

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menyebabkan timbulnya persaingan di berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya yaitu bidang pendidikan. Hal ini mau tidak mau menuntut seseorang untuk membekali diri dengan ilmu pengetahuan agar dapat bersaing dan mempertahankan diri dari kerasnya kehidupan dan rintangan yang harus dihadapi.

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Karena itu sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan di seluruh wilayah Indonesia sampai ke pedalaman untuk dapat menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang demikian itu perlu adanya peran aktif dari semua pihak diantaranya adalah pemerintah, orang tua siswa, guru dan lain-lain.

Pemerintah diharapkan dapat membantu melalui sarana dan prasarana belajar mengajar, seperti gedung sekolah. Kebijakan pemerintah mengenai pendidikan

pun sangat berperan penting untuk dapat membantu para pengajar maupun peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Salah satu kebijakan yang paling menentukan belajar mengajar adalah kurikulum. Dimana kurikulum adalah sebuah panduan atau acuan bagaimana belajar mengajar berlangsung. Menurut *Taba dalam bukunya "Curriculum Development Theory and Practice (1962: 63)*. "Kurikulum sebagai *a plan for learning*, yakni sesuatu yang direncanakan untuk dipelajari oleh siswa. Sementara itu, pandangan lain mengatakan bahwa kurikulum sebagai dokumen tertulis yang memuat rencana untuk peserta didik selama di sekolah."

Guru adalah komponen yang paling depan dalam melakukan berbagai perubahan di sekolah. Oleh karena itu, diharapkan guru paling dahulu melakukan perubahan-perubahan terutama perubahan pada dirinya. Perubahan tingkah laku yang diharapkan telah ada pada dirinya antara lain keterampilan membuat rencana kerja yang logis dan fleksibel dalam mempersiapkan pelajaran-pelajaran terpadu dan keterampilan memodifikasi persiapan sebagai hasil balikan.

Sekolah merupakan institusi pendidikan sekaligus yang bertugas untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik dari segi akademis, sikap serta keterampilan agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan dengan baik. Dengan demikian, sekolah memiliki pengaruh besar dalam upaya meningkatkan prestasi belajar yang didukung oleh usaha yang sungguh-sungguh dari siswa maupun guru sebagai pendidik.

Saat ini pendidikan dihadapkan oleh beberapa persoalan. Persoalan-persoalan itu berkaitan dengan rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran. Rendahnya mutu proses dan hasil belajar salah satunya disebabkan oleh kurangnya

keterampilan dan kreativitas guru dalam menggali model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pembelajaran memang tidak diperkenankan untuk dilakukan secara sembarangan, diperlukan perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang semua itu merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang di laksanakan pada siswa/i kelas XI MAN 2 Metro Tahun Ajaran 2013/2014, guru masih menggunakan metode ceramah. Tetapi, model pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru adalah Model pembelajaran Kooperatif atau kelompok , walau penggunaannya masih kurang efektif. Guru menerangkan bahwa masih banyak hambatan atau kendala yang dialami dari model pembelajan secara berkelompok ini . seperti sulit berkerjasamanya siswa didalam kelas karena pembagian kelompok yang masih monoton. Masih kurangnya pemerataan ilmu yang diserap oleh setiap siswa. Kurang efektifnya model pembelajaran yang dilakukan di MAN 2 Metro ini terlihat dari hasil belajar yang masih tergolong rendah. Ini dapat di lihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Mid Semester Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MAN 2 Metro

Nomor	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		< 70	≥ 70	
1	XI IPS 1	21	13	34
2	XI IPS 2	23	15	38
3	XI IPS 3	21	14	35
4	XI IPS 4	23	15	38
Jumlah	Siswa	88	57	145
	Presentase %	60,69	39,31	100

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi MAN 2 Metro

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar Ekonomi siswa masih tergolong rendah. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di MAN 2 Metro dengan standar nilai 57 hanya (39,31 %) orang. Siswa dengan nilai di bawah nilai KKM ada 88 (60,69 %) orang. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kurang baik.

Djamarah dan Zain (2006: 107) sebagai berikut: Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa, baik sekali/optimal : apabila ada sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa. Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa, kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh MAN 2 Metro adalah metode ceramah atau pembelajaran langsung. Berhasil atau tidaknya pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam pendidikan, proses pembelajaran merupakan faktor yang cukup penting. Proses pembelajaran yang baik akan memperoleh hasil yang baik pula.

Model pembelajaran adalah beberapa cara atau teknik yang digunakan oleh guru kepada siswa dalam menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Beberapa model pembelajaran ini diterapkan guru saat mengajarkan sesuatu kepada muridnya dengan tujuan agar pesan dari materi pembelajaran itu sendiri tersampaikan dengan mudah. Model pembelajaran yang sudah ada sejauh ini terbukti bisa sangat membantu pekerjaan para guru dikarenakan para siswa dapat mengerti, tahu, dan paham sebuah pelajaran dengan lebih mudah .

Masih banyaknya siswa yang masih belum mencapai nilai KKM di kelas X di MAN 2 Metro menunjukkan bahwa masih kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Maka perubahan dalam suasana belajar sangat diperlukan untuk dapat merubah suasana belajar dan keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Salah satunya para guru dapat mempergunakan model pembelajaran kooperatif agar pelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan sehingga pembelajaran dapat berlangsung aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan, dengan demikian minat dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan membantu para siswa untuk menyerap pelajaran yang disampaikan guru .

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2011: 28), “pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik”. Model pembelajaran ini dapat membuka kesempatan siswa untuk ikut berpartisipasi dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Rusman (2010: 201) model pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, diantaranya pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*, *Talking Stick*, *Examples Non-Examples*, *Mind Mapping*, *Numbered Heads Together* (NHT), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Think Pair Share* (TPS), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), dan *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dan yang terbaru adalah *Scaffolding*. Model – model

pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat membantu guru untuk membantu peserta didik agar dapat memahami pelajaran lebih mudah dan lebih menyenangkan. Namun setiap model pembelajaran di atas memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, langkah-langkah pelaksanaannya pun memiliki perbedaan (Cahya, 2012: 104).

Setiap model pembelajaran di atas terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dengan menerapkan model tersebut secara variatif akan tercipta proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi adalah penggunaan pembelajaran kooperatif, maka peneliti tertarik meneliti keefektifan pembelajaran kooperatif tersebut. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan melibatkan peranan siswa. Peneliti menerapkan dua model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournamen* (TGT) dan tipe *Scaffolding* pada dua kelas. Pemilihan model pembelajaran tersebut dianggap dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi.

Rusman (2010: 224): “TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”

Diawali dengan penyampaian materi secara garis besar oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan soal, sedangkan guru memberikan pengetahuan secukupnya. Setelah berdiskusi setiap perwakilan dari kelompok

dipersilahkan untuk mengambil kartu soalnya yang telah di kocok, kemudian tiap kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaanyang sedang di pertandingan. Kemudian guru menyimpulkan materi pembelajaran (Slavin dalam buku Solehatin dan Raharjo).

Scaffolding adalah merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif atau secara berkelompok. Vygotsky (1962: 176) menuliskan bahwa *scaffolding* merupakan bentuk bantuan yang tepat waktu yang juga harus ditarik tepat waktu ketika interaksi belajar sedang terjadi saat anak-anak mengerjakan *puzzle*, membangun miniatur bangunan, mencocokkan gambar dan tugas-tugas pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa model pembelajaran tersebut menitikberatkan pada aktivitas siswa. Namun, ada sedikit perbedaan yaitu pada model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) setiap siswa berlomba untuk menjadikan kelompok pemenang dan *Scaffolding* menekankan siswa menjadi tutor sebaya karena siswa dituntut bekerja sama dalam kelompoknya membuat dan menjawab pertanyaan atau masalah yang diberi guru.

Meningkatnya kemampuan siswa dalam belajar secara terus menerus akan meningkatkan kemampuan berpikir dan kecerdasan mereka dalam memecahkan masalah dalam belajar yang mereka hadapi. Terdapat beberapa cara untuk mendefinisikan kecerdasan. Dalam beberapa kasus, kecerdasan bisa termasuk kreativitas, kepribadian, watak, pengetahuan, atau kebijaksanaan. Namun, beberapa psikolog tak memasukkan hal-hal tadi dalam kerangka definisi kecerdasan. Kecerdasan biasanya merujuk pada kemampuan atau kapasitas mental

dalam berpikir, namun belum terdapat definisi yang memuaskan mengenai kecerdasan.

Mulanya seorang anak dikatakan cerdas jika memiliki *Intelligence Quotient* (IQ) yang tinggi. Namun ternyata IQ kurang bisa menggambarkan kecerdasan seseorang secara keseluruhan. Begitu juga dengan *Emotional Quotient* (EQ) kemampuan individu mengontrol emosi diri sendiri, memahami emosi orang lain dan kemampuan individu yang pandai bergaul. Begitu juga dengan individu selalu taat beribadah dan memiliki pemahan yang tinggi akan agama yang dianutnya (SQ), namun kenyataan yang terjadi ketiga kecerdasan di atas masih bisa membuat seorang individu gagal dalam belajar. Ini dikarenakan siswa dalam proses belajar tidak mampu menghadapi tantangan, kesulitan dan hambatan yang mereka hadapi pada proses pembelajaran yang penuh persaingan. Individu yang mampu mengadapi tantangan dan kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah mereka yang memiliki motivasi, semangat, dan tidak mudah menyerah akan kesulitan yang mereka hadapi, bahkan kesulitan, dan hambatan yang ada merupakan peluang untuk meraih apa yang mereka inginkan, ini merupakan pandangan sosok seorang individu yang memiliki kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient*).

Kecerdasan adversitas adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk dapat mengatasi suatu kesulitan, dengan karakteristik mampu mengontrol situasi sulit, menganggap sumber – sumber kesulitan berasal dari luar diri, memiliki tanggung jawab dalam situasi sulit, mampu membatasi pengaruh situasi sulit dalam aspek kehidupannya, dan memiliki daya tahan yang baik dalam menghadapi situasi atau keadaan yang sulit (Stoltz 2000)

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang hendak di angkat adalah ” Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scaffolding* dan *Teams Games Turnament (TGT)* Dengan Memperhatikan Kecerdasan Adversitas Terhadap Siswa Kelas XI MAN 2 Metro Tahun Pelajaran 2013-2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, dan diskusi)
2. Hasil belajar ekonomi siswa yang masih tergolong rendah. Siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan belajar minimum.
3. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
4. Siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Kondisi belajar mengajar yang masih monoton sehingga siswa merasa bosan di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah perbandingan hasil belajar ekonomi siswa antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* dengan yang diajar menggunakan

model pembelajaran TGT pada siswa XI semester genap dengan memperhatikan kecerdasan adversitas.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* dengan siswa yang menggunakan model TGT ?
2. Apakah hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah (*quitter*) ?
3. Apakah hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) ?
4. Apakah hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas sedang (*camper*) ?
5. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran tipe *Scaffolding* dan tipe TGT dengan kecerdasan adversitas pada mata pembelajaran Ekonomi ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui.

1. Perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* dengan siswa yang menggunakan model TGT.
2. Efektivitas antara penggunaan model pembelajaran *Scaffolding* dan TGT dalam pencapaian hasil belajar pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah (*quitter*).
3. Efektivitas antara penggunaan model pembelajaran *Scaffolding* dan TGT dalam pencapaian hasil belajar pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi (*climber*).
4. Efektivitas antara penggunaan model pembelajaran *Scaffolding* dan TGT dalam pencapaian hasil belajar pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas sedang (*camper*).
5. Ada interaksi antara model pembelajaran tipe *Scaffolding* dan tipe TGT dengan kecerdasan adversitas pada mata pembelajaran Ekonomi.

F. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Sumbangan pemikiran bagi guru mata pelajaran Ekonomi tentang alternatif model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan menciptakan kerjasama bagi siswa seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Scaffolding*

- b. Memberikan wawasan kepada siswa tentang strategi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Secara praktis kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi.
- c. Bagi siswa, sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi, model pembelajaran kooperatif tipe *Scaffolding*, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* dan kecerdasan adversitas

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI semester genap.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Metro.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014

5. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan.