

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* (ETH),
GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA) DAN *TEAMS GAME
TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI MAN 1 BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

Oleh:

Zeyca Wilantini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* (ETH), *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* (GQGA) DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI MAN 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh
Zeyca Wilantini

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar ekonomi antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan *Teams Game Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MAN 1 Bandar Lampung pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Populasi tersebut terdiri dari 7 kelas sebanyak 292 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Diperoleh kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen 1 dengan jumlah 41 siswa, kelas XI IIS 2 sebagai kelas eksperimen 2 dengan jumlah 43 siswa dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas pembanding dengan jumlah 40 siswa. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians satu jalan dan uji lanjut t-dunnet. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT). (2) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). (3) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). (4) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Kata Kunci: Ekonomi, Hasil Belajar, *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), *Teams Game Tournament* (TGT)

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* (ETH),
GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA) DAN *TEAMS GAME
TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI MAN 1 BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh:

Zeyca Wilantini

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE (ETH)*, *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA)* DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS XI MAN 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**


Nama Mahasiswa : **Zeyca Wilantini**
No. Pokok Mahasiswa : **1313031095**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,


Drs. Yon Rizal, M.Si.
NIP 19600818 198603 1 005

Pembimbing II,


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

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


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

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Yon Rizal, M.Si.**



Sekretaris : **Dr. Edy Purnomo, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fandi, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 September 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Zeyca Wilantini

NPM : 1313031095

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan IPS/ Pendidikan Ekonomi

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

Bandar Lampung, Oktober 2017

METERAI
TEMPEL
B1DB6ADF625066484
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Zeyca Wilantini
1313031095

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandung, Provinsi Jawa Barat pada tanggal 16 Desember 1995, dengan nama lengkap Zeyca Wilantini, sebagai anak sulung dari empat bersaudara, dari Bapak M. Arief Insan dan Ibu Evi Sopiah.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis yaitu:

1. SDN 3 Perumnas Way Kandis diselesaikan pada tahun 2007
2. SMPN 19 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2010
3. MAN 1 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2013

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) 2013. Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif di organisasi Koperasi Mahasiswa Universitas Lampung sebagai anggota, Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (BEM FKIP) Universitas Lampung sebagai staff bidang pendidikan, Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS (HIMAPIS) Universitas Lampung sebagai sekretaris bidang pendidikan dan Association of Economic Education Student (ASSETS) Universitas Lampung sebagai sekretaris bidang media center. Pada bulan Agustus 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali, Solo, Yogyakarta dan Bandung. Pada bulan Juli hingga Agustus 2016 penulis

melaksanakan Kuliah Kerja Nyata – Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Desa Banjar Agung, Kecamatan Seputih Mataram, Kabupaten Lampung Tengah dan SMA PGRI 1 Seputih Mataram.

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu mengharap.”
(QS. Al-Insyirah : 5-8)

“Your time is limited. Don't waste it living someone else's life.”
(Steve Jobs)

“Berjalan dengan seorang sahabat di kegelapan lebih baik daripada berjalan sendirian dalam terang.”
(Hellen Keller)

“Waktu yang tepat tidak bisa didapat dengan hanya terdiam dan menunggu, berusahalah.”
(Zeyca Wilantini)

“Kamu hanya akan dipertemukan dengan apa yang ingin kamu temui. Temukan yang terbaik.”
(Zeyca Wilantini)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Seiring doa dan rasa puji syukur kehadiran Allah SWT
Kupersembahkan karya kecilku ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Ayah & Mamah yang Tercinta

Terima kasih atas segala limpahan kasih sayang yang telah kalian berikan yang tak mungkin bisa kubalas. Dengan penuh keikhlasan serta kesabaran membimbing dan mendidikku agar menjadi manusia yang lebih baik untuk dunia dan akhirat.

Senantiasa mendo'akanku, menasehatiku, menyemangatiku dan menanti keberhasilanku.

Adik-adikku yang Tersayang

Terima kasih telah mengisi hari-hari tete dengan tawa dan canda kalian, semoga tete bisa menjadi panutan yang baik untuk kalian.

Para pendidik yang Ku Hormati

Terima kasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini semoga kelak aku mampu menjadi manusia yang berguna dengan ilmu yang telah kalian berikan.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbilámin, puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here (ETH)*, *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* dan *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”**. Shalawat beserta salam tetap tersanjung agungkan kepada Nabi kita Rasulullah Muhammad *shallallahu ‘alaihiwasallam*.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan do’a, bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus 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 Kerjasama 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;
7. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., selaku Pembimbing I dan pembimbing Akademik yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih untuk semua ilmu, kebaikan dan nasehat yang telah diberikan;
8. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus sosok yang menginspirasi terima kasih atas kesabaran, arahan, masukan serta ketelitian dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan baik;
9. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Pembahas terima kasih atas arahan, bimbingan, nasehat dan ilmu yang telah bapak berikan;
10. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis;
11. Kak Wardani dan Om Herdi, tempat curahan mahasiswa semester akhir. Terima kasih untuk bantuan, informasi, candaan dan semangatnya;
12. Bapak Drs. M. Iqbal, selaku kepala MA Negeri 1 Bandar Lampung yang sudah banyak membantu dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian di MA Negeri 1 Bandar Lampung;
13. Ibu Fettiana, S.Pd., dan ibu Dra. Supiah, S.Pd., selaku guru pamong selama penulis menjalani praktik di MA Negeri 1 Bandar Lampung;

14. Seluruh siswa kelas XI IIS 1, XI IIS 2 dan XI IIS 3 yang luar biasa baik, penuh keingintahuan, aktif, cerdas dan menggemaskan, semoga kelak kalian dapat menjadi sosok terbaik dan dapat menginspirasi orang lain;
15. Kedua orang tuaku Mamahku (Evi Sopiah) dan Ayahku (M. Arief Insan) yang selalu mendo'akan, memberi semangat, kasih dan sayang, motivasi, arahan serta perhatian yang luar biasa. Terima kasih untuk semuanya semoga Allah dapat membalas segala jasa kalian. Semoga selalu dalam lindungan-Nya dan dalam penjagaan-Nya.
16. Adik-adikku tersayang (Zahrani Arfialis, M. Maheza Raisuli dan Hafizh Arrazan) terima kasih telah menjadi penghilang kejenuhan dan penyemangat. Semoga kalian kelak menjadi orang yang sukses dan dapat membahagiakan kedua orang tua. Semoga Allah selalu melindungi kita.
17. Seluruh keluarga besarku, terima kasih telah memberikan dukungan, semangat dan do'a agar menjadi orang yang sukses.
18. Galuh Sandi, terima kasih atas perhatian, arahan, bantuan, nasehat, kritik dan dukungannya serta semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga sukses selalu dan selalu dilindungi oleh-Nya.
19. Sahabatku sedari SMP jaman alay (Ade Safitri, Herlin Lisiana, Ratih Larasati, Karisa Nur Azizah, Siti Rohmatul Fajriah, Putri Ayu Zulandri) terima kasih atas persahabatan yang sudah terjalin sampai saat ini dengan penulis, terima kasih atas semangat dan dukungannya, semoga kita selalu diberikan yang terbaik oleh-Nya dan persahabatan ini tetap terjalin hingga ke surga-Nya;

20. Teman kecilku (Mitha Nur Octavianti, Liesdayanti Resdiana dan Dewi Mustika) terima kasih masih menjadi teman terbaik sedari Taman Kanak-kanak, semoga segala urusan kita dipermudah dan dilancarkan selalu oleh-Nya. Semoga kalian sukses selalu;
21. Tete Dara Puspitasari, terima kasih atas segala saran, kritik, dan nasehatnya yang telah diberikan, terima kasih sudah menjadi salah satu teman terbaik sedari kelas X, senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan semangat serta bantuan dan arahan. Semoga persahabatan ini kekal hingga disurga-Nya. Semoga sukses menyertaimu selalu;
22. Sahabat-sahabat kampus sedari mahasiswa baru (Tinthia, Eka, Samnurika, Devita, Aulia dan Hening) terima kasih atas canda tawa kalian, sedih susah senang telah dilewati bersama, semoga kita bisa mengamalkan ilmu yang telah didapatkan dan berguna bagi agama, nusa dan bangsa;
23. Para pengisi grup line (Tinthia, Revina, Samnurika, Eka, Mindi, Katarina, Panji, Hening, Sandy, Yahya, Rudi, Ely, Desni, Desti, Hamzah) terima kasih atas kehebohan, kekonyolan, ketidakjelasan bahasan, keambiguan, dan kenyamanan yang telah kalian berikan, semoga grup line-nya tetap aktif walau sudah sibuk dengan urusan masing-masing. Tanpa kalian kuliah penulis hampa;
24. Para personil trio gesrek (Annisa Tinthia Fitri, Revina Septriana Safitri dan Dessy Natalia) terima kasih sudah menemani diklat, membuat PKM demi mengabdikan kepada almamater dan menjalankan kewajiban. Terima kasih atas segala curahan hati, gosip, debat dan pembullying yang ada. Thanks my tiny ukhti (Evin), my silly girl (Tinthia) and my twins born (Desnat);

25. Para Econers 13 (Abel, Defika, Wahyu, Rossi, Santi, Feni, Ratna, Linda, Intan R, Avivah, Nui, Sylvia, Tasya, Desi, Lisa, Agustin, Apsari, Yuonika, dll) yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaannya;
26. Teman-teman KKN dan PPL desa Banjar Agung, Kecamatan Seputih Mataram, Lampung Tengah (Samantha, Susi, Vita, Dessy, Iis, Elya, Elha, Muttaki dan Cindar), terima kasih atas kebersamaan dan kenangannya. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT;
27. Kakak tingkat 2012 (Mba Ardini), 2011, 2010, 2009, dst terima kasih atas arahan, bantuan, kebersamaan dan motivasinya;
28. Adik tingkat 2014 (Fitri, Yulia, Aji, Agus, Dina, Israni, Dian, Linda, Puput, Lutfi, Ihsan, Winda, dll) 2015 dan 2016, terima kasih atas bantuan, kebersamaan dan motivasinya;
29. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis;

Semoga segala bantuan, bimbingan, dukungan dan do'a yang diberikan kepada penulis mendapat ridho Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak. Aamiin.

Bandar Lampung, 11 Oktober 2017
Penulis,

Zeyca Wilantini
NPM 1313031095

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR GRAFIK	
DAFTAR LAMPIRAN	

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Penelitian	13
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	14

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka.....	15
1. Hasil Belajar.....	15
2. Definisi Belajar dan Teori Belajar	22
3. Mata Pelajaran Ekonomi	35
4. Model Pembelajaran Kooperatif	39
5. Hubungan Metode Pembelajaran <i>Everyone is a Teacher Here</i> dengan Teori Belajar dalam Hasil Belajar Ekonomi.....	58
6. Hubungan Metode Pembelajaran <i>Giving Question and Getting</i> <i>Answer</i> dengan Teori Belajar dalam Hasil Belajar Ekonomi.....	59
7. Hubungan Metode Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> dengan Teori Belajar dalam Hasil Belajar Ekonomi.....	61
B. Penelitian yang Relevan.....	61
C. Kerangka Pikir	65
D. Anggapan Dasar Hipotesis.....	81
E. Hipotesis	82

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	84
1. Desain Eksperimen	84
B. Populasi dan Sampel	93
1. Populasi	93
2. Sampel	93
C. Variable Penelitian	94
1. Variabel Independen (Bebas)	94
2. Variabel Dependen (Terikat)	95
D. Definisi Konseptual Variabel.....	95
E. Teknik Pengumpulan Data.....	96
1. Tes	96
F. Uji Persyaratan Instrumen	96
1. Uji Validitas	97
2. Uji Reliabilitas	98
3. Taraf Kesukaran	99
4. Daya Beda	100
G. Uji Persyaratan Analisis Data	101
1. Uji Normalitas	101
2. Uji Homogenitas	102
H. Teknik Analisis Data.....	103
1. Analisis Varian Satu Jalur	103
2. Uji Lanjut t-Dunnet	105
3. Pengujian Hipotesis	105

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	109
1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 1 Bandar Lampung	109
2. Profil Sekolah.....	113
3. Visi dan Misi MAN 1 Bandar Lampung.....	113
4. Tujuan Sekolah	115
5. Kondisi Sekolah	116
6. Kondisi Guru dan Karyawan	120
7. Situasi Pengelolaan Kelas dan Keadaan Kelas	122
B. Deskripsi Data	124
1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Everyone is a Teacher Here</i> (ETH)	125
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA)	127
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	130
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	132
1. Uji Normalitas	132
2. Uji Homogenitas	134
D. Pengujian Hipotesis	135

E. Pembahasan	138
F. Keterbatasan Penelitian	152

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	153
B. Saran	154

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar.....	15
2. Kerangka Pikiran Penelitian.....	81
3. Hubungan Antar Variabel Penelitian	85
4. Desain Penelitian.....	86
5. Kepemimpinan MAN 1 Bandar Lampung	112

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas <i>Everyone is a Teacher Here</i> (ETH).....	126
2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA)	129
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	131

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI MAN 1 Bandar Lampung.....	5
2. Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif	40
3. Penelitian yang Relevan.....	62
4. Tingkatan Besarnya Reliabilitas	99
5. Tingkat Kesukaran Hasil Belajar	100
6. Ringkasan Anova untuk Menguji Hipotesis k Sampel	104
7. Rincian Sarana dan Prasarana	118
8. Jumlah guru menurut jenis kelamin dan jenjang pendidikan pada MAN 1 Bandar Lampung.....	121
9. Jumlah Siswa MAN 1 Bandar Lampung	123
10. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas <i>Everyone is a Teacher Here</i> (ETH)	126
11. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA).....	128
12. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	131
13. Hasil Uji Normalitas Sampel Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas <i>Everyone is a Teacher Here, Giving Question and Getting Answer</i> dan <i>Teams Game Tournament</i>	132
14. Hasil Uji homogenitas Menggunakan Uji Levene Statistic	134
15. Pembantu Anova Satu Arah	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Nama-Nama Guru Man I Bandar Lampung
2. Daftar Nama Staf Tata Usaha
3. Daftar Pelatih Kegiatan Ekstrakurikuler Berdasarkan Jenis Kelamin dan Tingkat Pendidikan pada Man 1 Bandar Lampung
4. Daftar Rekapitulasi Tenaga Kependidikan Berdasarkan Jenis Kelamin dan Tingkat Pendidikan pada Man 1 Bandar Lampung
5. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen (XI IIS 1) Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH)
6. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen (XI IIS 2) Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)
7. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol (XI IIS 3) Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
8. Daftar Nama Siswa Kelas XI IIA 1 (Kelas Uji Coba Instrumen Soal)
9. Silabus
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen 1)
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen 2)
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)
13. Kisi – Kisi Soal Tes Hasil Belajar (Post-Test) Tahun Pelajaran 2016/2017
14. Soal Post Test
15. Kunci Jawaban Ekonomi
16. Uji Validitas Instrumen
17. Uji Reliabilitas Instrumen
18. Tingkat Kesukaran Instrumen
19. Uji Daya Pembeda Instrumen
20. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (XI IIS 1) Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH)
21. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (XI IIS 2) Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* (GQGA)
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (XI IIS 3) Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
23. Uji Normalitas Data Sampel
24. Uji Homogenitas Data Sampel

25. Pengujian Hipotesis 1
26. Pengujian Hipotesis 2, 3 dan 4
27. Plot Hasil Belajar
28. Uji Homogenitas Ragam
29. Anova Satu Arah dengan SPSS

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *education* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Hasbullah, 2008: 3). Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2008: 3). Sejalan dengan hal tersebut perkembangan manusia untuk menuju ke arah cita-cita tertentu memerlukan bimbingan terhadap pendidikan, maka masalah pokok bagi pendidikan ialah memilih arah atau tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu: “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang matang dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.” (Hasbullah, 2008:3).

Bangsa atau negara yang maju adalah bangsa yang senantiasa peduli dengan pendidikan masyarakatnya, dengan pendidikan yang tinggi maka masyarakatpun akan merasakan kenyamanan, kesejahteraan bahkan menaikkan derajat orang atau masyarakat tersebut. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur’an yang berbunyi:

() *....اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ*

“... Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti dari apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadallah [58]:11)

Allah SWT akan meninggikan orang yang beriman dan berilmu (berpendidikan) di atas orang yang tidak berilmu, begitu juga halnya masyarakat atau suatu bangsa, sehingga dapat dianggap betapa penting dan berharganya sebuah pendidikan dilihat dalam konsep agama Islam.

Usaha dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang dapat membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Salah satu upayanya yakni melalui perwujudan pendidikan di setiap satuan pendidikan. Pendidikan pada jenjang dasar (sekolah dasar), sekolah menengah pertama, atas, kejuruan dan khusus memiliki kurikulum yang telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tujuan pendidikan tingkat SMA yaitu menunjang

tercapainya tujuan pendidikan nasional, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang: (1) beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) berbudi pekerti luhur, (3) memiliki pengetahuan dan keterampilan, (4) sehat jasmani dan rohani, (5) berkepribadian mantap dan mandiri, dan (6) memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Kurikulum di SMA merupakan susunan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan menengah. Tujuan pendidikan menengah atas ialah meningkatkan pengetahuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan perkembangan ilmu dan teknologi serta meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya.

Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi mencakup mata pelajaran Ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa. Berdasarkan pengertian tersebut ada beberapa tujuan mata pelajaran Ekonomi yaitu mesyukuri karunia Tuhan YME atas limpahan sumber daya dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidup manusia dan hubungan dengan lingkungan sosial dan alam; memahami konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara; menampilkan sikap rasa ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.

Melalui mata pelajaran Ekonomi siswa diharapkan dapat berusaha mengatur kebutuhan ekonominya, serta melatih agar mampu mengelola nilai nominal dengan baik dan bijak. Dalam teori ilmu ekonomi, karakteristik ilmu ekonomi dapat terbagi menjadi beberapa cabang ilmu yang saling berkaitan seperti manajemen, kewirausahaan, koperasi dan lain sebagainya. Dimana cabang tersebut juga termasuk dalam materi mata pelajaran ekonomi di SMA. Dengan kata lain, ilmu ekonomi dapat melatih seseorang agar berjiwa Sosial dan bersifat teliti (cermat) serta ekonomis. Selain itu, mata pelajaran Ekonomi yang didapat di sekolah nantinya akan menjadi bekal siswa guna untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, hendaknya guru memperhatikan bagaimana cara pada saat penyampaian materi pembelajaran dan memperhatikan proses pembelajarannya agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran Ekonomi, sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari Ekonomi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas XI di MAN 1 Bandar Lampung ditemukan siswa masih bersifat pasif, hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini berarti siswa belum mampu melaksanakan subindikator hasil belajar dan belum tercapainya tujuan pembelajaran Ekonomi. Sebagaimana bentuk tes yang diberikan untuk mengetes hasil belajar kepada siswa ialah berupa tes pilihan ganda dan uraian yang secara tidak langsung menuntut siswa hafal akan materi yang akan diteskan agar dapat menjawab pertanyaan tes dengan lengkap dan benar. Sementara pada kenyataannya siswa tidak memiliki sumber belajar yang cukup untuk dapat menghafal materi yang selama ini sudah disampaikan oleh guru. Pendapat ini

didukung dengan adanya data bahwa sebagian hasil tes pembelajaran ekonomi yang sudah dilakukan oleh para siswa menunjukkan nilai di bawah KKM. Untuk lebih jelasnya mengenai nilai siswa dapat dilihat pada tabel 1 yang merupakan nilai mid semester siswa kelas XI semester ganjil.

Tabel 1. Hasil Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI Peminatan MAN 1 Bandar Lampung

No.	Kelas	Interval Nilai		Jumlah siswa
		< 75	75	
1	XI \overline{uis}^1	23	18	41
2	XI \overline{uis}^1 \overline{uis}^2	22	21	43
3	XI \overline{uis}^2 \overline{uis}^3	15	25	40
4	XI \overline{uis}^3 \overline{ia}^1	16	26	42
5	XI \overline{ia}^1 \overline{ia}^2	20	21	41
6	XI \overline{ia}^2 \overline{ia}^3	15	28	43
7	XI \overline{ia}^3 \overline{ia}^4	16	26	42
Jumlah siswa		127	165	292
Persentase		43,49%	56,51%	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar ekonomi yang diperoleh sebagian besar siswa pada mid semester ganjil masih banyak yang dibawah nilai KKM. Hal ini terlihat dari siswa yang berhasil memperoleh nilai 75 atau yang memenuhi KKM hanya sebanyak 56,51% (165 siswa), selebihnya siswa yang memperoleh nilai <75 adalah sebanyak 43,49% (127 siswa) merupakan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Menurut Djamarah

(2006: 107) apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60% maka keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Artinya siswa belum mencapai seluruh indikator dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru tentang model pembelajaran. Peserta didik harus dididik dan dilatih hasil belajar untuk bekerjasama secara efektif dan dimotivasi untuk menerapkan hasil pembelajaran dalam kelompok-kelompok kooperatif agar terciptanya suasana belajar yang produktif.

Proses pembelajaran Ekonomi di MAN 1 Bandar Lampung digunakan model pembelajaran yang masih bersifat tradisional/klasikal dimana guru selalu menjadi titik tengah dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran tradisional siswa guru memberi materi pelajaran dengan cara berceramah, siswa diajak untuk membaca buku yang dimiliki masing-masing siswa dan sambil mendengar guru menjelaskan, setelah menjelaskan guru biasanya langsung memberi latihan-latihan soal untuk dikerjakan. Selain itu seringkali siswa menerima sanksi atas pelanggaran aturan yang disepakati pada awal pembelajaran, siswa tidak mampu mengungkapkan pendapatnya secara pribadi sekaligus kurang mampu mendengarkan dan menerima pendapat orang lain, pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa mengobrol dengan teman sebangku atau teman di belakangnya atau mengantuk dan tidur di kelas, dan pada saat guru bertanya tidak ada yang dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Dengan model pembelajaran tradisional ini mereka terbiasa nyaman dengan mendengarkan guru berceramah di depan kelas dan guru juga tidak memperhatikan apakah semua peserta didik fokus dengan materi yang sedang

disampaikan, apakah semua peserta didik memahami pelajaran yang sedang diterangkan. Sehingga suasana proses pembelajaran yang seperti itu siswa memungkinkan tidak akan mencapai pemahaman yang baik dalam pelajaran yang diterima.

Selama proses penyampaian materi pembelajaran oleh guru di kelas hendaknya guru memperhatikan keaktifan siswa dalam belajar. Guru harus menciptakan situasi kegiatan belajar peserta didik dengan maksimal, seperti suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan akan menjadikan siswa aktif dalam belajar dan dapat mengantarkan para siswa pada tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak akan terjadi tanpa adanya model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat dipastikan semua siswa akan aktif dalam proses pembelajaran dan suasana belajar menjadi menggairahkan dan menyenangkan.

Menurut Wina Sanjaya (2008: 242) Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara tiga sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, ras/suku yang berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yaitu: *Everyone is a Teacher Here*, *Giving Question and Getting Answer*, *Teams Game Tournament*; dan model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaksi

antar siswa dan menitikberatkan pada hasil belajar dan prestasi belajar adalah model struktural, tetapi pada kenyataannya model ini belum pernah dilaksanakan dalam pembelajaran Ekonomi di MAN 1 Bandar Lampung. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh pendidik adalah *Everyone is a Teacher Here*, *Giving Question and Getting Answer*, dan *Teams Game Tournament*.

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2013: 110) metode *Everyone is a Teacher Here* atau setiap orang adalah guru disini merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan ataupun individual. Cara ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai pendidik bagi kawan-kawannya. Model pembelajaran Strategi *Giving Questions and Getting Answer* merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Ashari (2012) dalam artikelnya menyebutkan strategi *Giving Questions and Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Silberman (2009: 244) strategi ini secara tidak langsung menantang siswa untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran. Sementara itu Zaini (2009: 69) mengatakan “Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan”. Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran

yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-tournament”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai ekonomi terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin, 2008: 13).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menumbuhkan dan menciptakan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi di MAN 1 Bandar Lampung dengan penelitian yang berjudul “**Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here (ETH)*, *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*, dan *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa cenderung rendah.
2. Model pembelajaran yang sering diterapkan adalah model pembelajaran konvensional (klasikal) dan diskusi tidak berpola.
3. Guru masih sangat mendominasi pembelajaran di kelas.
4. Kurangnya keterampilan guru mengajar sehingga siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran Ekonomi.
5. Kurangnya partisipasi dan peran siswa dalam proses pembelajaran.
6. Model pembelajaran yang digunakan belum menerapkan model *cooperative learning*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi pada perbandingan hasil belajar pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here, Giving Question and Getting Answer* dan *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Ekonomi.

D. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.
2. Apakah hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.
3. Apakah hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.
4. Apakah hasil belajar Ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.
2. Mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.
3. Mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.
4. Mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar Ekonomi siswa dikelas XI MAN 1 Bandar Lampung.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang sudah diperoleh sebelumnya.
 - b. Sebagai kajian program studi pendidikan Ekonomi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Khususnya melalui pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)*, *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* dan *Team Game Tournament (TGT)*.
 - c. Sebagai referensi bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut.

2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti mengenai model pembelajaran kooperatif dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya.
 - b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk perbaikan mutu pembelajaran.
 - c. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi.
 - d. Bagi siswa, sebagai cara pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal dan mengurangi perilaku yang tidak baik pada pelajaran Ekonomi.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa.

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 1 Bandar Lampung Semester genap 2016/2017.

3. Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah di MAN 1 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah pada Semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan.

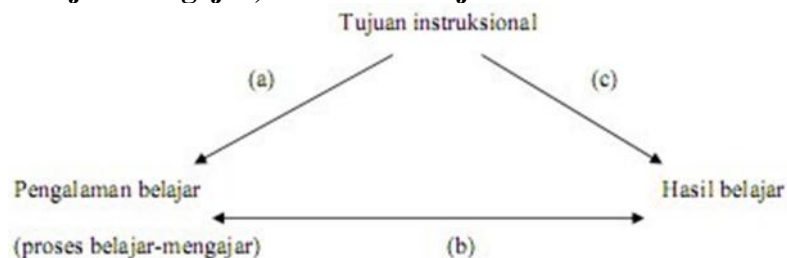
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

Sudjana (2005: 3) mengatakan bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam gambar 1.

Gambar 1. Hubungan tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar.



(Sumber : Sudjana, 2005)

Garis (a) menunjukkan antara tujuan instruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional dengan hasil belajar. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar.

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Dengan demikian penilaian adalah

proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Atas dasar tersebut maka dalam kegiatan proses belajar mengajar itu selalu ada objek/ program, ada kriteria, dan ada interpretasi (judgment). Interpretasi dan judgement merupakan tema penilaian yang mengimplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dengan kenyataan dalam konteks situasi tertentu. Atas dasar tersebut maka dalam kegiatan penilaian selalu ada objek/ program, kriteria, dan interpretasi/ judgement (Sudjana, 2005).

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Walaupun demikian, tes dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2005).

Dari beberapa pengertian di atas, maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

a. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2005: 22) mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.

- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

b. Jenis Penilaian

Ditinjau dari fungsinya, Sudjana (2005: 3) membagi penilaian ke dalam lima jenis, yaitu:

- 1) Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan di akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
- 2) Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan di akhir unit program, yaitu akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun. Penilaian ini berorientasi pada produk bukan pada proses.
- 3) Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
- 4) Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian penempatan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

Dari segi alatnya (Sudjana, 2005: 3), penilaian hasil belajar dapat dibedakan antara tes dan bukan tes (nontes). Tes yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif dan ada juga dalam bentuk esai dan uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dll.

c. Alat-Alat Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2005: 3) mengutarakan bahwa alat-alat yang digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar adalah tes. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa. Tes dikategorikan menjadi dua, yaitu tes uraian dan tes objektif.

Tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberi alasan, dan bentuk lain yang sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Sedangkan tes objektif dibagi lagi menjadi beberapa bentuk soal, yaitu:

1) Bentuk soal jawaban singkat

Bentuk soal jawaban singkat merupakan soal yang menghendaki jawaban dalam bentuk kata, bilangan, kalimat atau simbol dan jawabannya hanya dapat dinilai dari benar-salah. Tes bentuk ini cocok untuk mengukur pengetahuan yang berhubungan dengan istilah terminologi, fakta, prinsip, metode, prosedur dan penafsiran data yang sederhana. Kelemahan bentuk soal ini adalah jawaban yang diberikan siswa dapat bersifat ambigu sehingga pemeriksa kesulitan melakukan penilaian. Hal ini dapat mengarahkan pemeriksa memberikan penilaian secara subjektif.

2) Bentuk soal benar-salah

Bentuk soal benar-salah adalah bentuk tes yang soal-soalnya berupa pernyataan yang benar dan sebagian lagi berupa pernyataan yang salah. Pada umumnya bentuk soal benar-salah dapat dipakai untuk mengukur pengetahuan siswa tentang fakta, definisi dan prinsip. Kekurangan bentuk soal ini adalah kurang dapat mengukur aspek pengetahuan yang lebih tinggi karena hanya menuntut daya ingat dan pengenalan kembali. Selain itu juga banyak permasalahan yang dapat dinyatakan hanya dengan dua kemungkinan benar dan salah. Kemungkinan siswa menebak dengan benar pada setiap soal bentuk benar-salah ini juga sebesar 50%.

3) Bentuk soal menjodohkan

Bentuk soal menjodohkan terdiri atas dua kelompok pernyataan yang paralel. Kedua pernyataan ini berada dalam satu kesatuan. Kelompok sebelah kiri merupakan bagian yang berisi soal-soal yang harus dicari jawabannya. Dalam bentuk yang paling sederhana, jumlah soal sama dengan jumlah jawaban. Bentuk soal menjodohkan hanya dapat mengukur hal-hal yang didasarkan atas fakta dan hafalan. Kekurangan lainnya adalah bentuk soal ini sukar menentukan materi atau pokok bahasan yang mengukur hal-hal yang berhubungan.

4) Bentuk soal pilihan ganda

Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Jika dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. Stem merupakan pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan.
2. *Option* merupakan sejumlah pilihan atau alternatif jawaban. Alternatif jawaban terbagi menjadi dua, yaitu kunci dan pengecoh (*distractor*). Kunci merupakan jawaban benar yang paling tepat sedangkan pengecoh (*distractor*) merupakan jawaban lain selain kunci jawaban.

Kelebihan penggunaan bentuk soal pilihan ganda adalah materi yang diujikan mencakup sebagian besar bahan pengajaran yang telah diberikan, jawaban siswa dapat mudah dan cepat dinilai dengan menggunakan kunci jawaban. Hanya saja dengan menggunakan bentuk soal ini, proses berfikir siswa tidak dapat dilihat dengan nyata.

Bentuk soal pilihan ganda memiliki tabel blue print yang terdiri dari ranah kognitif yang dipaparkan oleh Bloom (dalam Santrock, 2004), yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesa (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*). Sesuai dengan tujuan instruksional khusus dan tujuan instruksional umum garis-garis besar program kerja mata pelajaran Ekonomi kelas XI, maka peneliti hanya menggunakan ranah kognitif bagian pengetahuan (*knowledge*). Pengetahuan (*knowledge*) yaitu bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mengingat informasi.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Shabri (2005: 20), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegensi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Aini (2001) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor di luar diri siswa dan faktor pada diri siswa. Faktor pada diri siswa ini diantaranya faktor emosi dan mood. Siswa yang mengalami hambatan pemenuhan kebutuhan emosi, maka ia dapat mengalami “kecemasan“ sebagai gejala utama yang dirasakan.

Clark (dalam Shabri, 2005: 28) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

- 1) Ukuran kelas (*class size*). Artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasanya digunakan adalah 1: 40, artinya, seorang guru melayani 40 orang siswa. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya.

- 2) Suasana belajar. Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru. Dalam suasana belajar demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain.
- 3) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya, kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Dari informasi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

Faktor pada diri siswa diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis.

Faktor di luar diri siswa, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitas dan sumber belajar yang tersedia.

(<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-hasil-belajar-siswa-definisi.html>)

2. Definisi Belajar dan Teori Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar sebagai usaha aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. (Djamarah, 2002: 13) Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori behavioristik, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan

respons berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut.

Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respons. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respons) harus dapat diamati dan diukur.

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>)

Selanjutnya Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 12) berpendapat bahwa dalam belajar terdiri dari tiga tahap yang meliputi sembilan fase. Tahapan itu sebagai berikut: (i) persiapan untuk belajar, (ii) pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi), dan (iii) alih belajar. Pada tahap persiapan dilakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan dan mendapatkan kembali informasi. Pada tahap pemerolehan dan performansi digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali dan respons, serta penguatan. Tahap alih belajar meliputi pengisyratan untuk membangkitkan, dan pemberlakuan secara umum. Adanya tahap dan fase belajar tersebut mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui kerjasama antara guru dan siswa.

Belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

b. Teori Belajar

Dalam psikologi dan pendidikan, pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu proses yang menyatukan kognitif emosional dan lingkungan pengaruh dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pengetahuan satu, keterampilan nilai, dan pandangan dunia (Illeris, 2000; Ormorod, 1995).

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep. (<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>)

1. 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. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu

jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

(<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>)

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Ciri-ciri Aliran Kognitivisme

- 1) Mementingkan apa yang ada dalam diri manusia
- 2) Mementingkan keseluruhan dari pada bagian-bagian
- 3) Mementingkan peranan kognitif
- 4) Mementingkan kondisi waktu sekarang
- 5) Mementingkan pembentukan struktur kognitif

(http://www.kompasiana.com/akmala-04/teori-belajar-kognitivisme_5508eef0a333112a452e39d1)

Belajar kognitif ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan mempergunakan bentuk-bentuk representatif yang mewakili obyek-obyek itu di representasikan atau di hadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental, misalnya seseorang menceritakan

pengalamannya selama mengadakan perjalanan keluar negeri, setelah kembali kenegerinya sendiri. Tempat-tempat yang dikunjunginya selama berada di lain negara tidak dapat dibawa pulang, orangnya sendiri juga tidak hadir di tempat-tempat itu. Pada waktu itu sedang bercerita, tetapi semulanya tanggapan-tanggapan, gagasan dan tanggapan itu di tuangkan dalam kata-kata yang disampaikan kepada orang yang mendengarkan ceritanya.

Tokoh-tokoh

1) Teori Perkembangan Kognitif, dikembangkan oleh Jean Piaget.

Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah: Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan

bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak; Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya; Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing; Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

(http://www.kompasiana.com/akmala-04/teori-belajar-kognitivisme_5508eef0a333112a452e39d1)

2) Teori Perkembangan Kognitif, dikembangkan oleh Bruner.

Berbeda dengan Piaget, Bruner melihat perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan kebudayaan. Bagi Bruner, perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan, terutama bahasa yang biasanya digunakan. Menurut Bruner untuk mengajar sesuatu tidak usah ditunggu sampai anak mencapai tahap perkembangan tertentu. Yang penting bahan pelajaran harus ditata dengan baik maka dapat diberikan padanya. Dengan lain perkataan perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan jalan mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Penerapan teori Bruner yang terkenal dalam dunia pendidikan adalah kurikulum spiral dimana materi pelajaran yang sama dapat diberikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan tinggi disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Cara belajar yang terbaik menurut Bruner ini adalah dengan memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif kemudian dapat dihasilkan suatu kesimpulan (*discovery learning*).

Implikasi Teori Bruner dalam Proses Pembelajaran:

Menghadapkan anak pada suatu situasi yang membingungkan atau suatu masalah; anak akan berusaha membandingkan realita di luar dirinya dengan model mental yang telah dimilikinya; dan dengan pengalamannya anak akan mencoba menyesuaikan atau mengorganisasikan kembali struktur-struktur idenya dalam rangka untuk mencapai keseimbangan di dadalam benaknya.

((http://www.kompasiana.com/akmala-04/teori-belajar-kognitivisme_5508eef0a333112a452e39d1)

3) Teori Perkembangan Kognitif, dikembangkan oleh Ausebel.

Proses belajar terjadi jika siswa mampu mengasimilasikan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan baru.

Proses belajar terjadi melauai tahap-tahap:

1. Memperhatikan stimulus yang diberikan
2. Memahami makna stimulus menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami.

Menurut Ausubel siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajarannya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa (*advanced organizer*), dengan demikian akan mempengaruhi pengaturan kemampuan belajar siswa. *Advanced organizer* adalah konsep atau informasi umum yang mewadahi seluruh isi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. *Advanced organizer* memberikan tiga manfaat yaitu: Menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi yang akan dipelajari. Berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara yang sedang dipelajari dan yang akan dipelajari. Dapat membantu siswa untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah.

(http://www.kompasiana.com/akmala-04/teori-belajar-kognitivisme_5508eef0a333112a452e39d1)

4) Aplikasi teori Kognitivisme

Aplikasi teori belajar kognitivisme dalam pembelajaran yaitu guru harus memahami bahwa siswa bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan siswa sangat dipentingkan, guru menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana kekompleks, guru menciptakan pembelajaran yang bermakna,

memperhatikan perbedaan individual siswa untuk mencapai keberhasilan siswa.

Kelebihan dan kelemahan teori Kognitivisme

- 1) Kelebihannya yaitu: menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri; membantu siswa memahami bahan belajar secara lebih mudah.
- 2) Kekurangannya yaitu: teori tidak menyeluruh untuk semua tingkat pendidikan; sulit di praktikkan khususnya di tingkat lanjut; beberapa prinsip seperti intelegensi sulit dipahami dan pemahamannya masih belum tuntas.

(http://www.kompasiana.com/akmala-04/teori-belajar-kognitivisme_5508eef0a333112a452e39d1)

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (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. Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea 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.

(<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>)

Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan

dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Adapun tujuan dari teori ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- 3) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman suatu konsep secara lengkap.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.
- 5) Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik>)

Hakikat pembelajaran konstruktivistik oleh Brooks & Brooks dalam Degeng mengatakan bahwa pengetahuan adalah *non-objective*,

bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar si belajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Atas dasar ini maka si belajar akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya. Teori ini lebih menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat siswa.

Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap saja tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses ini keaktifan seseorang sangat menentukan perkembangan pengetahuannya.

Unsur-unsur penting dalam teori konstruktivistik:

- 1) Memperhatikan dan memanfaatkan pengetahuan awal siswa
- 2) Pengalaman belajar yang autentik dan bermakna
- 3) Adanya lingkungan sosial yang kondusif

- 4) Adanya dorongan agar siswa mandiri
- 5) Adanya usaha untuk mengenalkan siswa tentang dunia ilmiah
(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik>)

Secara garis besar, prinsip-prinsip teori konstruktivistik adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
- 2) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar.
- 3) Murid aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
- 4) Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.
- 5) Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.
- 6) Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pernyataan.
- 7) Mencari dan menilai pendapat siswa.
- 8) Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa.
(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik>)

Proses belajar konstruktivistik dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu:

- 1) Proses belajar konstruktivistik

Esensi dari teori konstruktivistik adalah siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Sehingga dalam proses belajar, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Peranan siswa

Dalam pembelajaran konstruktivistik, siswa menjadi pusat kegiatan dan guru sebagai fasilitator. Karena belajar merupakan suatu proses pemaknaan atau pembentukan pengetahuan dari pengalaman secara konkrit, aktivitas kolaboratif, refleksi serta interpretasi yang harus dilakukan oleh siswa sendiri.

3) Peranan guru

Guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator artinya membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan proses pengkonstruksian pengetahuan agar berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang dimilikinya pada siswa tetapi guru dituntut untuk memahami jalan pikiran atau cara pandang setiap siswa dalam belajar.

4) Sarana belajar

Sarana belajar dibutuhkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh agar mendapatkan pengetahuan yang maksimal.

5) Evaluasi hasil belajar

Evaluasi merupakan bagian utuh dari belajar yang menekankan pada ketrampilan proses baik individu maupun kelompok. Dengan cara ini, maka kita dapat mengetahui seberapa besar suatu pengetahuan telah dipahami oleh siswa.

Aplikasi Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran :

- 1) Membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya secara lebih bebas.
- 2) Menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya interes, untuk membuat hubungan ide-ide atau gagasan-gagasan, kemudian memformulasikan kembali ide-ide tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan.
- 3) Guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, dimana terjadi bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi.
- 4) Guru mengakui bahwa proses belajar serta penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur, dan tidak mudah dikelola.

(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik>)

3. Mata Pelajaran Ekonomi

Seiring dengan perkembangan jaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, dkk, 2009: 120) mengemukakan bahwa:

Ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai

komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

a. Tujuan Pembelajaran Ekonomi

Dalam proses pembelajaran terlebih dahulu harus menentukan tujuan yang ingin dicapai dan merumuskan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengertian tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2005: 22) menjelaskan bahwa “tujuan pembelajaran adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai siswa setelah siswa menerima proses pengajaran”. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006: 68), “tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam satukali pertemuan”. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam setiap kali pembelajaran berakhir. Karena hanya guru yang mengetahui karakteristik siswa dan karakteristik materi pelajaran yang diajarkan,

maka yang bertugas merumuskan tujuan pembelajaran adalah guru. Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam rumusan indikator tujuan belajar adalah siapa yang diharapkan mencapai tujuan atau hasil belajar itu, tingkah laku apa yang diharapkan dapat dicapai, dalam kondisi yang bagaimana kondisi belajar dapat ditampilkan.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional (pembelajaran), menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif (kemampuan intelektual), ranah afektif (sikap), dan psikomotorik atau keterampilan (Nana Sudjana, 2005: 22). Sebuah proses pembelajaran yang baik hendaknya tidak hanya mengacu pada tujuan/ hasil belajar sampai pada domain kognitif saja, sebaiknya harus menunjukkan keseimbangan antara tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karena hakikatnya, tujuan pembelajaran adalah sebagai arah dari proses belajar mengajar yang diharapkan mampu mewujudkan rumusan tingkah laku yang dapat dikuasai siswa setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya.

(<http://ardanayudhistira.blogspot.co.id/2012/03/pembelajaran-ekonomi.html>)

Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memenuhi sejumlah konsep ekonomi yang berkaitan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari. Terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara.
- 2) Menampilkan sikap ingin tahu dan terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.
- 4) Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional (Permen 22 Tahun 2006- Standar Isi/Standar Kompetensi Dasar SM).

Ditinjau dari pihak guru materi pembelajaran itu harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari pihak siswa bahan ajar itu harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga siswa harus diajarkan untuk berekonomi dengan mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata maka pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

(<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-hasil-belajar-siswa-definisi.html>)

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama (Nurhadi 2003: 60). Abdurrahman dan Bintoro (2000) dalam Nurhadi 2003: 61 menyatakan Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan :

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Tanggungjawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota

Evaluasi proses kelompok (Anita Lie, 1999: 30)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang disarikan dalam Ibrahim, dkk (Trianto, 2007: 44) sebagai berikut:

- 1) Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas dengan hasil belajar akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Model struktur penghargaan kooperatif juga telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan.
- 2) Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.
- 3) Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial.

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif adalah :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.

Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu (Ibrahim. dkk, 2000: 6).

Tabel 2. Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif :

Aktivitas Guru	Indikator	Fase
Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	1
Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan	Menyajikan informasi	2
Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	3
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	4
Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Evaluasi	5
Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok.	Memberikan penghargaan	6

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Kelas

Yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan model pembelajaran kooperatif di kelas, diantaranya:

1. Pilih pendekatan apa yang akan digunakan, misal STAD, Jigsaw, Investigasi Kelompok, dll.
2. Pilih materi yang sesuai untuk model ini
3. Mempersiapkan kelompok yang heterogen
4. Menyiapkan LKS atau panduan belajar siswa merencanakan waktu, tempat duduk yang akan digunakan.

(<https://docs.google.com/document/d/1AWI-o6YHKE5juSKxbg0bumd7DGqPYz-HliCycxUiyN0/edit>)

a. Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH)

Model *Everyone is a Teacher Here* adalah salah satu metode pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pendidik dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni, 2010: 15-16). Menurut Krashen (1997) ada dua cara yang berbeda untuk mengembangkan kemampuannya menerima materi yang dapat dilakukan seseorang. Yang pertama melalui perolehan (*acquisition*) yaitu proses seperti yang dialami oleh anak dari meniru atau ketidaksengajaan.

Kemudian yang kedua adalah melalui pembelajaran atau *learning* yang mengacu pada kaidah – kaidah pengetahuan penguasaan materi.

Pembelajaran ini dapat melalui perseorangan/individu atau melalui *cooperative learning* atau belajar dalam kelompok. Lie (2000) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lain dalam tugas-tugas terstruktur (dalam Isjoni, 2010: 16). Sunal dan Hans (2000: 18)

menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu cara pendekatan atau serangkaian metode yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran (dalam Isjoni: 2010). Selanjutnya Isjoni menjelaskan bahwa pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik, bukan dibuat untuk peserta didik. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran itu sendiri bertujuan untuk mewujudkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Di sisi lain, Suprijono (2013: 13) menjelaskan bahwa pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran adalah pendidik menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mereka pelajari. Kemudian setelah itu dia berpendapat bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* itu adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan dan bahan-bahan serta informasi yang dirancang oleh pendidik. (Suprijono, 2013: 54). Hammoud & Ratzki (2008: 62) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai berikut. “*Kooperatives Lerne ist eine Form der Zusammenarbeit in Lerngruppen, die verbindlich vereinbarten Regeln der Interaktion in einem vorgegebenen Zeitrahmen folgt*”. Pendapat tersebut berarti pembelajaran kooperatif merupakan bentuk kerjasama dalam kelompok, yang terikat

pada suatu aturan dalam sebuah interaksi dalam waktu yang ditentukan sebelumnya. Hal ini berarti pembelajaran diarahkan pada sebuah interaksi aktif di dalam kelas yang memiliki sebuah aturan yang berlaku bagi setiap peserta didik.

Cooperative learning adalah suatu pembelajaran dimana peserta didik dibagi atas beberapa kelompok kecil yang anggotanya disusun secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Slavin (1995), yaitu “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.*” Kalimat tersebut artinya dalam metode pembelajaran kooperatif peserta didik bekerja bersama dalam 4 anggota tim untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru pada awal pembelajaran (dalam Isjoni, 2010: 15). Isjoni (2010: 11-12, 30) *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis.

Cooperative learning adalah metode belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Selanjutnya dijelaskan bahwa yang dimaksud konstruktivisme adalah suatu pandangan bahwa peserta didik membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada.

Schulz, dkk (2007: 30-31) menyatakan pendapatnya tentang Teamarbeit atau kelompok kerja, yaitu: *“Teamarbeit im Rahmen der Kinder und Jugendarbeit heißt: (1) Das Entwickeln einer Kultur der gegenseitigen Unterstützung fordern., (2) Das Fördern von Integration und Respekt., (3) Der Aufbau einer Vertrauensbasis., (4) Das Fördern der Kooperationsbereitschaft., (5) Das Entwickeln von Dialog und Konfliktfähigkeit.“*. Maksud kalimat tersebut adalah tim kerja dalam lingkup anak-anak berfungsi untuk: (1) Mengembangkan budaya saling mendukung., (2) Mengembangkan integrasi dan rasa hormat., (3) Membentuk dasar kepercayaan., (4) Mengembangkan kemampuan kesediaan untuk bekerja sama., (5) Mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan dialog.

Suprijono (2013: 59-60) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin keberhasilan semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Menurut Sugiyanto (2010: 43-44) keuntungan dari pembelajaran kooperatif adalah:

- (1) meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial,
- (2) memungkinkan para peserta didik saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan,
- (3) memudahkan peserta didik melakukan penyesuaian sosial,
- (4) memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen,
- (5) menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois,
- (6) membangun persahabatan.

Dari teori yang telah dikemukakan di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dalam kelompok yang mengutamakan kerjasama, mengedepankan unsur-unsur pembelajaran kooperatif serta bertujuan mencapai keberhasilan kelompok dan individu dalam setiap pelaksanaan pembelajarannya. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam metode agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Diantara metode-metode tersebut yaitu

metode *The Power of Two*, *Team Quiz*, *Mind Map*, *Everyone is a Teacher Here*, *Roleplay* (Silberman, 2010).

Menurut Suprijono (2013: 110) metode *Everyone is a Teacher Here* atau setiap orang adalah guru disini merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan ataupun individual. Cara ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai pendidik bagi kawan-kawannya. Hal ini senada dengan pendapat yang diungkapkan Silberman (2010: 183) bahwa *Everyone is a Teacher Here* merupakan metode mudah untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Metode ini memberi kesempatan bagi setiap peserta didik untuk bertindak sebagai “guru” bagi peserta didik lain. Pendapat ini didukung oleh Fachrurrozi dan Mahyuddin (2010: 206) yang menjelaskan bahwa *Everyone is a Teacher Here* adalah suatu metode yang memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai “pengajar” terhadap peserta didik lain.

Metode pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (semua orang adalah guru), adalah metode yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi, untuk mengembangkan interaksi pembelajaran siswa. Prosedurnya dilakukan dengan peserta didik menulis pertanyaan di kartu indeks, mempersiapkan jawaban, dan berkomunikasi. Karena dengan

berkomunikasi, pembelajaran dititikberatkan pada hubungan antar individu dan sumber belajar yang lain. Orientasinya pada kemampuan individu maupun kelompok untuk berhubungan dengan sumber belajar. Pembelajaran dengan *Everyone is a Teacher Here* ini memotivasi peserta didik untuk aktif dan memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengajar temannya dan mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang sama, serta dengan membuat pertanyaan maka peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Hal ini didukung oleh pendapat Ismail (2008: 74) yang menyatakan bahwa tujuan metode *Everyone is a Teacher Here* ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.

Dalam bukunya, Suprijono (2013: 110) menjelaskan bahwa metode *Everyone is a Teacher Here* ini adalah metode pendukung dan pengembangan dari pembelajaran kooperatif. Dimana hal penting yang menjadi ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang bekerja secara bersama-sama. Sehubungan dengan pembelajaran kooperatif yang identik dengan kelompok, seorang ahli bernama Chaplin (dalam Suprijono, 2013: 56) mendefinisikan kelompok sebagai "*a collection of individuals who have some characteristic in common or who are pursuing a common goal. Two or more persons who interact in any way constitute a group to interact directly or in face to face manner*".

Berdasarkan pengertian di atas, dikatakan bahwa dalam sebuah kelompok dapat terdiri dari dua orang saja, tetapi juga dapat terdiri dari banyak orang. Dikemukakan juga bahwa anggota kelompok tidak harus berinteraksi secara langsung yaitu *face to face* (dalam Suprijono: 56-57). Selain itu, seorang ahli dinamika kelompok bernama Shaw (dalam Suprijono, 2013: 57) memberikan pengertian kelompok “*as two or more people who interact with and influence one another*”. Menurut Shaw (dalam Suprijono: 56-57) satu ciri yang dimiliki oleh semua kelompok yaitu anggotanya saling berinteraksi, saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa metode *Everyone is A Teacher Here* adalah salah satu metode pengembangan dan pendukung pembelajaran kooperatif. Dimana salah satu hal penting dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya kelompok-kelompok yang bekerjasama, berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Suprijono (2013: 110-111) menguraikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Everyone is a Teacher Here* sebagai berikut:

- (1) Bagikan secarik kertas/ kartu indeks kepada seluruh peserta didik.
- (2) Setiap peserta didik diminta menuliskan satu pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari di kelas (misalnya tugas membaca) atau sebuah topik khusus yang akan didiskusikan di dalam kelas.
- (3) Kumpulkan kertas, acak kertas tersebut kemudian bagikan kepada setiap peserta didik. Pastikan bahwa tidak ada peserta didik yang menerima soal yang ditulis sendiri.
- (4) Mintalah kepada peserta didik untuk membaca dalam hati pertanyaan pada kertas tersebut kemudian mintalah mereka untuk memikirkan jawabannya.
- (5) Kemudian secara sukarela mintalah peserta didik untuk membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya. Setelah jawaban diberikan, mintalah peserta didik

yang lain untuk menambahkan. (6) Lanjutkan dengan sukarelawan berikutnya.

Adapun prosedur untuk melakukan metode *Everyone is a Teacher Here* menurut Silberman (2010: 183-184) adalah sebagai berikut:

(1) Bagikan kartu indeks kepada setiap peserta didik. Perintahkan peserta didik untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas (misalnya tugas membaca) atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan di kelas. (2) Kumpulkan kartu, kemudian kocoklah, dan bagikan satu-satu kepada peserta didik. Perintahkan peserta didik untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topik pada kartu yang mereka terima dan pikirkan jawabannya. (3) Tunjukkan beberapa peserta didik untuk membacakan kartu yang mereka dapatkan dan memberikan jawabannya. (4) Setelah memberikan jawaban, perintahkan peserta didik lain untuk memberikan tambahan atas apa yang dikemukakan oleh peserta didik yang membacakan kartunya itu. (5) Lanjutkan prosedur ini bila waktunya memungkinkan.

Menurut Silberman (2010: 183-184) metode *Everyone is a Teacher Here* ini dapat dilakukan dengan bervariasi, yaitu:

(1) Peganglah kartu-kartu yang telah dikumpulkan. Kemudian buatlah sebuah panel responden. Baca setiap kartu dan perintahkan peserta didik untuk mendiskusikan. Gilirlah anggota panel sesering mungkin. (2) Perintahkan peserta didik untuk menuliskan pendapat atau hasil pengamatan mereka tentang materi pelajaran pada kartu. Perintahkan peserta didik lain untuk mengungkapkan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pendapat atau pengamatan tersebut.

Terkait dengan pembelajaran kooperatif yang identik dengan adanya kelompok-kelompok, maka dalam penelitian ini metode *Everyone is a Teacher Here* sedikit dimodifikasi. Secara keseluruhan langkah- langkah yang dilakukan adalah sama dengan yang diuraikan oleh Silberman ((2010: 183-184) dan Suprijono (2013: 110-111), hanya saja perbedaan terletak pada pembentukan kelompok-kelompok pada awal

pembelajaran. Modifikasi metode *Everyone is a Teacher Here* dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Pada awal pembelajaran pendidik terlebih dahulu harus menentukan kelompok yang dibagi secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik.
- (2) Kelompok terdiri dari 4-6 anggota atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik di dalam kelas.
- (3) Pendidik membagikan materi berupa bacaan beserta secarik kertas/ kartu indeks, masing-masing satu lembar setiap kelompok.
- (4) Peserta didik membaca materi, kemudian mintalah dalam setiap kelompok membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi bacaan kurang lebih 2-3 pertanyaan kemudian menuliskannya dalam kartu indeks yang sudah disediakan.
- (5) Kartu-kartu indeks kemudian dikumpulkan, diacak dan dibagi-bagikan kembali kepada setiap kelompok.
- (6) Pastikan bahwa kartu indeks yang didapatkan bukan kartu indeks yang dibuat oleh kelompok itu sendiri.
- (7) Mintalah salah satu kelompok untuk membacakan pertanyaan dalam kartu indeks yang didapatkan sekaligus jawaban yang mereka ajukan.
- (8) Lakukan sebuah diskusi singkat untuk menentukan apakah jawaban yang diajukan tersebut adalah benar.
- (9) Jika masih ada waktu yang cukup lanjutkan sampai seluruh kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam kartu indeks yang mereka dapatkan, sehingga materi bacaan pada pembelajaran tersebut dapat dimengerti seluruh peserta didik.

Dijelaskan dalam <http://layanan-guru.blogspot.com> beberapa pendapat mengenai manfaat, kelebihan, kekurangan dan kendala dalam menerapkan metode *Everyone is a Teacher Here* ini sebagai berikut:

1) Manfaat metode *Everyone is a Teacher Here*

Sekarningrum dan Rahayu (2011) menguraikan manfaat-manfaat penerapan metode *Everyone is a Teacher Here*, yaitu:

- (1) Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan individual.
- (2) Mengaktifkan peserta didik.
- (3) Menggali informasi secara luas baik administrasi maupun akademis.
- (4) Mengecek pemahaman siswa tentang pokok bahasan tertentu.
- (5) Membangkitkan respon siswa.

2) Kelebihan metode *Everyone is a Teacher Here*

Silberman (2009: 183) dan menjelaskan bahwa kelebihan-kelebihan metode *Everyone is a Teacher Here*, yaitu:

- (1) Mendukung pembelajaran sesama peserta didik di kelas.
- (2) Tanggung jawab pembelajaran berada pada seluruh anggota kelas.
- (3) Meningkatkan proses pembelajaran peserta didik.
- (4) Dapat diterapkan dan disesuaikan dengan semua mata pelajaran.
- (5) Meningkatkan kemampuan dalam mengemukakan pendapat.
- (6) Meningkatkan kemampuan dalam menganalisis masalah.
- (7) Meningkatkan keterampilan dalam membuat simpulan.

Djamarah dan Zaini (1997: 107) turut menjelaskan kelebihan-kelebihan metode *Everyone is a Teacher Here* ini, yaitu:

- (1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, sekalipun ketika itu peserta didik sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang kantuknya.
- (2) Merangsang peserta didik untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- (3) Mengembangkan keberanian dan tampil percaya diri dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

3) Kelemahan metode *Everyone is a Teacher Here*

Djamarah dan Zaini (1997: 107) menjelaskan kelemahan metode *Everyone is A Teacher Here* ini, yaitu:

(1) Pertanyaan yang diajukan siswa tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan untuk kelas besar. (3) Siswa merasa takut ketika tidak bisa menjawab pertanyaan.

Melihat metode ini memiliki lebih banyak manfaat dan kelebihan, maka metode ini dapat dijadikan salah satu alternatif metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi. Dalam hasil belajar, metode *Everyone is a Teacher Here* ini dapat digunakan dengan cara memberikan pertanyaan yang sesuai dengan materi kepada anggota kelompok satu sama lain, kemudian menjawabnya lalu mendiskusikan apakah jawaban tersebut sesuai dengan maksud kelompok pembuat pertanyaan. Peserta didik diminta untuk menerangkan secara singkat tentang jawaban tersebut. Tujuan dari penggunaan metode *Everyone is a Teacher Here* adalah untuk menggali informasi yang tepat, melihat hasil belajar mata pelajaran Ekonomi tanpa menghabiskan banyak waktu.

b. Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Strategi *Giving Questions and Getting Answer* merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Ashari (2012) dalam artikelnya menyebutkan strategi *Giving Questions and Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Silberman (2009: 244) strategi ini secara tidak langsung menantang siswa untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran. Sementara itu Zaini (2009: 69) mengatakan “strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan”. Selain dapat membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, strategi *Giving Questions and Getting Answer* juga dapat membantu siswa melatih kemampuannya bertanya jawab.

Tanya jawab dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial dalam pola interaksi antarguru dan siswa. Kegiatan bertanya jawab penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang diketahuinya (Suprijono 2012: 87). Selain itu kegiatan bertanya jawab akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena terjadi interaksi antar siswa dalam hal tukar pemikiran. Seperti yang dijelaskan oleh Hamdani (2011: 51) “bahwa diskusi, dialog, dan tukar gagasan akan membantu siswa mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih baik”.

Strategi *Giving Question and Getting Answer* pada pelaksanaannya semua siswa diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharuskan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan. Sehingga pada penerapan strategi ini siswa bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Dengan demikian strategi *Giving Question and Getting Answer* sangat baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah strategi pembelajaran ini menurut Suprijono (2012: 107) adalah:

- 1) Pada awal pembelajaran guru membuat kesepakatan dengan siswa mengenai peraturan strategi *Giving Question and Getting Answer*.
- 2) Kemudian bagikan dua potongan kertas kepada tiap siswa.
- 3) Minta siswa untuk melengkapi pernyataan
Kertas 1 : Saya masih punya pertanyaan
Kertas 2 : Bisa menjawab tentang
- 4) Setelah guru menyampaikan materi, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab.
- 5) Siswa yang akan mengajukan pertanyaan harus menyerahkan kartu nomor 1 dan siswa yang akan menjawab pertanyaan harus menyerahkan kartu nomor 2.

- 6) Jika sampai akhir sesi ada siswa yang masih memiliki 2 atau salah satu potongan kertas yaitu kertas bertanya ataupun kertas menjawab maka siswa diminta membuat resume atas proses tanya jawab yang sudah berlangsung.

Kelebihan dan kelemahan strategi *Giving Questions and Getting Answer*, menurut Ashari (2012) diantaranya :

Kelebihan penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* adalah :

Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa mendapatkan kesempatan menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah disampaikan, mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk bertanya dan berpendapat.

Kelemahan penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* adalah:

pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan, proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari. Akan tetapi, sebenarnya kelemahan pada saat menerapkan strategi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor misalnya kondisi siswa, lingkungan belajar dan bagaimana cara guru menerapkan strategi ini dalam pembelajaran, yang masing-masing tempat berbeda kondisinya.

Ashari (2012) juga menyampaikan penjelasan mengenai tujuan penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* dalam pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- (1) Mengecek pemahaman para siswa sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran.
- (2) Membimbing usaha para siswa untuk memperoleh suatu keterampilan kognitif maupun sosial.
- (3) Memberikan rasa senang pada siswa.
- (4) Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- (5) Memotivasi siswa agar terlibat dalam interaksi.
- (6) Melatih kemampuan mengutarakan pendapat.
- (7) Mencapai tujuan belajar.

c. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran

pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tigaorang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai ekonomi terakhir yang sama. Sebuah prosedur “mengeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin, 2008: 13).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menurut Saco dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang dengan menggunakan penilaian yang bersigat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur & Wikandari) di dalam bukunya (Trianto, 2011: 83).

1) Penerapan Metode TGT

Pada penerapannya di kelas, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi 5 tahap, yaitu:

1. Tahap mengajar (*teaching*)

Pada tahap ini pendidik mengajar materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang akan diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari satu materi pokok ekonomi yang luas. Tahap ini meliputi pembukaan yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar ekonomi, membangun suatu pengetahuan awal mengenai materi tersebut, dan memberikan petunjuk pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk pembentukan kelompok.

2. Tahap belajar dalam kelompok (*team study*)

Pada tahap belajar dalam kelompok, anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selama belajar dalam kelompok, pendidik membuat aturan-aturan sebagai berikut:

- a) Setiap anggota kelompok akan belajar dari *handout* yang diberikan oleh pendidik kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 *hand out* materi.
- b) Tidak seorang pun boleh selesai belajar sampai semua anggota kelompok mempelajari secara tuntas.

- c) Semua anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi. Jika ada kesulitan maka harus didiskusikan terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada pendidik.
- d) Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara perlahan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi mereka.

3. Tahap *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan wakil dari masing-masing yang berbeda. Kebanyakan game hanya nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomer tertera pada kartu (Slavin, 2008: 166).

4. Tahap Kompetisi (*tournament*)

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan (Slavin, 2008: 166). Pada turnamen ini guru menunjuk siswa untuk berada pada meja menurut kemampuannya. Kompetisi ini memungkinkan para

siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Tahap kompetisi merupakan suatu tahap dimana permainan berlangsung. Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Dalam metode TGT ini menggunakan 3 metode permainan dalam setiap pembelajaran yakni :

1. *Game* Kita Bisa
 2. *Game* Kalau Berani Tantang Aku
 3. *Game* Siapa Cepat Dia Dapat
5. Tahap Team *recognize* (Penghargaan kelompok)

Yang dimaksudkan dengan penghargaan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Tim dengan skor tertinggi mendapat julukan “*Super Team*” kemudian yang ke dua “*Great Team*” dan yang ketiga “*Good Team*”.

2) Kelebihan dan Kelemahan TGT

Dalam pembelajaran TGT terdapat kelebihan dan kelemahan yang antara lain:

1. Kelebihan TGT
 - a) Tumbuhnya rasa harga diri para siswa. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membangun

kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan dalam hidup dan menjadi individu yang produktif (Slavin, 2008: 122).

- b) Norma-norma kelompok yang pro akademik juga muncul, dalam hal ini minat atau motivasi akan tumbuh dikalangan siswa. Waktu mengerjakan tugas dan perilaku dalam kelas dan sekolah juga meningkat serta pertemanan atau sosialisasi akan meningkat (Slavin, 2008: 142).

2. Kelemahan TGT

- a) TGT sering mengalami hambatan jika kekurangan dalam sosialisasi dalam hal ini siswa tidak akan bisa berteman, sehingga hal ini akan menghambat model TGT ini berjalan tidak lancar. Masalah ini sering muncul karena perbedaan jenis kelamin, etnik, dan kinerja akademik (Slavin, 2008: 274).
- b) Ketidakhadiran siswa, karena para siswa saling tergantung antara satu sama lain untuk belajar bersama dan untuk memberi kontribusi poin kepada timnya (Slavin, 2008: 276).

5. Hubungan Metode Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* dengan Teori Belajar dalam Hasil Belajar Ekonomi

Pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang merangsang peserta didik untuk aktif di dalam kelas serta mendengarkan semua penjelasan dari guru.

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* bertujuan membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder, tidak takut salah serta dapat melatih kemampuan siswa yang memiliki daya serap tinggi. Sehingga, model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* memiliki kelebihan, yaitu menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar siswa khususnya dalam mempelajari ekonomi. Menurut teori belajar kognitivisme, teori ini lebih menekankan pada proses belajar yang terjadi dalam pembelajaran. Proses belajar teori kognitivisme menurut Ausubel terjadi melalui tahap-tahap:

- a. Memperhatikan stimulus yang diberikan

- b. Memahami makna stimulus menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami.

Menurut Ausubel siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajarannya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa (*advanced organizer*), dengan demikian akan mempengaruhi pengaturan kemampuan belajar siswa.

Sesuai dengan teori belajar kognitivisme yang dikemukakan oleh Ausubel dimana proses belajar dilihat dari kemampuan siswa dalam menyimpan dan menggunakan informasi yang telah dipahami sama dengan proses dalam metode pembelajaran *Everyone is a Teacher Here*. Siswa dituntut lebih aktif dan harus memahami materi yang sedang diberikan, lalu menunjukkan hasil pemahaman mereka dengan kemandirian yang mereka miliki masing-masing. Mata pelajaran ekonomi juga bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga siswa harus diajarkan untuk berekonomi dengan mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata maka pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode yang dapat digunakan salah satunya yaitu *Everyone is a Teacher Here*.

6. Hubungan Metode Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dengan Teori Belajar dalam Hasil Belajar Ekonomi

Metode pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistme yang

menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merenkontruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Metode *Giving Questions and Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Metode ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya metode tersebut merupakan modifikasi dari metode Tanya jawab yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Metode *Giving Questions and Getting Answer* dapat dilakukan bersamaan dengan metode ceramah, agar siswa tidak dalam keadaan blank mind. Metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapatkan pengetahuan dasar (*prior knowledge*). Hasil belajar dengan metode pembelajaran mempunyai hubungan yang signifikan.

Hasil belajar dan metode pembelajaran merupakan aspek terpenting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan implementasi dari strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan rencana untuk mengembangkan ruang lingkup materi pelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan efektif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga memepengaruhi motivasi belajar siswa. Jadi pemilihan metode pembelajaran menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

7. Hubungan Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan Teori Belajar dalam Hasil Belajar Ekonomi

Konstruktivisme merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Model *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran ekonomi lebih mengarah pada penggunaan teori belajar konstruktivisme, dimana siswa berusaha memecahkan masalah melalui proses pencarian diri secara sedikit demi sedikit pada saat kegiatan diskusi maupun kegiatan *game tournament* yang disajikan oleh guru sehingga memunculkan sistem pembelajaran kolaboratif.

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa penelitian yang relevan sebagai acuan dalam penulisan skripsi yang ada kaitannya dengan pokok masalah. Beberapa penelitian tersebut adalah:

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian
1.	Arum Cahyani Catur Wijayanti (2014)	Keefektifan metode <i>Everyone is a Teacher Here</i> dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Sedayu, Bantul
2.	Danny Sudayat (2011)	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik <i>Giving Question and Getting Answer</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa
3.	Susan Mardiana (2015)	Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Permainan <i>LUDO</i> Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015
4.	Vita Ika Lestari (2013)	Efektivitas Penerapan Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013

1. Pada penelitian Arum Cahyani Catur Wijayanti (2014) yang berjudul “Keefektifan metode *Everyone is a Teacher Here* dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Sedayu, Bantul”, menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik antara yang diajar

menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* dan yang diajar menggunakan metode konvensional dan keefektifan penggunaan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah adanya kesamaan dalam penerapan model pembelajaran yaitu *Everyone is a Teacher Here*. Sedangkan untuk perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah perbedaan variabel yang diukur, pada penelitian Arum Cahyani Catur Wijayanti mengukur prestasi belajar keterampilan membaca sedangkan untuk penelitian yang akan dilaksanakan mengukur hasil belajar dan ada dua tambahan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Giving Question and Getting Answer* dan *Team Game Tournament*.

2. Pada penelitian Danny Sudayat (2011) yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif teknik *Giving Question and Getting Answer*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah adanya kesamaan dalam penerapan model pembelajaran yaitu *Giving Question and Getting Answer*. Sedangkan untuk perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah perbedaan variabel yang diukur, pada penelitian Danny Sudayat mengukur hasil belajar dengan strategi pembelajaran aktif, sedangkan untuk penelitian yang akan

dilaksanakan hanya mengukur hasil belajar saja dan ada dua tambahan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Everyone is a Teacher Here* dan *Team Game Tournament*.

3. Pada penelitian Susan Mardiana (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Permainan *LUDO* Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015”, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan permainan *LUDO*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah adanya kesamaan dalam penerapan model pembelajaran yaitu *Team Game Tournament*. Sedangkan untuk perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah perbedaan variabel yang diukur, pada penelitian Susan Mardiana mengukur aktivitas belajar dan menggunakan permainan *LUDO*, sedangkan untuk penelitian yang akan dilaksanakan mengukur hasil belajar dan ada dua tambahan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Everyone is a Teacher Here* dan *Giving Question and Getting Answer*.
4. Pada penelitian Vita Ika Lestari (2013) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013”, menunjukkan adanya efektivitas model pembelajaran *Team Game*

Tournament terhadap peningkatan motivasi belajar ekonomi siswa dan prestasi belajar ekonomi siswa serta perbedaan motivasi belajar ekonomi dan prestasi belajar ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan yang menggunakan metode ceramah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah adanya kesamaan dalam penerapan model pembelajaran yaitu *Team Game Tournament*. Sedangkan untuk perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah perbedaan variabel yang diukur, pada penelitian Vita Ika Lestari mengukur motivasi belajar dan prestasi belajar, sedangkan untuk penelitian yang akan dilaksanakan mengukur hasil belajar dan ada dua tambahan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Everyone is a Teacher Here* dan *Giving Question and Getting Answer*.

C. Kerangka Pikir

1. Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Antara Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*(GQGA), dan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Walaupun demikian, tes dapat dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2005).

Dari segi alatnya (Sudjana, 2005: 3), penilaian hasil belajar dapat dibedakan antara tes dan bukan tes (nontes). Tes yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif dan ada juga dalam bentuk esai dan uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dll.

Mata pelajaran Ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya. Pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Clark (dalam Shabri, 2005) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas.

Dalam bukunya, Suprijono (2013: 110) menjelaskan bahwa metode *Everyone is a Teacher Here* ini adalah metode pendukung dan pengembangan dari pembelajaran kooperatif. Dimana hal penting yang menjadi ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang bekerja secara bersama-sama. Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Everyone is a Teacher Here* adalah salah satu metode pengembangan dan pendukung pembelajaran kooperatif. Dimana salah satu hal penting dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya kelompok-kelompok yang bekerjasama, berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode *Everyone is a Teacher Here* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Pada awal pembelajaran pendidik terlebih dahulu harus menentukan kelompok yang dibagi secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik.
- (2) Kelompok terdiri dari 4-6 anggota atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik di dalam kelas.
- (3) Pendidik membagikan materi berupa bacaan beserta secarik kertas/ kartu indeks, masing-masing satu lembar setiap kelompok.
- (4) Peserta didik membaca materi, kemudian mintalah dalam setiap kelompok membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi bacaan kurang lebih 2-3 pertanyaan kemudian menuliskannya dalam kartu indeks yang sudah disediakan.
- (5) Kartu-kartu indeks kemudian dikumpulkan, diacak dan dibagi-bagikan kembali kepada setiap kelompok.
- (6) Pastikan bahwa kartu indeks yang didapatkan bukan kartu indeks yang dibuat oleh kelompok itu sendiri.
- (7) Mintalah salah satu

kelompok untuk membacakan pertanyaan dalam kartu indeks yang didapatkan sekaligus jawaban yang mereka ajukan. (8) Lakukan sebuah diskusi singkat untuk menentukan apakah jawaban yang diajukan tersebut adalah benar. (9) Jika masih ada waktu yang cukup lanjutkan sampai seluruh kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam kartu indeks yang mereka dapatkan, sehingga materi bacaan pada pembelajaran tersebut dapat dimengerti seluruh peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Giving Question and Getting* merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Strategi *Giving Question and Getting Answer* pada pelaksanaannya semua siswa diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharuskan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan. Sehingga pada penerapan strategi ini siswa bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Dengan demikian strategi *Giving Question and Getting Answer* sangat baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah strategi pembelajaran ini menurut Suprijono (2012: 107) adalah:

- 1) Pada awal pembelajaran guru membuat kesepakatan dengan siswa mengenai peraturan strategi *Giving Question and Getting Answer*.
- 2) Kemudian bagikan dua potongan kertas kepada tiap siswa.
- 3) Minta siswa untuk melengkapi pernyataan
Kertas 1 : Saya masih punya pertanyaan
Kertas 2 : Bisa menjawab tentang
- 4) Setelah guru menyampaikan materi, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab.
- 5) Siswa yang akan mengajukan pertanyaan harus menyerahkan kartu nomor 1 dan siswa yang akan menjawab pertanyaan harus menyerahkan kartu nomor 2.

Jika sampai akhir sesi ada siswa yang masih memiliki 2 atau salah satu potongan kertas yaitu kertas bertanya ataupun kertas menjawab maka siswa diminta membuat resume atas proses tanya jawab yang sudah berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Teams Game Tournament* siswa juga diajak untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menurut Saco dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang dengan menggunakan penilaian yang bersigat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur & Wikandari) di dalam bukunya (Trianto, 2011: 83).

Penerapan Metode TGT, pada penerapannya di kelas, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi 5 tahap, yaitu:

1. Tahap mengajar (*teaching*)

Pada tahap ini pendidik mengajar materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang akan diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari satu materi pokok ekonomi yang luas. Tahap ini meliputi pembukaan yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar ekonomi, membangun suatu pengetahuan awal mengenai materi tersebut, dan memberikan petunjuk pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk pembentukan kelompok.

2. Tahap belajar dalam kelompok (*team study*)

Pada tahap belajar dalam kelompok, anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selama belajar dalam kelompok, pendidik membuat aturan-aturan sebagai berikut:

- a) Setiap anggota kelompok akan belajar dari *handout* yang diberikan oleh pendidik kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 *hand out* materi.
- b) Tidak seorang pun boleh selesai belajar sampai semua anggota kelompok mempelajari secara tuntas.
- c) Semua anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi. Jika ada kesulitan maka harus didiskusikan terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada pendidik.

d) Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara perlahan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi mereka.

3. Tahap *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan wakil dari masing-masing yang berbeda. Kebanyakan game hanya nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomer tertera pada kartu (Slavin, 2008: 166).

4. Tahap Kompetisi (*tournament*)

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan (Slavin, 2008: 166). Pada turnamen ini guru menunjuk siswa untuk berada pada meja menurut kemampuannya. Kompetisi ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Tahap kompetisi merupakan suatu tahap dimana permainan berlangsung. Permainan terdiri atas pertanyaan-

pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Dalam metode TGT ini menggunakan 3 metode permainan dalam setiap pembelajaran yakni :

4. *Game* Kita Bisa
 5. *Game* Kalau Berani Tantang Aku
 6. *Game* Siapa Cepat Dia Dapat
5. Tahap Team *recognize* (Penghargaan kelompok)

Yang dimaksudkan dengan penghargaan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Tim dengan skor tertinggi mendapat julukan “*Super Team*” kemudian yang ke dua “*Great Team*” dan yang ketiga “*Good Team*”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diduga ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here*, *Giving Question and Getting Answer* dan *Teams Game Tournament*, dimana pada model *Everyone is a Teacher Here* akan mengembangkan hasil belajar ekonomi siswa berupa kerjasama kelompok lalu bertanya jawab satu sama lain, siswa pasif menjadi aktif, saling menghargai dan tanggungjawab. Pada model *Giving Question and Getting Answer* hamper sama dengan *Everyone is a Teacher*

Here hanya saja tidak dikelompokkan dan dapat memberikan pernyataan materi yang diketahui masing-masing siswa. Pada model *Teams Game Tournament* lebih ditekankan pada pengelompokkan dan saling bersaing antara kelompok satu dengan kelompok yang lain.

2. Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Lebih Baik Dari Pada Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Djamarah dan Zaini (1997: 107) menjelaskan kelebihan- kelebihan metode

Everyone is a Teacher Here ini, yaitu:

(1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, sekalipun ketika itu peserta didik sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang kantuknya. (2) Merangsang peserta didik untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan. (3) Mengembangkan keberanian dan tampil percaya diri dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Everyone is a Teacher Here* guru akan menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari, setelah diberikan guru memerintah siswa untuk membentuk kelompok sekitar 4-6 orang, setelah itu siswa diminta membaca materi yang telah dijelaskan, lalu siswa membuat soal dari materi yang telah diberikan, kemudian soal tersebut dikumpulkan kepada guru, setelah itu guru akan membagikan kembali soal tersebut terhadap siswa yang berbeda sehingga tidak ada siswa yang memiliki soal yang ia buat sendiri. Setelah dibagikan soal tersebut harus dijawab oleh siswa saat guru mempersilahkan siswa untuk menyebutkan soal yang ia miliki. Masing-masing siswa akan mendapatkan giliran menjawab, cara ini akan melatih pemahaman dan ketepatan siswa dalam menjawab soal yang dibuat oleh mereka sendiri.

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Giving Question and Getting Answer* ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai ekonomi terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin, 2008: 13).

Terdapat perbedaan dalam pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) tingkat kemandirian dan kerja sama yang terjadi antar teman dirasa lebih besar karena dalam pelaksanaannya setiap siswa akan memotivasi siswa lainnya untuk dapat menjawab pertanyaan sampai kesempatan yang diberikan habis. Sedangkan, pembelajaran yang menggunakan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) tidak

diharuskan bekerja sama dan saling memotivasi antarteman karena model ini menekankan individu siswa dan tidak hanya bisa menjawab tetapi dapat menjelaskan materi yang ia pahami dan diberikan ke siswa lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka diduga ada perbedaan antara model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dilihat dari aspek kerja sama dan kemandirian siswa lebih ditekankan pada model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dibandingkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

3. Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Lebih Baik Dari Pada Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (semua orang adalah guru), adalah metode yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi, untuk mengembangkan interaksi pembelajaran siswa. Prosedurnya dilakukan dengan peserta didik menulis pertanyaan di kartu indeks, mempersiapkan jawaban, dan berkomunikasi. Karena dengan berkomunikasi, pembelajaran dititikberatkan pada hubungan antar individu dan sumber belajar yang lain. Orientasinya pada kemampuan individu maupun kelompok untuk berhubungan dengan sumber belajar. Pembelajaran dengan *Everyone is a Teacher Here* ini memotivasi peserta didik untuk aktif dan memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengajar temannya dan

mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang sama, serta dengan membuat pertanyaan maka peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Hal ini didukung oleh pendapat Ismail (2008: 74) yang menyatakan bahwa tujuan metode *Everyone is a Teacher Here* ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Teams Game Tournament* menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tigaorang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai ekonomi terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses (Slavin, 2008: 13).

Model ini sering mengalami hambatan jika kekurangan dalam sosialisasi dalam hal ini siswa tidak akan bisa berteman, sehingga hal ini akan menghambat model TGT ini berjalan tidak lancar. Masalah ini sering muncul karena perbedaan jenis kelamin, etnik, dan kinerja akademik (Slavin, 2008: 274). Ketidakhadiran siswa, karena para siswa saling tergantung antara satu sama lain untuk belajar bersama dan untuk memberi kontribusi poin kepada timnya (Slavin, 2008: 276). Siswa diajak untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Pada model ini guru seperti biasa akan memberikan materi pembelajaran terlebih dahulu, selanjutnya siswa akan membentuk sebuah kelompok, setelah semua siswa berkelompok maka game akan dimulai dengan pemberian soal pada masing-masing kelompok dengan nomor soal secara acak. Setiap kelompok harus bisa menjawab soal yang dimiliki, jika jawabannya tepat maka akan mendapatkan skor.

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki perbedaan. Pada penerapan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), semua siswa wajib memaksimalkan kemampuan dalam dirinya baik dari segi personal maupun sosial dimana siswa diharuskan untuk dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang dimiliki siswa. Sedangkan pada model *Teams Game Tournament* (TGT) siswa bisa mengandalkan siswa lainnya yang lebih aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Hal ini karena tidak ada keharusan siswa untuk berbicara

menggunakan jawaban seperti yang terjadi pada model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH).

Kemandirian serta tanggungjawab lebih baik pada model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dibandingkan pada model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), karena pada model *Everyone is a Teacher Here* (ETH) setiap anggota kelompok memiliki tugas dalam menjawab pertanyaan sedangkan pada model *Teams Game Tournament* (TGT) pertanyaan tersebut dilakukan bersama-sama jadi siswa yang pasif mudah melepaskan diri dari keterlibatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka diduga hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), karena hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih luas dibandingkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dimana hanya menenkankan pada pengenalan diri dan kerjasama kelompok.

4. Hasil Belajar Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Lebih Baik Dari Pada Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Ashari (2012) dalam

artikelnya menyebutkan strategi *Giving Questions and Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Silberman (2009: 244) strategi ini secara tidak langsung menantang siswa untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Giving Question and Getting Answer* memiliki kelebihan, kelebihan penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* adalah :

Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa mendapatkan kesempatan menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah disampaikan, mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk bertanya dan berpendapat. (Ashari 2012)

Model pembelajaran kooperatif pada tipe *Teams Game Tournament* siswa diajak untuk aktif dalam proses belajar mengajar, model ini lebih menekankan tumbuhnya rasa harga diri para siswa. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan dalam hidup dan menjadi individu yang produktif.

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan *Teams Game Tournament* (TGT) mempunyai perbedaan. Pada model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) semua siswa diharuskan menjawab dan menanya sebuah soal dan jawaban secara bergantian dan siswa dituntut memahami materi yang diajarkan. Kemandirian siswa pada model pembelajaran *Giving Question and Getting*

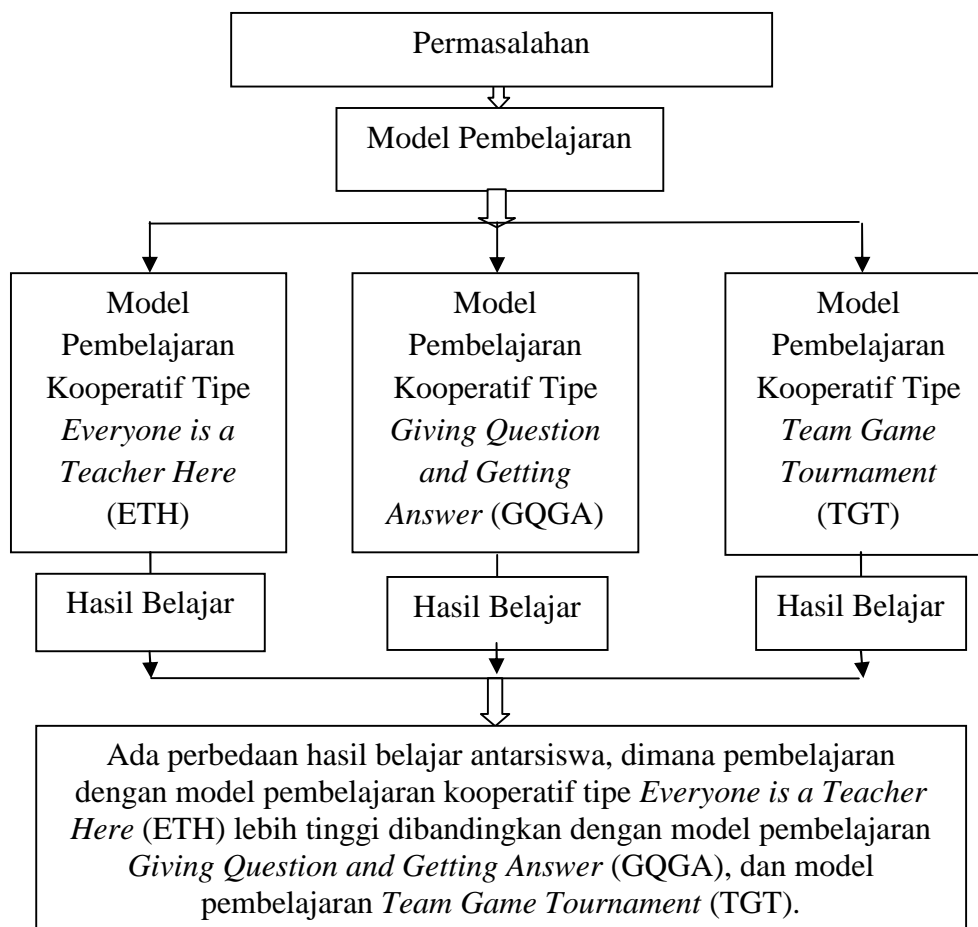
Answer (GQGA) juga lebih baik, karena siswa harus menguasai materi yang diberikan oleh guru untuk dapat menjawab dan menanya kembali soal kepada siswa lain secara bergantian.

Sedangkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) siswa bisa saja hanya mengandalkan siswa yang lebih aktif untuk menyelesaikan proses pembelajaran dan tugas yang diberikan, yang seharusnya siswa harus saling bekerja sama dan berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran dan siswa juga harus belajar untuk bertanggungjawab pada diri sendiri maupun siswa lainnya, dimana pada model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) tidak ada hal yang memaksa siswa untuk berbicara mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka diduga terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), dimana hasil belajar siswa lebih baik apabila menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) karena kemandirian siswa terlihat dalam kegiatan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* model pembelajaran ini membuat para siswa untuk membuat soal sendiri dan jawaban sendiri sehingga tidak menggantungkan kemampuannya pada teman atau antar siswa baik dalam menjawab soal atau membuat pertanyaan.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka dapat digambarkan kerangka pikir dalam penelitian ini pada gambar 2.

Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas XI MAN semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang menjadi subjek penelitian mempunyai hasil belajar yang relatif sama dalam mata pelajaran Ekonomi.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe ETH, kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe GQGA dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT, diajar oleh guru yang sama.

3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa selain model pembelajaran kooperatif tipe ETH, GQGA dan TGT, diabaikan.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritik diatas, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa dikelas XI MAN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) pada Siswa dikelas XI MAN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
3. Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Siswa dikelas XI MAN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
4. Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer*

(GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Siswa dikelas XI MAN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Desain Eksperimen

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Bentuk penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti manusia. Kuasi eksperimen hampir mirip dengan eksperimen sebenarnya, pebedaanya terletak pada penggunaan subyek, yaitu kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan random, melainkan menggunakan kelompok yang telah ada.

Tujuan penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi peneliti yang dapat diperoleh melalui eksperimen sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

Penelitian ini dilakukan pada tiga kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ETH, kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GQGA dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI MAN 1 Bandar Lampung. Terdapat dua variabel pokok dalam penelitian ini, yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe ETH, GQGA, dan TGT sebagai variabel bebas dan hasil belajarsiswa sebagai variabel terikat.

Untuk melihat hubungan antar variabel yang akan diteliti, dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3. Hubungan Antar Variabel Penelitian

Variabel Bebas	Kelas Eksperimen (X1)	Kelas Eksperimen (X2)	Kelas Pembanding (X3)
Variabel Terikat			
Hasil Belajar (Y)	X1Y	X2Y	X3Y

Desain penelitian kuasi eksperimen secara kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *Post Test Only, Non Equivalent Control Group Design*. Desain *Non Equivalent Control Group Design* ini hampir mirip dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015: 116). Pada penelitian *Post Test Only, Non Equivalent Control Group Design*, desain ini terdapat 2 kelompok atau lebih yang diamati, masing-masing kelompok memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga pelakuan (X) yang diberikan juga berbeda-beda

dan pengukuran hanya dilakukan sebanyak 1 kali saja setelah dilakukannya perlakuan/treatment (*Post-Test*). Berikut ini desain penelitian yang digunakan peneliti:

Gambar 4. Desain Penelitian

Group	Treatment	Post Test
Kelas Eksperimen	X1	O1
Kelas Eksperimen	X2	O2
Kelas Kontrol	X3	O3

Keterangan :

X1 = perlakuan atau treatment dengan model pembelajaran kooperatif tipe

ETH

X2 = perlakuan atau treatment dengan model pembelajaran kooperatif tipe

GQGA

X3 = perlakuan atau treatment dengan model pembelajaran kooperatif tipe

TGT

O1 = hasil test setelah perlakuan model pembelajaran koopeatif tipe ETH

O2 = hasil test setelah perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe

GQGA

O3 = hasil test setelah perlakuan model pembelajaran koopeatif tipe TGT

Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Model

pembelajaran kooperatif tipe ETH, GQGA dan TGT semuanya digunakan sebagai kelompok eksperimen.

Setelah dilakukan treatment kepada ketiga kelompok, kelompok tersebut diberikan *post test*, kemudian akan diperoleh hasilnya setiap kelompok dan selanjutnya dirata-ratakan dan dilihat efektifitas ketiga pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. *Post test* yang digunakan berupa lembar observasi.

a. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Penelitian Pendahuluan

1. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah
2. Melakukan observasi pendahuluan ke sekolah untuk melihat permasalahan lapangan yang akan diteliti dan juga untuk mengetahui jumlah kelas dan siswa yang menjadi subjek penelitian, serta cara mengajar guru Ekonomi.
3. Menetapkan sampel penelitian yang dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*.
4. Menentukan dua kelas eksperimen dan satu kelas pembanding kemudian menyusun rancangan penelitian.
5. Peneliti membuat proposal dan melakukan seminar proposal

2) Tahap Perencanaan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), serta untuk kelas kontrol dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

b. Menyiapkan lembar tes

3) Tahap Pelaksanaan

a. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) pada kelas eksperimen pertama, langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut.

(1) Pada awal pembelajaran pendidik terlebih dahulu harus menentukan kelompok yang dibagi secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. (2) Kelompok terdiri dari 4-6 anggota atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik di dalam kelas. (3) Pendidik membagikan materi berupa bacaan beserta secarik kertas/ kartu indeks, masing-masing satu lembar setiap kelompok. (4) Peserta didik membaca materi, kemudian mintalah dalam setiap kelompok membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi bacaan kurang lebih 2-3 pertanyaan kemudian menuliskannya dalam kartu indeks yang sudah disediakan. (5) Kartu-kartu indeks kemudian dikumpulkan, diacak dan dibagi-bagikan kembali kepada setiap kelompok. (6) Pastikan bahwa kartu indeks yang didapatkan bukan kartu indeks yang dibuat oleh kelompok itu sendiri. (7) Mintalah salah satu kelompok untuk membacakan

pertanyaan dalam kartu indeks yang didapatkan sekaligus jawaban yang mereka ajukan. (8) Lakukan sebuah diskusi singkat untuk menentukan apakah jawaban yang diajukan tersebut adalah benar. (9) Jika masih ada waktu yang cukup lanjutkan sampai seluruh kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam kartu indeks yang mereka dapatkan, sehingga materi bacaan pada pembelajaran tersebut dapat dimengerti seluruh peserta didik.

b. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) di kelas eksperimen kedua, langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut.

1. Pada awal pembelajaran guru membuat kesepakatan dengan siswa mengenai peraturan strategi *Giving Question and Getting Answer*.
2. Kemudian bagikan dua potongan kertas kepada tiap siswa.
3. Minta siswa untuk melengkapi pernyataan
Kertas 1 : Saya masih punya pertanyaan
Kertas 2 : Bisa menjawab tentang
4. Setelah guru menyampaikan materi, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab.
5. Siswa yang akan mengajukan pertanyaan harus menyerahkan kartu nomor 1 dan siswa yang akan menjawab pertanyaan harus menyerahkan kartu nomor 2.

6. Jika sampai akhir sesi ada siswa yang masih memiliki 2 atau salah satu potongan kertas yaitu kertas bertanya ataupun kertas menjawab maka siswa diminta membuat resume atas proses tanya jawab yang sudah berlangsung.
- c. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas kontrol, langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut.
1. Pendidik mengajar materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang akan diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari satu materi pokok ekonomi yang luas dan memberikan petunjuk pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk pembentukan kelompok.
 2. Pada tahap belajar dalam kelompok, anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selama belajar dalam kelompok, pendidik membuat aturan-aturan sebagai berikut:
 1. Setiap anggota kelompok akan belajar dari *hand out* yang diberikan oleh pendidik kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 *hand out* materi.

2. Tidak seorangpun boleh selesai belajar sampai semua anggota kelompok mempelajari secara tuntas.
 3. Semua anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi. Jika ada kesulitan maka harus didiskusikan terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada pendidik.
 4. Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara perlahan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi mereka.
3. *Game* terdiri atas pertanyaan–pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan wakil dari masing-masing yang berbeda. Kebanyakan game hanya nomor –nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomer tertera pada kartu (Slavin, 2008: 166).
4. *Tournament* adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan (Slavin, 2008: 166). Pada turnamen ini guru menunjuk siswa untuk berada pada meja menurut kemampuannya. Kompetisi ini memungkinkan

para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Tahap kompetisi merupakan suatu tahap dimana permainan berlangsung. Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Dalam metode TGT ini menggunakan 3 metode permainan dalam setiap pembelajaran yakni :

- 1) *Game* Kita Bisa
 - 2) *Game* Kalau Berani Tantang Aku
 - 3) *Game* Siapa Cepat Dia Dapat
5. Yang dimaksudkan dengan penghargaan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Tim dengan skor tertinggi mendapat julukan "*Super Team*" kemudian yang ke dua "*Great Team*" dan yang ketiga "*Good Team*".
6. Pertemuan pada setiap kelas eksperimen maupun kelas pembanding sama yaitu 8 kali pertemuan.
7. Melakukan penilaian melalui lembar tes untuk mengukur hasil belajar antar siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi.

8. Analisis data untuk menguji hipotesis
9. Menarik kesimpulan

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 80). Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan objek ataupun subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah 292 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015: 81). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih untuk menjadi sampel. Dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak sepuluh kelas, yaitu XI *iia* 1, XI *iia* 2, XI *iia* 3, XI *iia* 4, XI *iis* 1, XI *iis* 2, XI *iis* 3, XI *iib* 1, XI *iai* 1 dan XI *iai* 2. Hasil teknik ini kelas yang akan dijadikan sampel yaitu kelas XI *iis* 1, XI *iis* 2 dan XI *iis* 3, dari hasil

pengundian tersebut ditentukan kelas XI *iis* 1 sebagai kelas eksperimen pertama yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan kelas XI *iis* 2 sebagai kelas eksperimen kedua dengan pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan XI *iis* 3 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 60), bahwavariabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarikkesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel terikat (Y) dan tiga variabel bebas (X) yaitu:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas dilambangkan (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen terikat (Sugiyono, 2015: 61). Variabel bebas dari penelitian ini terdiri dari tiga model pembelajaran yaitu *Everyone is a Teacher Here* (ETH) sebagai kelas eksperimen XI *iis* 1 dilambangkan X_1 , *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) sebagai kelas eksperimen XI *iis* 2 dilambangkan X_2 , *Team Game Tournament* (TGT) sebagai kelas eksperimen XI *iis* 3 dilambangkan X_3 .

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat atau yang dilambangkan (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015: 61). Variabel terikat dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Bandar Lampung.

D. Definisi Konseptual Variabel

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini difokuskan bagaimana cara siswa berinteraksi dan bekerja sama mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran Ekonomi.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH)

Metode *Everyone is a Teacher Here* atau setiap orang adalah guru disini merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan ataupun individual. Cara ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai pendidik bagi kawan-kawannya.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Model pembelajaran Strategi *Giving Questions and Getting Answer* merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu jenis tes yakni pilihan ganda (*multiple choise test*) untuk mengetahui hasil belajar Ekonomi siswa. Teknik tes ini digunakan untuk memperoleh data dari hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here*, *Giving Question and Getting Answer*, dan *Teams Game Tournament*.

F. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan agar dalam pekerjaannya akan

lebih mudah dan hasilnya akan lebih baik. Instrumen tes dilakukan pada akhir sesudah diberi perlakuan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar ekonomi. Sebelum tes diberikan kepada siswa, maka terlebih dahulu akan diadakan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan keaslian suatu instrument (Arikunto, 2009: 160). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas tinggi. Namun sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah.

Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus koefisien korelasi biserial:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi biserial

M_p = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t = rerata skor total

SD_t = standar deviasi dari skor total

p = proporsi siswa yang menjawab benar

$$\left(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \right)$$

q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

(Arikunto, 2009: 79)

Kriteria yang ditentukan dalam pengujian adalah jika harga

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

dan sebaliknya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan uji validitas soal hasil belajar (pilihan ganda), menunjukkan bahwa pada 60 item soal terdapat 8 soal yang tidak valid. Sehingga peneliti menggunakan 50 soal, dengan menghilangkan 8 item soal yang tidak valid dan 2 item soal, yang telah dipertimbangkan dengan taraf kesukaran dan daya beda soal. Hasil uji validitas hasil belajar terlampir pada lampiran 16.

2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jikates tersebut dapat memberi hasil yang tetap. Reabilitas adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari *Kuder* dan *Richardson* untuk menguji tingkat reliabilitas soal pilihan ganda, yaitu:

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

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas internal seluruh instrumen

n = jumlah item dalam instrumen

M_t = means skor total

S_t^2 = varians total

(Arikunto, 2009: 103)

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Tingkatan Besarnya Reliabilitas

Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai 0,799	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,599	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,199	Sangat rendah

(Arikunto, 2013: 109)

Hasil perhitungan uji reliabilitas hasil belajar siswa adalah 0,867.

Sehingga sesuai kriteria tingkatan besarnya reliabilitas, memiliki reliabilitas sangat tinggi. Hasil perhitungan uji reliabilitas hasil belajar telampir pada lampiran. 17.

3. Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Untuk menguji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Menurut Arikunto (2009:210) klasifikasi kesukaran:

- Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran pada soal post-test pilihan ganda yaitu dari 60 item soal terdapat 2 item soal sukar, 57 item soal sedang dan 1 item soal mudah.

Tabel 5. Tingkat Kesukaran Hasil Belajar

Mudah	Sedang	Sukar
45	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60	6, 22

4. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berintelegensi tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berinteligensi rendah). Untuk mencari daya beda soal digunakan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- D = daya beda soal
 J = jumlah peserta tes
 JA = banyaknya peserta kelompok atas
 JB = banyaknya peserta kelompok bawah
 BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar
 BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar
- $P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi kelompok atas yang menjawab benar
 $P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya beda menurut Arikunto (2009: 218) yaitu:

- D = 0,00 – 0,20 = jelek (*poor*)
 D = 0,20 – 0,40 = cukup (*satisfactory*)
 D = 0,40 – 0,70 = baik (*good*)
 D = 0,70 – 1,00 = baik sekali (*excellent*)
 D = negative = semuanya tidak baik, semua butir soal yang mempunyai nilai negative sebaiknya dibuang saja.

Hasil perhitungan daya beda pada soal hasil belajar yaitu dari 60 item

soal terdapat 3 item soal negatif, 22 item soal tergolong jelek, 36 item soal tergolong cukup, dan 2 item soal tergolong baik. Hasil perhitungan daya beda terlampir pada lampiran 19.

G. Uji Persyaratan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Dalam penggunaan statistik ini, data yang diperoleh dalam penelitian harus memenuhi syarat berdistribusi normal dan homogen, sehingga perlu uji terlebih dahulu yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan kelompok perlakuan. Uji normalitas data tersebut menggunakan uji *liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya. Uji *liliefors* dilakukan terhadap tiga kelompok data. Kelompok pertama adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH). Kelompok kedua adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan kelompok ketiga adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

Menggunakan rumus :

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

(Sudjana, 2005: 466)

Keterangan:

L_o = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika $L_{hit} < L_{tab}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas ketiga kelompok data, yaitu kelompok pertama adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH). Kelompok kedua adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan kelompok ketiga adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan pengujian menggunakan uji F dengan fomula *Levene's Statistic* dengan rumus :

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

$$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$$

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)

Harga F hitung dibandingkan dengan harga F tabel untuk 5% dengan dk pembilang n_2-1 dan dk penyebut n_1-1 . Apabila F hitung lebih kecil dari F tabel maka varian data yang akan dianalisis homogen, sehingga analisis data dapat dilanjutkan. Sedangkan, apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varians tidak homogen.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Varians Satu Jalur

Teknik analisis data dalam penelitian ini secara deskriptif dan kuantitatif. Secara deskriptif, pengujian hipotesis untuk melihat hasil belajar siswa berupa hasil observasi selama pembelajaran dengan menggunakan rata-rata masing-masing sub indikator hasil belajar siswa.

Secara kuantitatif, pengujian hipotesis skor tes setelah eksperimen (*post test*) dalam penelitian ini menggunakan ANOVA (*Analysis of Variance*) analisis varian digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan perbedaan rata-rata lebih dari dua kelompok sampel. Dalam penelitian ini

terdapat tiga kelompok sampel yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Analisis varians satu jalur merupakan teknik analisis yang ampuh untuk menguji perbedaan rata-rata dengan banyak kelompok yang terpilih secara acak. Pengujian hipotesis dalam analisis varians satu jalan menggunakan statistik Uji-F.

Penelitian ini menggunakan Anava satu jalur untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ekonomi.

Tabel 6. Ringkasan Anova untuk Menguji Hipotesis k Sampel

Sumber variasi	Dk	Jumlah Kuadrat (JK)	MK	Fh
Total	N-1	$\sum x^2_{tot} - \frac{(\sum x_{tot})^2}{N}$		$\frac{MK_{antar}}{MK_{dalam}}$
Antar Kelompok	m-1	$\sum \frac{(x_k)^2}{nk} - \frac{(\sum x_{tot})^2}{N}$	$\frac{JK_{antar}}{m-1}$	
Dalam Kelompok	N-m	$JK_{tot} - JK_{ant}$	$\frac{JK_{dalam}}{N-m}$	

(Teddy Rusman, 2014: 115)

Keterangan :

JK_{Tot} = jumlah kuadrat total

JK_{Antar} = jumlah kuadrat antar kelompok

JK_{dalam} = jumlah kuadrat dalam kelompok

MK_{Aantar} = mean kuadrat antar kelompok

MK_{dalam} = mean kuadrat dalam kelompok

F_h = harga F_{hitung}

2. Uji Lanjut t-Dunnet

Uji lanjut t-Dunnet digunakan untuk mengetahui mana diantara dua kelompok sampel yang berbeda secara signifikan. Formula uji t-Dunnet ditampilkan sebagai berikut.

$$t_o(A_1 - A_2) = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{RJK(D)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t_o(A_1 - A_3) = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_3}{\sqrt{RJK(D)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_3}\right)}}$$

$$t_o(A_2 - A_3) = \frac{\bar{Y}_2 - \bar{Y}_3}{\sqrt{RJK(D)\left(\frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_3}\right)}}$$

Kadir (2010: 207-208)

3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

a. Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \neq \mu_3$$

Keterangan:

μ_1 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), μ_2 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan μ_3 adalah hasil belajarsiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Dengan kriteria uji jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak berarti H_1 diterima, jadi terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan rata-rata parameter antara kelompok-kelompok yang diuji atau rata-ratanya sama saja.

b. Hipotesis Kedua

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan μ_2 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

Dengan kriteria uji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak berarti H_1 diterima, hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ berarti H_0 diterima berarti H_1 ditolak, hasil belajar siswa dalam model pembelajaran tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) sama dengan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

c. Hipotesis Ketiga

$$H_0 : \mu_1 = \mu_3$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_3$$

Keterangan :

μ_1 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan μ_3 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Dengan kriteria uji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak berarti H_1 diterima, hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ berarti H_0 diterima berarti H_1 ditolak, hasil belajar siswa dalam model pembelajaran tipe *Everyone is a*

Teacher Here (ETH) sama dengan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

d. Hipotesis Keempat

$$H_0 : \mu_2 = \mu_3$$

$$H_1 : \mu_2 > \mu_3$$

Keterangan :

μ_2 Adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan μ_3 adalah hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Dengan kriteria uji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak berarti H_2 diterima, hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajarsiswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ berarti H_0 diterima berarti H_1 ditolak, hasil belajar siswa dalam model pembelajaran tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) sama dengan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dan *Teams Game Tournament* (TGT).
2. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).
3. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
4. Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

5.2 Saran

1. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Ekonomi, seperti menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH), *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menghasilkan hasil yang optimal.
2. Sebaiknya guru mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi karena model pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).
3. Sebaiknya guru mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi karena model pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).
4. Sebaiknya guru mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi karena model pembelajaran tersebut lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Ahmad Sabri, 2005, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching
- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono.2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. RinekaCipta
- Djamarah, S.B dan Zain,A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hasbullah. 2008. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- <http://eprints.uny.ac.id> di unduh pukul 13:01 WIB tanggal 6 Desember 2016.
- <http://eprints.uny.ac.id> di unduh pukul 13:09 WIB tanggal 6 Desember 2016.
- <http://lib.unnes.ac.id> di unduh pukul 13:02 WIB tanggal 6 Desember 2016.
- Huitt, (1996), Flander (1970), Sunal dan Hans (2002) *Cooperative Learning*, dalam Suyanto (2013) *Menjadi guru professional*. Erlangga.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, Vita Ika. 2013. *Efektivitas Penerapan Metode Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013*

- Lie, A.2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Muslimin Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Pusat Sains dan Matematika Sekolah, Pasca Sarjana UNESA: University Press.
- Nurhadi, dkk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman, Teddy. 2014. *Modul Statistik Ekonomi*. Bandar lampung
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santrock, John W. (2004). *Educational Psychology 2 nd Edition*. New York : McGraw-Hill.
- Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukwiaty, dkk. 2009. *Ekonomi SMA Kelas X*. Jakarta : Yudistira
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Wijayanti, Arum Cahyani Catur. 2014. *Keefektifan Metode Everyone is a Teacher Here dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Sedayu, Bantul*
- Wilinda, Ning Tias Prima. 2013. *Keefektifan Strategi Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Petarukan Pematang*

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

(<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>) diakses pada pukul 19:31 WIB tanggal 18 Desember 2016.

(http://fatkhan-ashari-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-49561-a.%20Pembelajaran-Model%20Pembelajaran%20Giving%20Question%20And%20Getting%20Answer.html) diakses pada 19 Desember 2016

(<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-hasil-belajar-siswa-definisi.html>) diakses pada pukul 23:28 WIB tanggal 18 Desember 2016.

(<https://docs.google.com/document/d/1AWI-o6YHKE5juSKxbg0bumd7DGqPYz-HliCycxUiyN0/edit>) diunduh pada 00:01 WIB tanggal 19 Desember 2016.

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>) diakses pada pukul 09:25 WIB tanggal 8 Desember 2016.

(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik>) diakses pada pukul 22:17 WIB tanggal 18 Desember 2016.

(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik>) diakses pada pukul 22:21 WIB tanggal 18 Desember 2016.

(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik/teori-belajar-humanistik/teori-belajar-sibernetik>) diakses pada pukul 22:57 WIB tanggal 18 Desember 2016.

(<https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif/teori-belajar-konstruktivistik/teori-belajar-humanistik>) diakses pada pukul 22:21 WIB tanggal 18 Desember 2016.