belajar kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

Pada model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberi pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Sehingga, dalam pembelajaran ini akan tercipta

sebuah interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang amat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya (Arends, 2001: 315).

Menurut Hanafiah dan Suhana (2009: 33), ciri-ciri yang terjadi pada kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut.

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pembelajaran langsung. Selain model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga lebih efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda.

4. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model Kooperatif tipe TGT dikembangkan pada tahun 1978 oleh De Vries dan Saving di Universitas John Hopkins (Slavin, 2010: 165). TGT merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini sesuai dengan pendapat Wikandari dalam Winarti (2004: 10) yang mengungkapkan bahwa dalam metode yang berkaitan dengan STAD yang disebut *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk skor tim mereka. Berdasarkan ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan STAD, perbedaanya hanyalah pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT tidak diadakan kuis, tetapi diadakan pertandingan antar kelompok.

Menurut Slavin (2010: 166-167), pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima komponen, yaitu :

a. Presentasi Kelas

Guru menerangkan konsep-konsep garis besar materi yang berkaitan dengan pembelajaran dan siswa mendengarkan serta memperhatikan dengan baik.

b. *Team* (Kelompok)

Siswa terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Setiap kelompok terdiri 4-6 orang. Setelah guru menjelaskan konsep materi, setiap kelompok mengerjakan LKS ,berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama, mencocokkan jawaban, dan memberi jawaban yang bena kepada teman yang melakukan kesalahan. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya benar-bener telah menguasai materi, mempertanggungjawabkannya dalam presentasi kelas dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

c. *Games* (Permainan)

Game atau permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Setiap siswa mewakili masing-masing tim untuk bermain game di atas meja turnamen. Jawaban yang berbeda dan melakukan cek pada lembar jawaban.

d. *Tournament* (Turnamen)

Turnamen merupakan sebuah kegiatan berlangsungnya game, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah berdiskusi membahas lembar kegiatan. Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama duduk dalam meja turnamen yang sama untuk melakukan turnamen. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim.

Saat pelaksanaan turnamen, setiap siswa berusaha mendapatkan poin tertinggi di setiap meja turnamen. Poin yang mereka peroleh kemudian digabungkan dengan anggota lainnya yang berada pada meja turnamen yang berbeda untuk dijumlahkan menjadi skor tim. Penentuan tim yang menjadi pemenang dalam turnamen didasarkan pada banyaknya skor yang mereka peroleh.

d. Penghargaan / Rekognisi

Perolehan poin setiap anggota kelompok disumbangkan kepada kelompok dan digunakan untuk menentukan kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan. Nilai kelompok dihitung berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dalam pertandingan. Menentukan poin kelompok digunakan rumus:

$$Nk = \frac{\text{Jumlah poin anggota kelompok}}{\text{Jumlah anggota}}$$

Keterangan :

Nk = poin peningkatan kelompok

Selanjutnya, menurut Wartono dkk (2004: 16) menyatakan bahwa dalam TGT (*Team Games Tournament*) atau pertandingan-permainan-tim siswa memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain

untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberikan angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran siswa dikelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja pertanyaan yang sesuai.

Menurut Saco dalam Rusman (2012: 230), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan 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.

Menurut Huda (2014: 197), dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materinya terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (dalam aliran konstruktivisme). Peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan berdasarkan pengetahuan awal kemudian memadukannya dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkannya. Jadi perolehan pengetahuan ini bukan pemindahan dari guru langsung ke siswa, namun siswa tersebut yang harus aktif membangun pengetahuannya.

Menurut Rusman (2012: 221), Kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan tipe TGT sebagai berikut.

Kelebihan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Siswa mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir dan kerjasama kelompok.
2. Menyuburkan hubungan positif diantara siswa yang berasal dari ras yang berbeda.
3. Mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.
4. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang diharapkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
5. Dapat menuntun siswa untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat.
6. Dapat melatih keberanian siswa untuk tampil didepan umum.

Kelemahan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
2. Guru pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi usaha sungguh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan metode ini.
3. Membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa model TGT mengandung kegiatan kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian membandingkannya dengan presentasi siswa (kelompok) lain. Sehingga, dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik. Pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial TGT di mana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok-kelompok kooperatif.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Bersumber dari beberapa pendapat dapat dinyatakan bahwa terdapat lima langkah kegiatan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah tersebut adalah presentasi kelas, kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen yang merupakan ajang kompetisi bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok.

5. Model Pembelajaran *Jigsaw II*

Menurut Trianto (2007: 75), model pembelajaran *Jigsaw II* sudah dikembangkan oleh slavin dengan sedikit perbedaan. Dalam belajar kooperatif tipe *Jigsaw*, secara umum siswa dikelompokkan secara heterogen dalam kemampuan. Siswa diberikan materi baru atau pendalaman dari materi sebelumnya untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi ahli (*expert*) pada suatu aspek tertentu dari materi tersebut.

Model pembelajaran tipe *Jigsaw II* ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan model pembelajaran *Jigsaw I*. Pada *Jigsaw I*, awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang akan menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep lain ia dapatkan melalui diskusi dengan teman segrupnya.

Sedangkan pada *Jigsaw II* ini, setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert*. Kelebihan dari *Jigsaw II* yaitu semua siswa membaca semua materi, yang akan membuat konsep-konsep yang telah disatukan menjadi lebih mudah untuk dipahami (Slavin 2010: 245).

Hal ini untuk memperoleh gambaran menyeluruh dari konsep yang akan dibicarakan, sehingga mampu menjalankan tugasnya dengan baik.

Slavin (2010: 241) menjelaskan *Jigsaw II* terdiri atas siklus regular dari kegiatan-kegiatan mengajar, yaitu:

- a. Membaca
Para siswa menerima topik ahli dan membaca materi yang diminta untuk menemukan informasi.
- b. Diskusi kelompok ahli
Para siswa dengan keahlian yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
- c. Laporan tim
Para ahli kembali kedalam kelompok mereka masing-masing untuk mengajari topik-topik mereka kepada teman satu timnya.
- d. Tes
Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.
- e. Rekognisi tim
Skor tim dihitung berdasarkan skor perkembangan individual.

Sepintas model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* hampir sama dengan *Jigsaw I*, tetapi ada beberapa perbedaan penting. Salah satunya dalam *Jigsaw II*, membaca semua materi karena dapat membantu siswa

untuk mendapatkan gambaran besar sebelum mereka membaca kembali untuk menemukan informasi yang berkaitan dengan topik yang ditugaskan. Apabila siswa harus membaca di kelas, bacaan tersebut harus dapat diselesaikan dalam waktu tidak lebih dari setengah jam.

Bersumber dari pemaparan di atas, pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota antara dengan siswa yang heterogen dan bertanggung jawab pada penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok lain.

6. Mata Pelajaran Ekonomi di SMA

Kata ekonomi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Yunani yang menunjuk kepada “pihak yang mengelola rumah tangga”. Ilmu ekonomi pada dasarnya adalah studi tentang bagaimana masyarakat mengelola sumber-sumber daya yang selalu terbatas atau langka. Sebagian besar masyarakat, sumber-sumber daya bukan dialokasikan oleh sebuah pelaku perencana tunggal, melainkan oleh jutaan unit atau pelaku ekonomi yang terdiri dari sekian banyak rumah tangga dan perusahaan.

Menurut Rosyidi (2001: 3), sebagai salah satu cabang dari pohon ilmu pengetahuan yang amat besar dan luas, ilmu ekonomi diberi gelar sebagai *The Oldest Art, and The Newest Science*, atau ekonomi adalah seni yang tertua dan ilmu pengetahuan termuda. Ilmu ekonomi adalah suatu cabang ilmu pengetahuan dan pengertian tentang gejala-gejala masyarakat yang

timbul karena perbuatan manusia dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai kemakmuran.

Anthony dalam Rosyidi (2001: 7-8) telah mengumpulkan sekurang-kurangnya lima buah definisi dari berbagai ahli lain. Keenam definisi itu masing-masing adalah:

1. Ilmu ekonomi atau ilmu politik adalah suatu studi tentang kegiatan-kegiatan yang, dengan atau tanpa menggunakan uang, mencakup atau melibatkan transaksi-transaksi pertukaran antar manusia.
2. Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai bagaimana orang menjatuhkan pilihan yang tepat untuk memanfaatkan sumber-sumber produk yang langka dan terbatas jumlahnya, untuk menghasilkan berbagai barang serta mendistribusikan.
3. Ilmu ekonomi adalah studi tentang manusia dalam kegiatan hidup mereka sehari-hari, mendapat dan menikmati kehidupan.
4. Ilmu ekonomi adalah studi tentang bagaimana mereka bertingkah seperti untuk mengorganisir kegiatan-kegiatan produksi dan konsumsinya.
5. Ilmu ekonomi adalah suatu studi tentang cara memperbaiki masyarakat.

Ilmu ekonomi dalam SMA khususnya kelas X, membahas tentang pengenalan ekonomi serta ruang lingkup dalam ekonomi itu sendiri. Pokok bahasan yang mungkin akan dikaji dalam penelitian ini adalah materi yang terdapat pada kelas X awal semester II, peserta didik dituntut untuk memahami PDB, PDRB, PNB, dan PN. Sehingga pemahaman ini akan bermanfaat bagi para siswa dalam bermasyarakat maupun dalam jenjang yang lebih tinggi tentang ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, ekonomi adalah suatu disiplin ilmu yang membekali siswa tentang konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, nasional, atau internasional.

7. Gaya Belajar Siswa

Susilo (2009: 94), mengatakan bahwa gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih seorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memperoleh informasi tersebut. Sedangkan Deporter dan Hernacki (2010: 112) mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi bagai mana anda menyerap, dan kemudian mengatur serta mengelola informasi.

Tiap individu memiliki kekhasan sejak lahir dan diperkaya melalui pengalaman hidup. Semua orang belajar melalui alat indra itu sudah pasti, baik penglihatan maupun pendengaran. Setiap orang memiliki kekuatan belajar atau gaya belajar. Semakin seseorang mengenal baik gaya belajarnya, maka akan semakin mudah dan lebih percaya diri di dalam menguasai suatu keterampilan dan konsep-konsep dalam hidup.

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual cenderung lebih dominan dalam penglihatannya. Artinya, siswa harus melihat bukti-bukti konkret terlebih dahulu agar lebih paham. Menurut Deporter dan Hernacki (2010: 116), ciri-ciri gaya belajar visual adalah sebagai berikut.

1. Rapi dan teratur;
2. Berbicara dengan cepat;
3. Perencana dan pengatur jangka panjang yang baik;
4. Teliti terhadap detail;
5. Mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi;
6. Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka;
7. Mengingat apa yang dilihat, daripada apa yang didengar;
8. Mengingat dengan asosiasi visual;
9. Biasanya tidak terganggu oleh keributan;
10. Mempunyai masalah untuk mengingat interupsi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulanginya;

11. Pembaca cepat dan tekun;
12. Lebih suka membaca daripada dibacakan;
13. Membutuhkan pandangan dan tujuan menyeluruh dan sikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek;
14. Mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau dalam rapat;
15. Lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain;
16. Sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya atau tidak;
17. Lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato;
18. Lebih suka seni rupa daripada seni musik;
19. Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan tetapi tidak pandai memilih kata-kata.

Ciri gaya belajar diatas yang memegang peran penting yaitu mata/penglihatan (visual). Sehingga, penggunaan metode pengajaran guru lebih dititik beratkan pada peragaan atau media, lebih banyak ke objek-objek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraga langsung pada siswa atau menggambarkannya di papan tulis. Gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya supaya mengerti materi pelajaran. Mereka cenderung untuk duduk didepan agar dapat melihat dengan jelas. Mereka berpikir dengan gambar-gambar di otak mereka dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, video dan lebih suka mencatat detail-detilnya dalam mendapatkan informasi.

b. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang lebih cenderung melalui suara dalam proses pembelajaran. Menurut DePorter dan Hernacki (2010: 117), ciri-ciri gaya belajar auditorial adalah sebagai berikut.

1. Berbicara pada dirinya sendiri saat bekerja;
2. Mudah terganggu oleh keributan;
3. Menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca;
4. Senang membaca dengan keras dan mendengarkan;
5. Dapat mengulang kembali dan menirukan nada, berirama, dan warna suara;
6. Merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita;
7. Berbicara dalam irama yang terpola;
8. Biasanya pembicara yang fasih;
9. Lebih suka seni musik dari pada seni rupa;
10. Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat;
11. Suka berbicara, suka berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar;
12. Mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain;
13. Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya;
14. Lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik.

Ciri-ciri gaya belajar tersebut dapat disimpulkan, siswa yang mempunyai gaya belajar auditorial dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan guru. Gaya belajar auditorial dapat mencerna makna penyampaian melalui suara, *pitch* (tinggi rendahnya), kecepatan bicara dan hal-hal auditorial lainnya. Informasi tertulis terkadang mempunyai makna minim bagi siswa auditorial. Siswa seperti ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca dengan bersuara serta melalui media seperti kaset, radio, dan lain-lain.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian digunakan hasil penelitian yang relevan. Hasil penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Siti Qamariyah (2013)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw II</i> terhadap Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Tematik di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah	Rata-rata kemampuan penalaran dan komunikasi tematik siswa dengan pembelajaran <i>Jigsaw II</i> lebih tinggi dari pembelajaran konvensional pada taraf signifikansi =0,05
2.	Irfan Hidayat (2015)	Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan <i>Jigsaw</i> dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII MTS Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015	Ada perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> dan tipe <i>Jigsaw</i> dan dipengaruhi minat belajar siswa.
3.	Qamariyah (2010)	Pengaruh Gaya Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Blega	Terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Negeri I Blega. Nilai koefisien determinasi yang sudah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar 26,2 yang berarti variabel terikat prestasi belajar dijelaskan oleh variabel bebas gaya belajar sebesar 27,7%. Sedangkan sisanya 72,3% dijelaskan oleh variabel di luar variabel yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. (Lanjutan)

4.	Chindy Permata Sari (2014)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scaffolding</i> dan <i>PBI (Problem Based Introduction)</i> Dengan Memperhatikan Cara Berpikir Divergen dan Konvergen Pada Siswa Kelas X IPS SMA YP Unila Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014	Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Scaffolding</i> dan tipe <i>Problem Based Instruction</i> dan dipengaruhi cara berpikir divergen dan konvergen siswa.
----	----------------------------	--	--

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan diatas, pada penelitian Siti Qamariyah (2013) dan Irfan Hidayat (2015), digunakan sebagai acuan untuk variabel X, yaitu model pembelajaran TGT dan Jigsaw II. Pada penelitian Qamariyah (2010), digunakan sebagai acuan variabel moderator, yaitu gaya belajar siswa. Kemudian untuk penelitian Chindy Permata Sari (2014), digunakan sebagai acuan desain penenelitian faktorial 2x2. Sehingga penelti menduga dari kedua model pembelajaran tersebut jika diterapkan di SMAN 2 Padangcermin maka akan meningkatkan hasil belajar ekonomi karena kedua model tersebut memiliki tujuan untuk membuat siswa menjadi mandiri, kreatif, aktif dalam pembelajaran dengan memperhatikan gaya belajar visual dan auditorial siswa siswa.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Pengertian lain kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sudjarwo, 2009: 70).

Supaya lebih jelas faktor-faktor yang diteliti, maka faktor-faktor tersebut dibedakan dalam bentuk variabel-variabel. Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw II*. Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa melalui penerapan dua model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah gaya belajar visual dan auditorial siswa.

1. Perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*

Model pembelajaran kooperatif memiliki bermacam tipe, dua diantaranya adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw II*. Kedua model pembelajaran ini sesuai dengan teori konstruktivisme yaitu menuntut keaktifan siswa dalam belajar di kelas, sehingga guru dalam model pembelajaran ini hanya bersifat sebagai fasilitator.

Model pembelajaran TGT, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen

selanjutnya para siswa berdiskusi menjawab jawaban bersama-sama, mencocokkan jawaban, dan memberi jawaban yang benar kepada teman yang melakukan kesalahan, kemudian diadakan pertandingan (*tournament*) yang digolongkan berdasarkan tingkat kemampuan siswa dari masing-masing kelompok setelah pertandingan selesai guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi. Sehingga, diharapkan siswa lebih bisa memahami konsep, menambah pengetahuannya serta dapat menemukan kemungkinan solusi dari permasalahan. Proses pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ada beberapa indikator pembelajaran yang dapat terpenuhi yaitu diantaranya memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar dan mengatur strategi dan taktik.

Metode *Jigsaw II* adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari *Jigsaw II* ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Model pembelajaran *Jigsaw II* terdiri dari empat tahap kegiatan siswa yang menekankan apa yang dikerjakan siswa pada setiap tahapnya. Tahap yang pertama adalah tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda, tapi juga harus membaca semua materi untuk mendapat gambaran luas materi tersebut. Saat tahap ini siswa secara individu siap mempelajari materi yang menjadi bagiannya membuat catatan apa yang telah dibaca,

baik itu berupa apa yang diketahuinya, maupun langkah-langkah penyelesaian dalam bahasanya sendiri. Setelah tahap tersebut, dilanjutkan dengan tahap berikutnya yaitu anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka. Tahap ini dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dengan cara bertukar pikiran dengan teman yang memperoleh bagian materi yang sama.

Tahap selanjutnya yaitu sebagai tim ahli anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai. Hal ini selain untuk mengasah materi yang mereka kuasai tapi juga untuk melatih kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Tahap selanjutnya dari model pembelajaran *Jigsaw II* adalah tes tertulis. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat diukur dalam pemahaman materi yang telah dipelajari saat pembelajaran kelompok tadi. Setelah selesai mengerjakan tes, kemudian dilakukan pengakuan kelompok yang memiliki anggota dengan kontribusi maksimum saat diskusi. Setelah itu, dilakukan sebuah penyimpulan bersama tentang materi yang dipelajari.

Menurut Arends (Trianto, 2010: 51), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas dan memiliki sintaks/tahap-tahap yang berbeda. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan pembelajaran *Jigsaw II*.

Pada pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan secara berdiskusi dan pemahaman tentang materi yang didiskusikan melakukan pematangan materi dengan presentasi kemudian dipertandingkan yang memungkinkan tujuan pembelajaran konstruktif dapat terpenuhi sehingga terciptalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Sedangkan pada pembelajaran *Jigsaw II* siswa dilakukan secara berdiskusi kemudian hasil diskusi ditulis lalu dipresentasikan di depan kelas, hal ini dapat memicu siswa untuk bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan setiap tugasnya

Berdasarkan uraian di atas diketahui perbedaan dapat diduga akan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang berbeda signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II*

2. Perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial

Dengan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif, diharapkan guru dapat membangkitkan dan memotivasi keterlibatan dan partisipasi aktif siswa terhadap pembelajaran ekonomi dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Deporter dan Hernacki (2010: 112) mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang itu menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Hasil dari referensi penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang gaya belajarnya visual rata-

rata memiliki nilai yang lebih tinggi atau unggul dibandingkan dengan siswa yang gaya belajarnya auditorial. Pernyataan ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa gaya belajar visual signifikan memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Siswa dengan gaya belajar visual, maka pada diri siswa terdapat keinginan untuk banyak membaca buku (soal-soal) ekonomi yang menarik, ia tidak akan pernah berhenti membaca sebelum ia merasa bosan. Sehingga, siswa yang selalu membaca secara terus menerus akan selangkah didepan saat belajar. Sedangkan siswa dengan gaya belajar auditorial, mereka hanya belajar jika ada yang mau menerangkan padanya.

Sehingga peneliti menduga ada perbedaan hasil belajar signifikan antara siswa yang memiliki gaya belajar visual dan yang memiliki gaya belajar auditorial.

3. Pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi

Penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran, yaitu *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* terhadap hasil belajar ekonomi. Seperti yang diketahui, bahwa dalam penelitian ini peneliti menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari perbedaan gaya belajar visual dan auditorial. Gaya belajar memiliki nilai positif dan negatif begitu juga dampaknya kepada orang tersebut dan disekelilingnya.

Menurut Sularso (2006: 79), Jika seseorang mempunyai kemauan tinggi untuk mengembangkan pola belajar sesuai gaya belajarnya maka hasil

belajarnya pun akan membaik. Siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial mau mendukung dalam mengikuti model pembelajaran, baik *Team Games Tournament* maupun *Jigsaw II* sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menduga ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Anggapan tersebut karena adanya kemungkinan perbedaan hasil berbeda yang tidak searah, dimana hasil belajar *Team Games Tournament* akan lebih besar jika siswa memiliki gaya belajar visual dan hasil belajar pada pembelajaran *Jigsaw II* akan lebih besar jika siswa memiliki gaya belajar auditorial.

4. Perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa pembelajarannya menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan yang menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual

Gaya belajar visual cenderung lebih dominan dalam penglihatannya dibanding dengan pendengaran dan gerakan-gerakan. Gaya belajar visual cenderung lebih khusus belajar melihat pada fokus telaahannya. Gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya supaya mengerti materi pelajaran. Mereka cenderung untuk duduk didepan agar dapat melihat dengan jelas.

Pada pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa yang memiliki gaya belajar visual akan berusaha untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan teori belajar konstruktivisme siswa dapat bekerjasama, mencari ide dan

membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep yang telah dipelajari.

Deporter dan Hernacki (2010: 112) mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang itu menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Dalam hal ini, aktivitas belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual pada pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi karena siswa fokus siswa melihat dan menikmati permainan. Hal tersebut yang menjadi pemicu untuk bersungguh-sungguh dalam memahami materi. Sedangkan pada model pembelajaran *Jigsaw II*, siswa yang memiliki gaya belajar visual cenderung malas untuk belajar ekonomi karena mereka tidak fokus jika mendengar dari oranglain. Hal ini membuat aktivitas belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual cenderung rendah.

Pembelajaran *Team Games Tournament* mendorong siswa untuk memperhatikan peragaan permainan dan turnamen antar siswa, Sehingga siswa yang memiliki gaya belajar visual memfokuskan pikirannya terhadap apa yang dilihatnya, Siswa akan termotivasi untuk mengikuti permainan dan turnamen sehingga siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh. Sedangkan dalam pembelajaran *Jigsaw II*, selain diberi materi oleh guru siswa akhirnya harus fokus terhadap apa yang dibicarakan oleh kelompok *expert* sehingga siswa hanya terpaku dengan cara guru mengharuskan

siswa mendengarkan temannya, sehingga bisa saja belajar yang siswa laksanakan tidak sungguh-sungguh.

Sehingga, peneliti menduga bahwa perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual, hasil belajarnya lebih tinggi yang menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan pembelajaran *Jigsaw II*

5. Perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa pembelajarannya menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan yang menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial

Pembelajaran *Team Games Tournament* menuntut siswa untuk mampu memperhatikan secara fokus permainan dan turnamen yang dilakukan saat pembelajaran, tetapi untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditorial membuat siswa malas memperhatikan, sehingga tidak terbentuk sikap untuk sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran hal ini mengakibatkan hasil belajar tidak mencapai tujuan.

Susilo (2009: 94), mengatakan bahwa gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih seorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memperoleh informasi tersebut. Pada pembelajaran *Jigsaw II*, siswa yang memiliki gaya belajar auditorial membuat siswa dapat mendengarkan apa yang dijelaskan oleh temannya dikelompok. Sehingga siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dapat mendapat banyak pemahaman dari yang dia dengarkan, maka akan semakin baik pengetahuannya.

Berbeda dengan pembelajaran *Time Games Tournament* yang memiliki gaya belajar auditorial kurang menyukai dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan temannya, pada pembelajaran *Jigsaw II* yang memiliki gaya belajar auditorial akan terpacu untuk mendengarkan temannya.

Sehingga peneliti menduga perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar auditorial, hasilnya lebih tinggi yang menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* dibandingkan yang menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*.

6. Perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*

Gaya belajar visual adalah gaya belajar lebih dominan dalam penglihatannya dibanding dengan pendengaran dan gerakan-gerakan. Gaya belajar visual cenderung lebih khusus belajar melihat pada fokus telaahannya. Sedangkan gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang lebih cenderung melalui pendengaran daripada penglihatan dalam proses pembelajaran.

Rita Dunn dalam Sugihartono (2007: 53), pelopor di bidang gaya belajar yang telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi gaya belajar, diantaranya lingkungan pembelajaran di sekolah. Pada penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial dalam pembelajaran akan berusaha untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar siswa di kelas dapat terlihat gaya belajar

visual mungkin yang akan lebih dominan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, karena siswa dituntut memperhatikan jalannya proses permainan dan turnamen dalam pembelajaran. Selain itu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa juga meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Sehingga peneliti menduga perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*, hasilnya lebih tinggi siswa yang memiliki gaya belajar visual dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial.

7. Perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*

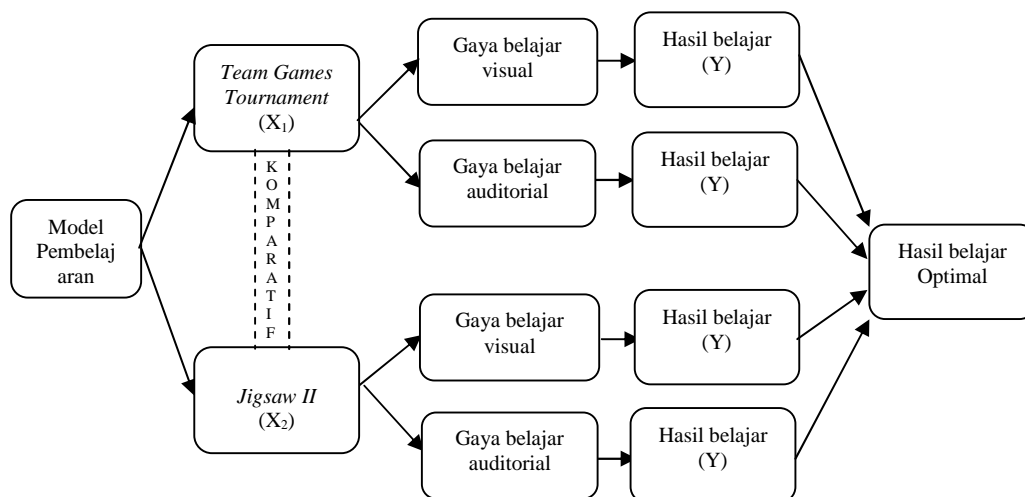
Gaya belajar visual adalah gaya belajar lebih dominan dalam penglihatannya dibanding dengan pendengaran dan gerakan-gerakan. Gaya belajar visual cenderung lebih khusus belajar melihat pada fokus telaahnya. Sedangkan gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang lebih cenderung melalui pendengaran daripada penglihatan dalam proses pembelajaran.

Menurut Nasution (2009: 94), gaya belajar adalah cara yang konsisten dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Pada model pembelajaran *Jigsaw II*, siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial dalam pembelajaran akan berusaha untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar

siswa di kelas dapat terlihat gaya belajar auditorial mungkin yang akan lebih dominan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*, karena siswa dituntut mendengarkan apa yang disampaikan teman sekelompoknya saat diskusi. Selain itu meningkatkan rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Sehingga peneliti menduga perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*, hasilnya lebih tinggi siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual.

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



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Siswa kelas X1 dan X2 yang menjadi subjek penelitian mempunyai nilai rata-rata kelas yang relatif sama dalam mata pelajaran ekonomi.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*, di ajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar ekonomi siswa selain gaya belajar visual dan auditorial dalam memahami konsep ekonomi dan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* diabaikan.

E. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir dan anggapan dasar yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan hipotesis ini adalah:

1. Terdapat perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*.
2. Terdapat perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial.
3. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.
4. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang

diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual.

5. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial.
6. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*.
7. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2010: 57). Menguji hipotesis komparatif yang berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan (Sugiyono, 2011: 115). Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan satu variabel yaitu rata-rata hasil belajar ekonomi dengan perlakuan yang berbeda.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2011: 7). Tujuan umum penelitian eksperimen adalah untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan yang berbeda. Arikunto (2008: 207) berpendapat bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “suatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata

lain, penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Jenis eksperimen ini belum memenuhi persyaratan yang dapat dikatakan ilmiah (Arikunto, 2008: 86). Metode ini dilakukan dengan melakukan percobaan secara cermat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara gejala yang timbul dengan variabel yang sengaja diadakan.

1. Desain Eksperimen

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan pola *treatment by level design*, penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, namun pada variabel moderator (gaya belajar visual dan auditorial) digunakan pola *factorial* karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap hasil belajar. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2003: 16).

Penelitian ini akan membandingkan hasil belajar dua model pembelajaran yaitu *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* pada kelompok sampel ditentukan secara *cluster random sampling*. Pada penelitian ini, kelas X1 melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas X2

melaksanakan pembelajaran *Jigsaw II* sebagai kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol secara proporsional terdapat siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. Desain penelitian digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Desain Penelitian

Model Pembelajaran (A) Gaya Belajar (B)	<i>Team Games Tournament (A1)</i>		<i>Jigsaw II (A2)</i>
Visual (B1)	A1 B1	>	A2 B1
Auditorial (B2)	A1 B2	<	A2 B2

Keterangan:

A1B1: kelompok siswa yang diberi perlakuan model *Team Games Tournament* dan memiliki gaya belajar visual;

A1B2: kelompok siswa yang diberi perlakuan model *Team Games Tournament* dan memiliki gaya belajar auditorial;

A2B1: kelompok siswa yang diberi perlakuan model *Jigsaw II* dan memiliki gaya belajar visual;

A2B2: kelompok siswa yang diberi perlakuan model *Jigsaw II* dan memiliki gaya belajar auditorial.

2. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Penelitian pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengadakan observasi pendahuluan ke sekolah tempat diadakanya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan ditetapkan sebagai populasi dan sampel penelitian.
2. Melakukan wawancara dengan guru mendapatkan informasi

mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas X yang akan diteliti tersebut.

3. Menetapkan populasi dan sampel penelitian.
4. Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari lembar kerja siswa (LKS) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

b. Pelaksanaan penelitian

Mengadakan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran *Jigsaw II* untuk kelas kontrol. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan 2 x 45 menit selama 8 kali pertemuan.

1. Kelas Eksperimen (*Team Games Tournament*)

a. Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran.
- 2) Guru menyampaikan manfaat dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
- 4) Guru memberikan motivasi siswa terhadap pembelajaran.
- 5) Guru menggali dan mengembangkan pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan dan menyajikan materi pembelajaran secara garis besar.

- 2) Guru membentuk kelas menjadi kelompok besar setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang, kelompok bersifat heterogen dengan kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku yang beragam.
 - 3) Guru memberikan LKS untuk dikerjakan siswa.
 - 4) Siswa mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompoknya. Bila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan ke guru.
 - 5) Melakukan turnamen, hanya dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah disiapkan dengan siswa dari kelompok lain yang homogen/ kemampuan akademiknya setara. Dan mendapat pertanyaan sesuai nomor yang dipilih pada kartu bernomor yang disediakan.
 - 6) Melakukan rekognisi/ penghargaan kelompok sesuai rerata skor kelompok yang diperoleh.
- c. Penutup
- 1) Guru dan siswa melakukan refleksi.
 - 2) Guru memberikan post test untuk mengukur hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari.

2. Kelas Kontrol (*Jigsaw II*)

a. Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran.
- 2) Guru menyampaikan manfaat dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
- 4) Guru memberikan motivasi siswa terhadap pembelajaran.
- 5) Guru menggali dan mengembangkan pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru menyajikan materi pembelajaran dan menjelaskan mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan.
- 2) Guru membentuk kelas menjadi kelompok besar setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang, kelompok bersifat heterogen.
- 3) Selanjutnya, pembentukan kelompok *expert* / ahli dan diberi konsep materi sesuai dengan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran ini. Dalam kelompok ini akan dibahas satu bagian dari sub bab yang sebelumnya telah ditentukan.
- 4) Setelah kelompok ahli memahami materi yang dipelajari, maka kelompok ahli kembali ke kelompok awal masing masing dan mempresentasikan keahliannya kepada grupnya.

5) Guru memberikan tes/ penilaian tertulis yang memuat seluruh konsep yang telah didiskusikan.

6) Memberikan pengakuan kelompok, atas kontribusi maksimum yang telah diberikan selama jalannya pembelajaran.

c. Penutup

1) Guru dan siswa melakukan refleksi.

2) Guru memberikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.

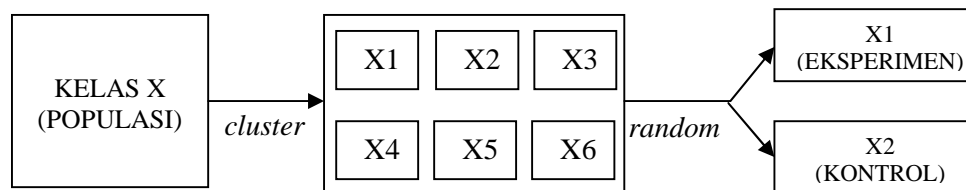
B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari enam kelas dengan jumlah 221 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011: 118). Pengambilan sampel bertujuan dilakukannya dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Pengambilan sampel (*Cluster Random Sampling*)

Berdasarkan gambar di atas, maka dua dari enam kelas tersebut dijadikan sampel. Hasil undian diperoleh kelas X1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas X2 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*. Kelas X1 dan X2 merupakan kelas yang mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama, karena dalam pendistribusian siswa tidak dikelompokkan berdasarkan kelas unggulan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 orang siswa yang tersebar kedalam 2 kelas yaitu kelas X1 sebanyak 37 siswa dan kelas X2 sebanyak 35 siswa.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 60-64) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependent*) dan variabel moderator.

1) Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai kelas eksperimen X1 dilambangkan dengan X₁ dan pembelajaran *Jigsaw II* sebagai kelas kontrol X2 dilambangkan dengan X₂.

2) Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen (Y₁) dan hasil belajar kelas kontrol (Y₂).

3) Variabel moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Diduga gaya belajar visual dan auditorial mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara hasil belajar ekonomi melalui pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II*.

D. Definisi Konseptual Variabel

1. Hasil belajar Ekonomi

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar dari sisi guru, diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya pembelajaran dan puncak proses tindak belajar.

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model *Team Games Tournament* merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok/ turnamen merupakan ajang kompetisi bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok.

3. Model Pembelajaran *Jigsaw II*

Model *Jigsaw II* yaitu kegiatan pembelajaran kooperatif dimana siswa diakan dibentuk menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa harus membaca semua materi karena untuk mendapatkan gambaran besar materi tersebut. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi ahli (*expert*) pada suatu aspek tertentu dari materi tersebut.

4. Gaya belajar visual dan auditorial

Deporter dan Hernacki (2010: 112), mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi bagai mana anda menyerap, dan kemudian mengatur serta mengelola informasi. Gaya belajar visual cenderung lebih dominan dalam penglihatannya dibanding dengan pendengaran dan gerakan-gerakan. Sedangkan gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang lebih cenderung melalui suara dalam proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dan kontak dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau

properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur (Sudjarwo, 2009: 174).

Tabel 4. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Konsep Operasional Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
1.	Hasil Belajar	Hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh proses belajar yang dicerminkan dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh setelah mengikuti tes.	Hasil tes formatif mata pelajaran ekonomi setelah mendapatkan pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> maupun <i>Jigsaw II</i>	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran Ekonomi	Interval
2.	Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melakukan turnamen secara tim agar siswa turut aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerjasama kelompok 2. Kegiatan turnamen 3. Penyimpulan materi pelajaran bersama-sama guru dan siswa 		
3.	Model Pembelajaran <i>Jigsaw II</i>	Model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melakukan diskusi dengan membentuk kelompok <i>expert</i> agar siswa turut aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerjasama kelompok 2. Kegiatan diskusi dan penyampaian materi sesama teman 3. Penyimpulan materi pelajaran bersama-sama guru dan siswa 		

Tabel 4. (Lanjutan)

4.	Gaya belajar Visual	Gaya belajar visual cenderung lebih khusus belajar melihat pada fokus telaahannya	Hasil Penilaian diri dari: 1. Penampilan 2. Berbicara 3. Manajemen Waktu 4. Membaca 5. Pemahaman 6. Hobi	Tingkat besarnya hasil kuisisioner gaya belajar visual	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
5.	Gaya belajar Auditorial	Gaya belajar auditorial lebih cenderung mencerna makna penyampaian melalui suara, pitch (tinggi rendahnya suara)	Hasil Penilaian diri dari: 1. Penampilan 2. Berbicara 3. Manajemen Waktu 4. Membaca 5. Pemahaman 6. Hobi	Tingkat besarnya hasil kuisisioner gaya belajar auditorial	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini penulis menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keadaan lingkungan belajar siswa di sekolah. Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar dan pembelajaran di SMA Negeri 2 Padangcermin.

2. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan dan meneliti fakta atas arsip tertulis dan catatan yang memiliki data-data tentang hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, jumlah siswa dan gambaran umum mengenai profil sekolah.

3. Wawancara

Menurut Sugiyono (2011: 137), wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal antara peneliti dengan guru bidang studi untuk memperoleh informasi. Pada penelitian ini dilakukan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara secara bebas tanpa terikat oleh pertanyaan kepada guru selain guru bidang studi ekonomi di SMA Negeri 2 Padangcermin.

4. Angket

Penelitian ini mendapatkan data gaya belajar siswa diperoleh dengan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011: 142). Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gaya belajar visual dan auditorial dengan menggunakan skala *semantic differential*. Sugiyono (2011: 141) menjelaskan bahwa skala semantik differensial digunakan untuk mengukur sikap, tetapi bentuknya bukan pilihan ganda maupun checklist tetapi tersusun dalam satu garis kontinum dimana jawaban yang sangat positif terletak dibagian kanan garis, dan jawaban yang sangat negatif terletak dibagian kiri garis. Responden dapat memilih jawaban, dengan rentang jawaban yang positif sampai negatif. Dalam penelitian ini akan menggunakan rentang 1-7, Responden yang

memberikan penilaian angka 7, berarti memiliki respon positif yang sangat tinggi. Sedangkan responden yang memberikan penilaian angka 1, berarti memiliki respon yang sangat negatif.

5. Teknik Tes

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ekonomi siswa setelah diberi perlakuan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II*. Bentuk tes adalah pilihan ganda yang masing-masing terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D dan E.

G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dan angket. Instrumen berupa angket diberikan sebelum penelitian dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui gaya belajar siswa. Instrumen berupa tes diberikan setelah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar ekonomi siswa. Sebelum tes akhir diberikan maka terlebih dahulu di adakan uji coba tes atau instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Validitas isi menunjukkan kemampuan instrumen penelitian dalam mengungkapkan atau mewakili semua isi yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan mengukur kolerasi antar

variabel atau item dengan skor total variabel. Cara mengukur validitas isi yaitu dengan mencari korelasi antar masing-masing pernyataan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *product moment*.

Rumusnya sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y;
- N = jumlah sampel;
- X = skor butir soal;
- Y = skor total.

Kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka alat ukur tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid (Arikunto, 2010: 79).

Hasil perhitungan uji validitas angket gaya belajar visual dan auditorial, menunjukkan bahwa dari 22 item pernyataan terdapat 2 item pernyataan yang tidak valid pada item soal yang juga memiliki nomor yang sama, yaitu nomor 10 dan 20 (terlampir). Sehingga peneliti menggunakan masing-masing 20 item pernyataan dengan jumlah seluruhnya 40 item, karena untuk pernyataan yang tidak valid dihilangkan.

Hasil perhitungan uji validitas soal post test pilihan ganda, menunjukkan bahwa pada 50 item soal terdapat 8 item soal yang tidak valid, yaitu nomor 4, 8, 20, 30,33, 38, 44 dan 49 (terlampir). Sehingga peneliti menggunakan 40 soal, dengan menghilangkan 8 item soal yang tidak valid dan 2 item

soal yaitu nomor 9 dan 48, yang telah dipertimbangkan dengan taraf sukar dan daya pembeda soal.

2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel yang tinggi jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap dalam jangka waktu tertentu. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari Kuder dan Richardson untuk menguji tingkat reliabilitas soal tes hasil belajar, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M_t(n - M_t)}{(n)(S_t^2)} \right) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan;
 n = banyak item;
 M_t = mean atau rerata skor total;
 S_t^2 = varians total.
 (Arikunto, 2010: 103)

Menguji tingkat reliabilitas pada skala *semantic differential*, yaitu angket gaya belajar visual dan auditorial siswa, dapat dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode *alpha cronbach* atau koefisien alpha, dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument;
 k = banyaknya soal ;
 $\sum S_i^2$ = jumlah varians butir;
 S_t^2 = varians total.
 (Arikunto, 2010: 109)

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 5. Tingkatan Besarnya Reliabilitas

No.	Rentang Korelasi	Tingkatan
1	Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat tinggi
2	Antara 0,600 sampai 0,799	Tinggi
3	Antara 0,400 sampai 0,599	Cukup
4	Antara 0,200 sampai 0,399	Rendah
5	Antara 0,000 sampai 0,199	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2010: 103).

Hasil perhitungan uji realibilitas angket gaya belajar visual siswa adalah 0,943 dan begitu juga untuk realibilitas angket gaya belajar auditorial siswa juga memiliki nilai 0,943 (terlampir). Sehingga sesuai dengan kriteria tingkatan besarnya realibilitas, kedua angket memiliki realibilitas sangat tinggi.

Hasil perhitungan uji realibilitas soal post-test pilihan ganda adalah 0,8772 (terlampir). Sehingga sesuai dengan kriteria tingkatan besarnya realibilitas, soal post test pilihan ganda memiliki realibilitas sangat tinggi.

3. Taraf Kesukaran

Menguji tingkat kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta tes

(Arikunto, 2010: 208)

Menurut Arikunto (2010: 210), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut.

- Soal dengan P 0,00-0,30 adalah soal sukar;
- Soal dengan P 0,30-0,07 adalah soal sedang;
- Soal dengan P 0,07-1,00 adalah soal mudah.

Hasil perhitungan tingkat kesukaran pada soal post-test pilihan ganda yaitu dari 50 item terdapat 1 item soal tergolong sukar, 43 item soal tergolong sedang dan 5 item tergolong mudah (terlampir).

4. Daya Pembeda (Indeks Diskriminasi)

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah. Mencari daya pembeda soal digunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \dots\dots\dots (5)$$

Keterangan:

D = daya beda soal;

J = jumlah peserta tes;

J_A = banyaknya peserta kelompok atas;

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah;

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar;

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar;

P_A = proporsi kelompok atas yang menjawab benar;

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

(Arikunto, 2010: 213-214)

Setelah diketahui indeks diskriminasi, maka klasifikasi daya beda menurut

Arikunto (2010: 218) adalah sebagai berikut.

D = 0,00 – 0,20 = Jelek (*Poor*);

D = 0,21 – 0,40 = Cukup (*Satisfactory*);

D = 0,41 – 0,70 = Baik (*Good*);

D = 0,71 – 1,00 = Baik sekali (*Excellent*);

D = negatif, semuanya tidak baik, jadi semua item soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang atau dihilangkan.

Hasil perhitungan daya pembeda pada soal post-test pilihan ganda yaitu dari 50 item terdapat 1 item soal negatif, 7 item soal tergolong jelek, 17 item soal tergolong cukup, dan 25 item soal tergolong baik.

H. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors. Uji ini digunakan untuk menguji sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$L_h = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S} \dots\dots\dots (6)$$

Keterangan:

L_h = harga mutlak terbesar;

$F(Z)$ = peluang angka baku;

$S(Z)$ = proporsi angka baku;

Z_i = bilangan baku;

X = nilai sampel;

\bar{X} = rata-rata nilai sampel.

(Sudjana, 2005: 466-467).

Kriteria penggunaannya adalah membandingkan L_{hitung} dengan L_{tabel} . Jika nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka variabel berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *Levene (Levene Test)*.

Rumus uji *Levene* adalah sebagai berikut.

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

$$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i| \dots\dots\dots (7)$$

Keterangan:

- n = jumlah sampel;
 - k = banyaknya kelompok;
 - \bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok ke i ;
 - \bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i ;
 - \bar{Z} = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij} ;
- (Sugiyono, 2011: 203).

Kriteria penggunaannya adalah membandingkan nilai W dengan F_{tabel} . Jika nilai $W < F_{tabel}$ maka data sampel berasal dari populasi yang homogen, demikian pula sebaliknya.

I. Teknik Analisis Data

1. T-Test Dua Sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yaitu sebagai berikut.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \dots\dots\dots (8)$$

(*Separated Varians*)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \dots\dots\dots (9)$$

(*Polled Varians*)

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata hasil belajar ekonomi kelompok 1;

\bar{X}_2 = rata-rata hasil belajar ekonomi kelompok 2;

S_1^2 = varians total kelompok 1;

S_2^2 = varians total kelompok 2;

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1;

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2.

(Sugiyono, 2011: 273)

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu sebagai berikut.

- a. Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak;
- b. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal di atas, maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat digunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$;
- b. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$;
- c. Bila $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen, maka dapat digunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians*, dengan dk yang besarnya $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 2$, jadi bukan $n_1 - n_2 - 2$;
- d. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk =$

$n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$, dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t terkecil (Sugiyono, 2011: 272-273).

2. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain:

- dapat digunakan untuk menentukan apakah rerata nilai dari dua atau lebih sampel berbeda secara signifikan atau tidak;
- dapat digunakan untuk mengetahui antarvariabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain (Arikunto, 2010: 401-402).

Tabel 6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan dengan Interaksi

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F _o
Antara A	$JK_A = \frac{(\sum x_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum x_T)^2}{N}$	A-1	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$
Antara B	$JK_B = \frac{(\sum x_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum x_T)^2}{N}$	B-1	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$
Antara AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \frac{(\sum x_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum x_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$db_A \times db_B$	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$
Dalam (d)	$JK_d = JK_T - JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_T - db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JK_d}{db_d}$	
Total (T)	$JK_T = \frac{(\sum x_T)^2}{N}$	N-1		

Keterangan:

JK_T = jumlah kuadrat total;

JK_A = jumlah kuadrat variabel A;

JK_B = jumlah kuadrat variabel B;

JK_{AB} = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B;

JK_d = jumlah kuadrat dalam;

MK_A = mean kuadrat variabel A;
 MK_B = mean kuadrat variabel B;
 MK_{AB} = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B;
 MK_d = mean kuadrat dalam;
 F_A = harga F_0 untuk variabel A;
 F_B = harga F_0 untuk variabel B;
 F_{AB} = harga F_0 untuk interaksi antara variabel A dengan variabel B.
 (Arikunto, 2010: 429)

J. Pengujian Hipotesis

Hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat ditulis sebagai berikut.

Rumusan hipotesis 1:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Rumusan hipotesis 2:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Rumusan hipotesis 3:

$$H_0 : \text{Inter AB} = 0$$

$$H_a : \text{Inter AB} \neq 0$$

Rumusan hipotesis 4:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Rumusan hipotesis 5:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Rumusan hipotesis 6:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Rumusan hipotesis 7:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Pengujian hipotesis 1, 2, dan 3 menggunakan rumus analisis varians dua jalan.

Pengujian hipotesis 4, 5, 6, dan 7 menggunakan rumus *t-test* dua sampel independen (*T-Test Polled Varians*).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan secara rinci disajikan sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*. Perbedaan terjadi karena adanya pemberian model pembelajaran yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2006: 76) bahwa metode atau model pembelajaran yang berbeda akan menyebabkan perbedaan motivasi siswa belajar dan nantinya akan menimbulkan perbedaan hasil.
2. Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. Adanya perbedaan dikarenakan pada kedua jenis gaya belajar siswa dimiliki oleh siswa yang berbeda, dimana untuk masing-masing kelas eksperimen dan kontrol keduanya memperhatikan kedua gaya belajar tersebut.

3. Ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi. Hal ini terjadi karena kedua jenis gaya belajar masing-masing memberikan kesempatan siswa untuk memahami materi pelajaran yang diberikan berdasarkan proses belajar, sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dimana pada pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan kesempatan siswa untuk bisa memperhatikan jalannya pertandingan dengan baik dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Sedangkan pada pembelajaran *Jigsaw II* memberikan kesempatan siswa untuk bertukar pikiran dengan sesama kelompok *expert* lainnya, dikarenakan adanya kewajiban bagi masing-masing siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti diskusi dengan baik.
4. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual. Dimana pada siswa yang memiliki gaya belajar visual bisa memahami materi sesuai dengan memperhatikan proses belajar hal tersebut didukung oleh pembelajaran TGT yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan jalannya turnamen yang berlangsung.
5. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan

pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial. Dimana pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial bisa memahami materi sesuai dengan berdiskusi dengan teman lainnya hal tersebut didukung oleh pembelajaran *Jigsaw II* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan sesama kelompok *expert* lainnya.

6. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*. Dimana pada pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan kesempatan siswa untuk bisa memperhatikan jalannya pertandingan dengan baik dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.
7. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*. Dimana pada pembelajaran *Jigsaw II* memberikan kesempatan siswa untuk bertukar pikiran dengan sesama kelompok *expert* lainnya, dikarenakan adanya kewajiban bagi masing-masing siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti diskusi dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan berdasarkan hasil penelitian tentang “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw II* dengan Memperhatikan Gaya Belajar Visual dan Auditorial pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016”, maka peneliti memberikan saran sebaiknya sebagai berikut.

1. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Ekonomi, seperti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw II* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menghasilkan hasil yang optimal.
2. Guru mengenal karakteristik siswa, termasuk gaya belajar visual dan auditorial siswa karena tugas guru tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik yang bertanggung jawab atas ilmu pengetahuan siswa, moral, agama serta perilaku siswa sehingga potensi siswa dapat berkembang dengan optimal.
3. Guru menciptakan suasana kelas menjadi hidup, penuh interaksi siswa dalam berdiskusi, bertanya, menyanggah, dengan tetap mempertahankan suasana yang penuh kehangatan dan kekeluargaan pada proses pembelajaran yang menyenangkan, kondusif dan efektif berlangsung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat menggunakan model pembelajaran tipe *Team*

Games Tournament (TGT) karena model tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran tipe *Jigsaw II* yang bertujuan meningkatkan kerja sama tim.

5. Guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dapat menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw II* karena model tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena akan menciptakan *lesson my self*.
6. Guru dapat memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi dan aktif dalam pembelajaran serta memberikan *punishment* kepada siswa yang tidak mau belajar dengan baik agar siswa tersebut berubah menjadi lebih baik.
7. Sekolah dapat memberikan *reward*, bagi guru yang punya dedikasi tinggi terhadap aktivitas pembelajaran di sekolah dan memberikan *punishment* bagi guru yang tidak berdedikasi terhadap aktivitas pembelajaran di kelas. sehingga guru termotivasi untuk meningkatkan profesionalisme dan meningkatkan mutu sekolah atau akreditasi yang prima atau paripurna atau akreditasi A.
8. Sekolah dapat mengoptimalkan fasilitas yang ada guna meningkatkan kualitas siswa dalam bidang akademik maupun non akademik, serta melengkapi fasilitas yang masih kurang agar sekolah mencapai *good school*.
9. Sekolah harus meningkatkan kualitas sekolah agar tidak kalah dalam bersaing untuk menerima siswa didik baru dengan sekolah- sekolah lainnya serta mengadakan program beasiswa kepada siswa yang unggul dalam

bidang akademik maupun non akademik yang kurang mampu dalam hal ekonomi, hal ini dapat menjadi daya tarik bagi sekolah.

10. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan jenis variabel ini, diharap agar lebih diperbaiki lagi baik objek atau subjek yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R.I.. 2001. *Exploring Teaching: An Introduction to Education*. New York: Mc Graw-Hill Companies.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Deporter, B. dan Hernacki. 2010. *Quantum Learning*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O.. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Hariyanto. 2010. *Macam-macam Teori Belajar*. <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>. diakses tanggal 2 Desember 2015.
- Hidayat, Irfan. 2015. *Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model TGT dan Jigsaw dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII MTS Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Media.
- Nasution. 2009. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Qamariyah. 2010. *Pengaruh Gaya Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Blega*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Qamariyah, Siti. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II terhadap Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Tematik di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar*. Universitas Terbuka
- Rasyid, Harun dan Mansur. 2008. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rosyidi, Suherman. 2001. *Pengantar Teori Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rusman. 2012. *Model-Model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rusman, Teddy. 2011. *Aplikasi Statistik Penelitian dengan SPSS*. Pendidikan Ekonomi: Universitas Lampung
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Chindy P.. 2014. *Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Scaffolding dan PBI dengan Memperhatikan Cara Berfikir Divergen dan Konvergen pada Siswa Kelas X IPS YP Unila Bandar Lampung Tahun Ajaran 2013/2014*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Slameto. 2003. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E.. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon.
- _____. 2010. *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusamedia
- Solihatin, Etin. 2008. *Cooperative Learning: analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjarwo. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.

- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukarjo, M. dan Komarudin. 2010. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sularso, Bagas. 2006. *Prestasi Belajar Mahasiswa dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo, M. Joko. 2009. *Sukses dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pinus.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Universitas lampung. 2014. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas lampung.
- Wartono dkk. 2004. Materi Pelatihan Terintegrasi Sains (buku 4). Proyek PSSPP Depdiknas. Jakarta.
- Winarti, Dedeh. 2004. *Pembelajaran Kooperatif tipe TGT sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*. Bandar Lampung: Universitas lampung.