

II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan seseorang untuk memahami, yang semula tidak tahu menjadi tahu. Menurut Djamarah (2006:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Slameto (2010: 2), mendefinsikan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berikut ini cirri-ciri perubahan tingkah laku menurut Slameto (2010: 2).

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan.

Dalyono (2009: 49) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya”, sedangkan Hamalik berpendapat bahwa (2001: 28) “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”.

Intinya, belajar dapat memberikan perubahan tingkah laku maupun potensial yang disertai dengan adanya usaha yang disengaja. Aspek tingkah laku tersebut meliputi: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etika dan sikap. Apabila seseorang telah belajar, maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Hasil belajar adalah hal yang paling penting dalam pendidikan, karena dengan hasil belajar kita dapat mengetahui efektifitas atau tidak, cara yang dipakai selama pembelajaran. Menurut Sudjana, (2005: 65) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dinyatakan kedalam ukuran dan data hasil belajar.

Hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dan suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurut Romiszowski, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Hamalik (2004: 30) mengatakan secara garis besar hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adanya aspek-aspek tersebut itu adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan;
2. Pengertian;
3. Kebiasaan;
4. Keterampilan;
5. Apresiasi;
6. Emosional;
7. Hubungan sosial;
8. Jasmani;
9. Etis dan budi pekerti;
10. Sikap.

Intinya hasil belajar adalah suatu alat untuk mengukur tingkat keberhasilan para siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan mengetahui hasil belajar maka siswa maupun guru dapat mengukur kemampuan yang dimiliki. Sebagai seorang guru dapat mengevaluasi cara mengajar. Sedangkan siswa dapat mengukur sejauh mana dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Menurut Latuheru (2002: 68) ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

1. *Cognitif Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif.
3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik, karena keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat dan persendian, sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kejasmanian.

Peserta didik dapat berhasil dalam mendapatkan hasil belajar atau tahu tentang materi pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan maksimal yaitu ada beberapa persyaratan tertentu. Wijaya dan Tabrani yang dikutip oleh Firman (2008: 14) menyatakan bahwa “hasil belajar yang diperoleh siswa adalah berupa pernyataan dalam bentuk angka dan tingkah laku”.

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Setiap siswa pada dasarnya menginginkan dapat mencapai hasil belajar yang baik. Namun, pada fakta di lapangan tidak sedikit pula siswa yang mengalami kegagalan. Djamarah (2000: 97), mengemukakan bahwa setiap interaksi edukatif selalu menghasilkan prestasi belajar.

Menurut Slameto (2003: 54-71) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi siswa yaitu.

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, seperti:
 - a. faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.
 - c. faktor kelelahan, baik kelelahan jasmani maupun rohani.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada dari luar individu yang sedang belajar.
 - a. Faktor keluarga, merupakan lingkungan utama dalam proses belajar.
 - b. Faktor sekolah, lingkungan dimana siswa belajar secara sistematis.
 - c. Faktor masyarakat

2. 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, keterampilan, nilai, dan pandangan dunia (Illeris, 2000; Ormorod, 1995).

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran. (Wikipedia)

Macam-macam Teori Belajar

Teori belajar yang secara umum dapat di kelompokkan dalam empat kelompok atau aliran yang meliputi :

a. *Teori belajar Behavioristik (tingkah laku)*

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

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau

perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

b. 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.

Menurut Jean Piaget (1975) salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni 1). *Asimilasi*, 2). *Akomodasi*, dan 3). *Equilibrasi* (penyeimbangan) Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan 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 ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang siswa yang 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 siswa itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah.

Yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, siswa yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa sehingga belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pembelajar.

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu:

- a. Mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan.
- b. Mengutamakan proses,
- c. Menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial,
- d. Pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman

Konstruktivisme Vygotskian memandang bahwa pengetahuan dikonstruksi secara kolaboratif antar individual dan keadaan tersebut dapat disesuaikan oleh setiap individu. Proses dalam kognisi diarahkan melalui adaptasi intelektual dalam konteks social budaya. Proses penyesuaian itu equivalent dengan pengkonstruksian pengetahuan secara intra individual yakni melalui proses regulasi diri internal. Dalam hubungan ini, para konstruktivis Vygotskian lebih menekankan pada penerapan teknik saling tukar gagasan

antar individual. Terdapat dua prinsip penting yang diturunkan dari teori Vigotsky adalah:

1. mengenai fungsi dan pentingnya bahasa dalam komunikasi social yang dimulai proses pencanderaan terhadap tanda (sign) sampai kepada tukar menukar informasi dan pengetahuan.
2. *Zona of Proximal Development (ZPD)* Pembelajar sebagai mediator memiliki peran mendorong dan menjembatani siswa dalam upayanya membangun pengetahuan, pengertian dan kompetensi.

Dalam interaksi sosial dikelas, ketika terjadi saling tukar pendapat antar siswa dalam memecahkan suatu masalah, siswa yang lebih pandai memberi bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan berupa petunjuk bagaimana cara memecahkan masalah tersebut, maka terjadi scaffolding, siswa yang mengalami kesulitan tersebut terbantu oleh teman yang lebih pandai. Ketika guru membantu secukupnya kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajarnya, maka terjadi scaffolding.

d. Teori belajar Humanistik

Bloom dan Krathowl menunjukkan apa yang mungkin di kuasai (dipelajari) oleh siswa yang tercakup dalam tiga kawasan berikut:

1. Kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu :
 - a. Pengetahuan (mengingat dan menghafal)
 - b. Pemahaman (menginterpretasikan)
 - c. Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah)
 - d. Analisis (menjabarkan suatu konsep)
 - e. Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh)
 - f. Evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya)

2. Afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu :
 - a. Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu)
 - b. Merespons (aktif berpartisipasi)
 - c. Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu)
 - d. Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayai)
 - e. Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup)
3. Psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu:
 - a. Peniruan (menirukan gerak)
 - b. Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak)
 - c. Ketepatan (melakukan gerak dengan benar)
 - d. Perangkaian (beberapa gerakan sekaligus gerakan dengan benar)
 - e. Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar)

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah penggunaan kelompok kecil bagi siswa dalam bekerjasama untuk saling membantu mencapai tujuan belajar. Menurut Slavin (1995: 2) “pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa belajar dalam suatu kelompok kecil, saling membantu dalam memahami materi pelajaran, menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar semua siswa dalam kelompok mencapai hasil belajar yang tinggi”.

Menurut Nurhadi (2004: 112) “ pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Selain itu Ornstein dan lasley (Sucahyo, 2004: 73) mengemukakan bahwa ,“ model belajar kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil dan tidak menggantungkan pada peranan guru”. Pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa,

pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi mereka untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka, hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya.

Model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Carin dalam (Aisyah, 2000: 58) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif ditandai oleh ciri-ciri :

- a) setiap anggota mempunyai peran;
- b) terjadi interaksi langsung diantara siswa
- c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- d) peranan guru adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok; dan
- e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan”.

Abdurrahman dan Bintoro (2000) dalam Nurhadi 2004 : 61 menyatakan Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya;

- a. saling ketergantungan positif,
- b. interaksi tatap muka,
- c. akuntabilitas individual, dan
- d. keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Menurut Roger dan Johnson dalam Lie (2002: 31-34), unsur-unsur yang harus diterapkan untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

a. Saling ketergantungan positif

Ketergantungan positif merupakan suatu persepsi bahwa dalam suatu kegiatan kelompok apa yang dilakukan dan dicapai seorang anggota kelompok berhubungan dan saling berkaitan dengan apa yang dilakukan dan dicapai oleh anggota kelompok yang lain.

b. Tanggung jawab perseorangan

Dalam pembelajaran kooperatif, guru harus dapat menyusun tugas supaya setiap anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawab sendiri agar selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

c. Tatap muka

Interaksi tatap muka akan membuat siswa dapat berdiskusi. Interaksi semacam ini sangat penting karena lebih mudah belajar dari sesamanya. Setiap anggota kelompok memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga mereka akan belajar saling menghargai, memanfaatkan kelebihan, dan saling mengisi kekurangan masing-masing.

d. Komunikasi antaranggota

Keterampilan berkomunikasi antaranggota sangat diperlukan dalam memperkaya pengalaman belajar, pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

e. Evaluasi proses kelompok

Evaluasi proses kelompok perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa baik siswa telah mencapai tujuan dan efektivitas kerja sama yang telah mereka lakukan.

“Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial” (Ibrahim, dkk, 2000:7). Widyantini (2006: 4), tujuan pembelajaran kooperatif adalah “hasil

belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta pengembangan keterampilan sosial”. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran penting. Tujuan tersebut yaitu peningkatan hasil belajar akademik. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga lebih efektif untuk mengembangkan kompetensi siswa pada aspek sosial.

Dalam susunan kooperatif, kelompok siswa yang heterogen bekerja bersama untuk menemukan tujuan. Masing-masing pribadi mempertanggungjawabkan pembelajarannya sendiri dan membantu yang lainnya. Kekuatan yang dapat dicapai untuk setiap pribadi dalam kelompok. Keterampilan komunikasi dan sosial yang baik dibutuhkan dalam urutan perkembangan hubungan kerja yang baik. “Dalam kelompok belajar kooperatif, di sana cenderung terjadi peraturan teman sebaya, umpan balik, dukungan, dan anjuran belajar yang agak beragam. Dukungan akademik teman sebaya demikian tidak tersedia pada situasi belajar kompetitif dan individualistik” (Johnson and Johnson, 1987: 28).

4. Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Turnament* (TGT)

Pembelajaran Kooperatif sangat beragam jenisnya. Salah satunya adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). TGT awalnya dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung

unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Kurniasari (2006: 73), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik. TGT ini juga menggunakan presentasi oleh guru dan kerja team seperti yang digunakan di STAD, hanya dalam pengajaran ini ada permainan dengan anggota dari tim yang lain untuk peningkatan skor dari tim mereka. Pemberian hadiah ataupun sertifikat juga diberikan sebagaimana di STAD bagi team yang paling sukses. Anggota team yang kemampuannya tinggi bisa bermain bersama anggota team lain yang juga kemampuannya tinggi. Bagi yang kemampuannya rendah bisa bermain dengan yang kemampuannya rendah.

STAD dan TGT adalah dua model yang sama walaupun tidak sama dalam cara pengajarannya, perbedaan yang paling penting adalah STAD menggunakan kuis secara individual pada akhir dari setiap pelajaran sedangkan TGT menggunakan permainan (Slavin, 1995: 71). Menurut Kurniasari (2006: 97), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Dalam Implementasinya secara teknis Slavin (2008) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas, sebagai berikut:

(1) Mengajar (*teach*)

Mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

(2) Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

(3) Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

(4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tik Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber Slavin, 1995)

Menurut Sadu (2010: 29-30) menulis langkah-langkah model pembelajaran TGT dari 6 fase yaitu.

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, dalam fase ini sebagai pendahuluan kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Menyajikan informasi, pada fase ini guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau bacaan.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, guru membantu siswa dalam setiap kelompok agar melakukan kegiatan secara efisien.
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
5. Fase evaluasi, pada fase ini merupakan ciri khas tipe ini dengan melaksanakan pertandingan permainan tim atau Teams Games Tournament (TGT), pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi yang telah dipelajari lewat pertandingan permainan tim dengan menjawab soal-soal yang tertulis pada kartu soal di meja turnamen.
6. Memberikan penghargaan, pada fase ini diberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik. Pemberian skor ini dapat dilakukan dengan: 1) menetapkan skor dasar, 2) memberi skor kuis (tes individu) yang dilaksanakan setelah bekerja dalam kelompok, 3) menghitung skor peningkatan yang besarnya ditentukan berdasar skor yang diperoleh dalam pertandingan permainan tim di meja turnamen yang dikenakan kepada setiap siswa, 4) penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rata-rata nilai peningkatan yang diperoleh masing-masing kelompok dengan memberikan predikat seperti baik, sangat baik, istimewa, sempurna.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut.

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lbr jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lbr skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.

4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
9. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
10. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006: 102).

a. Adapun kelebihan dari model pembelajaran TGT sebagai berikut.

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.

- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

b. Adapun **kelemahan TGT** sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

5. Model Pembelajaran Tipe *Scaffolding*

Scaffolding merupakan bantuan, dukungan (*support*) kepada siswa dari orang yang lebih dewasa atau lebih kompeten khususnya guru yang memungkinkan penggunaan fungsi kognitif yang lebih tinggi dan memungkinkan berkembangnya kemampuan belajar sehingga terdapat tingkat penguasaan materi yang lebih tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyelesaian soal-soal yang lebih rumit.

Teori Scaffolding pertama kali diperkenalkan di akhir 1950-an oleh Jerome Bruner, seorang psikolog kognitif. Dia menggunakan istilah untuk menggambarkan anak-anak muda dalam akuisisi bahasa. Anak-anak pertama kali mulai belajar berbicara melalui bantuan orang tua mereka, secara naluriah anak-anak telah memiliki struktur untuk belajar berbahasa. *Scaffolding* merupakan

interaksi antara orang-orang dewasa dan anak-anak yang memungkinkan anak-anak untuk melaksanakan sesuatu di luar usaha mandiri-nya. Konstruksi *scaffolding* terjadi pada peserta didik yang tidak dapat mengartikulasikan atau menjelajahi belajar secara mandiri. *Scaffolding* dipersiapkan oleh pembelajar untuk tidak mengubah sifat atau tingkat kesulitan dari tugas, melainkan dengan *scaffolding* yang disediakan memungkinkan peserta didik untuk berhasil menyelesaikan tugas. (<http://martinis1960.wordpress.com/2010/07/29/model-pembelajaran-scaffolding/>)

Cazden (1983: 6) mendefinisikan *scaffolding* sebagai “kerangka kerja sementara untuk aktivitas dalam penyelesaian”. Scaffolding adalah bantuan (parameter, aturan atau saran) pembelajar memberikan peserta didik dalam situasi belajar. Scaffolding memungkinkan peserta didik untuk mendapat bantuan melalui keterampilan baru atau di luar kemampuannya. (<http://s4n-t1.blogspot.com/2011/10/metode-pembelajaran-scaffolding.html>)

Inti dari pengertian diatas, dapat disimpulkan *Scaffolding* adalah proses dimana seorang siswa diberi tugas-tugas, selanjutnya siswa dibantu menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan dari seorang guru atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih.

Secara umum, Gasong (2007: 104) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *scaffolding* dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Menjelaskan materi pembelajaran.
2. Menentukan Zone Of Proximal Development (ZPD) atau level perkembangan siswa berdasarkan tingkat kognitifnya dengan melihat nilai hasil belajar sebelumnya.
3. Mengelompokkan siswa menurut ZPD-nya.

4. Memberikan tugas belajar berupa soal-soal berjenjang yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
5. Mendorong siswa untuk bekerja dan belajar menyelesaikan soal-soal secara mandiri dengan berkelompok.
6. Memberikan bantuan berupa bimbingan, motivasi, pemberian contoh, kata kunci atau hal lain yang dapat memancing siswa ke arah kemandirian belajar.
7. Mengarahkan siswa yang memiliki ZPD yang tinggi untuk membantu siswa yang memiliki ZPD yang rendah.
8. Menyimpulkan pelajaran dan memberikan tugas-tugas

Lange (2002: 6) menyatakan bahwa ada dua langkah utama yang terlibat dalam *scaffolding* pembelajaran: (1) pengembangan rencana pembelajaran untuk membimbing peserta didik dalam memahami materi baru, dan (2) pelaksanaan rencana, pembelajar memberikan bantuan kepada peserta didik di setiap langkah dari proses pembelajaran. *Scaffolding* terdiri dari beberapa aspek khusus yang dapat membantu peserta didik dalam internalisasi penguasaan pengetahuan. Berikut aspek-aspek *scaffolding*.

- **Intensionalitas:** Kegiatan ini mempunyai tujuan yang jelas terhadap aktivitas pembelajaran berupa bantuan yang selalu diberikan kepada setiap peserta didik yang membutuhkan.
- **Kesesuaian:** Peserta didik yang tidak bisa menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapinya, maka pembelajar memberikan bantuan penyelesaiannya.
- **Struktur:** Modeling dan mempertanyakan kegiatan terstruktur di sekitar sebuah model pendekatan yang sesuai dengan tugas dan mengarah pada urutan alam pemikiran dan bahasa.
- **Kolaborasi:** Pembelajar menciptakan kerjasama dengan peserta didik dan menghargai karya yang telah dicapai oleh peserta didik. Peran pembelajar adalah kolaborator bukan sebagai evaluator.
- **Internalisasi:** Eksternal *scaffolding* untuk kegiatan ini secara bertahap ditarik sebagai pola yang diinternalisasi oleh peserta didik.

6. Kecerdasan Adversitas

Pengertian kecerdasan adversitas adalah sebuah bentuk pendekatan dalam teori kecerdasan yang menekankan pada beberapa aspek. Kecerdasan adversitas pertama kali diperkenalkan oleh Paul G. Stoltz yang disusun berdasarkan hasil riset lebih dari 500 kajian di seluruh dunia. Kecerdasan adversitas ini merupakan

terobosan penting dalam pemahaman tentang apa yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan.

Tidaklah cukup untuk mencapai kesuksesan hanya dengan IQ tinggi, atau EQ tinggi. Sementara itu EQ sendiri tidak mempunyai standar pengukuran yang sah dan metode yang jelas untuk mempelajarinya. Maka, kecerdasan emosional tetap sulit untuk dipahami. Pertanyaan yang mengusik Stoltz adalah, mengapa ada orang yang kecerdasan intelektualnya (IQ-nya) tinggi serta kemampuan bergaul dan komunikasi yang mengesankan (EQ-nya juga tinggi), namun ternyata gagal untuk meraih sukses? Jawabannya, menurut Stoltz lagi, ada dalam kerangka berpikir yang disebutnya dengan Adversity Quotient (kecerdasan menghadapi tantangan). Baginya, AQ mendasari semua segi kesuksesan. Oleh Stoltz AQ diartikan sebagai, "...mampu bertahan menghadapi serta kemampuan untuk mengatasi kesulitan...". (<http://www.e-jurnal.com/2013/09/pengertian-kecerdasan-adversitas.html>)

Stoltz (2000: 8), mengatakan bahwa sukses tidaknya seorang individu dalam pekerjaan maupun kehidupannya ditentukan oleh kecerdasan adversitas, dimana kecerdasan adversitas dapat memberitahukan

1. Seberapa jauh individu mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya
2. Siapa yang akan mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur
3. Siapa yang akan melampaui harapan harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal

4. Siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan.

Kecerdasan adversitas mempunyai tiga bentuk. Pertama, kecerdasan adversitas adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru dalam memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. Melalui riset-riset yang telah dilakukan kecerdasan adversitas menawarkan suatu pengetahuan baru dan praktis dalam merumuskan apa saja yang diperlukan dalam meraih keberhasilan. Kedua, kecerdasan adversitas adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon individu terhadap kesulitan. Melalui kecerdasan adversitas pola-pola respon terhadap kesulitan tersebut untuk pertama kalinya dapat diukur, dipahami dan diubah. Ketiga, kecerdasan adversitas merupakan serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon individu terhadap kesulitan yang akan mengakibatkan perbaikan efektivitas pribadi dan profesional individu secara keseluruhan (Stoltz, 2000: 9).

Menurut Stoltz (2000), kecerdasan adversitas adalah suatu kemampuan untuk mengubah hambatan menjadi suatu peluang keberhasilan mencapai tujuan. Kecerdasan adversitas mempengaruhi pengetahuan, kreativitas, produktivitas, kinerja, usia, motivasi, pengambilan resiko, perbaikan, energi, vitalitas, stamina, kesehatan, dan kesuksesan dalam pekerjaan yang dihadapi.

Menurut kamus adversity berarti kemalangan, kesulitan, dan penderitaan. AQ disini adalah kecerdasan kita pada saat menghadapi segala kesulitan tersebut. Beberapa orang mencoba untuk tetap bertahan menghadapinya, sebagian lagi mudah takluk dan menyerah. Dengan demikian kecerdasan adversitas adalah sebuah daya kecerdasan budi-akhlak-iman manusia menundukkan tantangan-

tantangannya, menekuk kesulitan-kesulitannya, dan meringkus masalah-masalahnya sekaligus mengambil keuntungan dari kemenangan-kemenangan itu.

(<http://tharita66.wordpress.com/2011/05/18/pengertian-iq-eq-sq-aq-cq/>)

Menurut Stoltz menggolongkan tiga tipe kelompok individu yang menjadi tiga bentuk yang menggambarkan potensi kecerdasan adversitas yang dimiliki, yakni: **Quitters** atau orang-orang yang berhenti. Mereka mengabaikan, menutupi, atau meninggalkan banyak hal yang ditawarkan oleh kehidupan. Mendaki atau pendakian dalam pengertian yang luas, yaitu menggerakkan tujuan hidup ke depan, baik pendakian yang berkaitan dengan mendapatkan pangsa pasar, mendapatkan nilai yang lebih baik, memperbaiki hubungan dengan relasi kerja, menjadi lebih mahir dalam segala hal yang sedang dikerjakan, menyelesaikan satu tahap pendidikan, membesarkan anak menjadi seseorang yang berhasil, mendekatkan diri kepada tuhan, atau memberikan kontribusi yang berarti selama masih hidup.

Kelompok individu yang kedua adalah **Camper** atau orang-orang yang berkemah. Mereka pergi tidak seberapa jauh, lalu berkata, “Sejauh ini sajalah saya mampu mendaki (atau ingin mendaki)”. Karena bosan, mereka mengakhiri pendakiannya dan mencari tempat datar dan nyaman sebagai tempat bersembunyi dari situasi yang tidak bersahabat. Mereka memilih untuk menghabiskan sisa-sisa hidup mereka dengan duduk di situ. Berbeda dengan Quitter, Camper sekurang-kurangnya telah melakukan pendakian mencapai tingkat tertentu. Untuk mencapai tingkat pada tempat perkemahan tersebut mungkin mereka telah mengorbankan banyak hal dalam pendakian yang tidak selesai itu dianggap sebagai kesuksesan.

Ini merupakan pandangan keliru yang sudah lazim bagi mereka yang menganggap kesuksesan sebagai tujuan yang harus dicapai, jika dibandingkan dengan perjalanannya.

Kelompok individu yang ketiga, adalah **Climber atau pendaki**, yaitu orang-orang yang seumur hidupnya membangkitkan dirinya pada pendakian tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib buruk atau nasib baik. Climber adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan, dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik atau mental atau hambatan lainnya menghalangi pendakiannya.

Menurut Stoltz (2000: 104) kecerdasan dalam menghadapi rintangan individu memiliki empat dimensi, yaitu CO2RE (*Control, Origin Ownership, Reach, Endurance*).

a. *Control* (C). Dimensi ini berfokus pada kendali yang dirasakan individu terhadap peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Nilai tinggi pada dimensi *control* mengindikasikan bahwa individu mampu mengendalikan peristiwa yang terjadi dalam hidupnya, menemukan cara untuk menghadapi kesulitan, pantang menyerah, dan cepat tanggap dalam mencari penyelesaian.

b. *Origin dan ownership* (O2)

1) *Origin*. Dimensi ini berfokus pada penyebab kesulitan. *Origin* berkaitan dengan rasa bersalah. Nilai tinggi pada dimensi *origin* mengindikasikan bahwa setiap individu mengalami masa-masa sulit, menganggap kesulitan berasal dari pihak luar dan belajar dari kesalahan yang telah dilakukan.

2) *Ownership*. Dimensi ini berfokus pada pengakuan terhadap akibat-akibat yang ditimbulkan oleh kesulitan dan mau bertanggung jawab. Nilai tinggi pada dimensi *ownership* mengindikasikan bahwa individu bersedia bertanggung jawab dan mengakui akibat dari tindakan yang dilakukan.

c. *Reach* (R). Dimensi ini berfokus pada sejauh mana kesulitan akan mempengaruhi sisi lain dari kehidupan individu. Nilai tinggi pada dimensi *reach* mengindikasikan bahwa kesulitan yang dihadapi tidak akan mempengaruhi sisi lain kehidupan, merespon peristiwa buruk sebagai hal khusus dan terbatas.

d. *Endurance* (E). Dimensi ini berfokus pada berapa lama kesulitan dan penyebab kesulitan tersebut akan berlangsung serta kemampuan individu bertahan saat menghadapi kesulitan. Nilai tinggi pada dimensi *endurance* mengindikasikan bahwa individu optimis, menganggap kesulitan dan penyebab kesulitan sebagai hal yang bersifat sementara, cepat berlalu, dan kecil kemungkinan akan terjadi lagi serta memandang kesuksesan sebagai hal yang berlangsung terus menerus atau bahkan permanen.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 3. Hasil penelitian yang relevan

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
1	Dedeh Winarti (2005)	Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa (Studi pada Siswa Kelas VII Semester Genap SLTP Alkautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2003/2004)	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar Matematika siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas pada siklus I, II, dan III yaitu sebesar 5,5%. Kemudian rata-rata siswa yang mendapat nilai 6,5 ke atas pada siklus I, II, dan III sebanyak 55%, 70%, dan 74%. Rata-rata peningkatan ketuntasan siswa setiap siklusnya sebesar 9,5%
2	Rifqia Apriyanti (2011)	Pengaruh metode penemuan dengan menggunakan teknik Scaffolding terhadap hasil belajar Matematika siswa	Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode penemuan dengan teknik scaffolding lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode ekspositori dengan teknik bertanya, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,43 > 1,67$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3	Royani Bahtiar (2010)	Hubungan Antara Kecerdasan Adversitas dan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi dengan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung.	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan adversitas dengan prestasi belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung tahun pelajaran 2009/2010 Berdasarkan hasil hitung menunjukkan koefisien r hitung antara variabel X_1 (Kecerdasan Adversitas) dengan variabel Y (Prestasi Belajar) mencapai 0,549 dan r table sebesar 0,193, atau $r_{hitung} > r_{tabel}$

			0,549 > 0,193 hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif antara kecerdasan adversitas dengan prestasi belajar, artinya semakin tinggi kecerdasan adversitas siswa maka akan semakin tinggi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.
--	--	--	---

C. Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran yang tepat pada materi pelajaran membantu siswa dalam menunjang keberhasilan. Guru-guru di sekolah masih banyak yang menggunakan metode langsung sehingga guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi pasif dan kreativitasnya terbatas. Namun, adanya model-model pembelajaran kooperatif yang mulai digunakan, membuat kreativitas dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi motivasi siswa dalam mencapai keberhasilan. Guru hanya sebagai fasilitator bagi siswa. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif, tetapi penelitian ini hanya membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scaffolding* dan TGT.

Variabel bebas (*Independent*) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scaffolding* dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Variable terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kecerdasan adversitas. Untuk merumuskan hipotesis, maka perlu dilakukan argumentasi sebagai berikut.

a. Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Antara Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scaffolding* dan *TGT*

Model pembelajaran kooperatif memiliki bermacam tipe, dua diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Scaffolding* dan *TGT*. Kedua model pembelajaran ini memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing namun juga memiliki kesamaan yaitu menuntut keaktifan siswa dalam belajar di kelas, sehingga guru dalam model pembelajaran ini hanya bersifat sebagai moderator.

Model pembelajaran tipe *Scaffolding* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif, dimana dalam pelaksanaannya setelah guru selesai menerangkan materi yang disajikan maka guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang heterogen lalu menginstruksikan agar masing-masing siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa yang mempunyai kemampuan lebih dalam memahami materi tersebut, mengajarkan kepada siswa yang kurang memahami. Lalu setelah selesai berdiskusi, guru membuat pertanyaan tentang materi tersebut. Dapat berupa ujian atau sesi tanya jawab.

Model pembelajaran tipe *Teams games tournament (TGT)* adalah model pembelajara yang menitikberatkan pada tournament. Setiap siswa membuat kelompok heterogen, dan diberi materi yang sebelumnya sudah diterangkan oleh guru untuk didiskusikan. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok. Dan bagi siswa yang bisa menjawab dengan benar, mendapatkan nilai yang akan disamaratakan dengan teman kelompoknya.

Kedua model pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing, kelemahan dari model pembelajaran *scaffolding* adalah apabila siswa yang memilki hasil belajar yang rendah akan sulit bersaing dengan siswa

yang mempunyai hasil belajar tinggi dalam menjawab pertanyaan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe ini adalah siswa yang memiliki hasil belajar tinggi akan dapat membantu teman yang mendapatkan hasil belajar rendah karena dalam model ini mereka akan saling berinteraksi dalam tiap kelompok untuk berdiskusi tentang materi yang diberikan.

Model pembelajaran *TGT* akan membantu bagi siswa yang mempunyai hasil belajar rendah, karena apabila dalam 1 kelompok ada satu siswa yang berhasil menjawab pertanyaan maka nilai akan di bagi sama rata kepada 1 kelompok tersebut.

b. Perbedaan hasil belajar Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih rendah daripada *TGT* ditinjau dari kecerdasan adversitas rendah.

Model pembelajaran tipe *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan cara masing-masing kelompok yang heterogen mendiskusikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian guru melontarkan pertanyaan dalam bentuk games atau tournament. Dimana bagi siswa dalam kelompok yang bisa menjawab, maka nilai akan sama dengan siswa lain dalam kelompok tersebut. Siswa dengan kecerdasan adversitas rendah akan terbantu dengan model pembelajaran ini, karena siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah akan sama nilainya dengan siswa yang mempunyai kecerdasan adversitas tinggi dalam kelompoknya. Berbeda dengan model pembelajaran tipe *scaffolding* dimana setelah melakukan diskusi dengan kelompoknya, maka guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada masing-masing siswa atau individu bukan kepada kelompok. Ciri-ciri siswa yang

memiliki kecerdasan adversitas rendah adalah mereka mudah menyerah, cenderung merasa bosan dan tidak menyukai tantangan.

Dilihat dari kekurangan dan kelebihan kedua model pembelajaran tersebut maka diduga hasil belajar Ekonomi bagi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* akan lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Scaffolding* bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.

c. Perbedaan hasil belajar Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih tinggi daripada *TGT* ditinjau dari kecerdasan adversitas tinggi.

Penerapan model pembelajaran tipe *scaffolding* adalah guru menerangkan materi sebentar dan kemudian menginstruksikan kepada siswa untuk mendiskusikan kembali bersama teman 1 kelompoknya. Lalu, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam sesi tanya jawab kepada individu. Sedangkan dalam penerapan model pembelajaran tipe *TGT* guru menerangkan sedikit poin-poin materi paling pokok, dan membagi siswa dalam beberapa kelompok yang heterogen. Setelah itu guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam sesi turnamen kepada kelompok. Sehingga model pembelajaran tipe *Scaffolding* dirasa sangat menantang bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi karena menurut Stoltz (2000) mengatakan ciri-ciri seseorang yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi adalah mereka lebih menyukai tantangan dan memandang masalah bukan sebagai kesulitan, melainkan sebagai tantangan untuk meraih kesuksesan. Sehingga siswa yang memiliki AQ tinggi akan merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sehingga model pembelajaran tipe *scaffolding* lebih baik dibandingkan dengan

model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

d. Perbedaan hasil belajar Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih tinggi daripada *TGT* ditinjau dari kecerdasan adversitas sedang.

Model pembelajaran *Scaffolding* adalah model pembelajaran tutor sebaya. Dimana didalam kelompok, setiap siswa saling membantu dan berinteraksi dalam memahami materi. Model pembelajaran *TGT* juga bisa disebut dengan tutor sebaya. Perbedaan yang paling mendasar dari kedua model pembelajaran tersebut adalah, *scaffolding* lebih ditujukan kepada individu, sedangkan *TGT* yang dominan turnamen lebih ditujukan kepada kelompok. Oleh karena itu, *scaffolding* menuntut individu untuk memecahkan masalahnya sendiri. Sehingga, bagi siswa dengan AQ sedang lebih baik dengan model pembelajaran *scaffolding* dibandingkan dengan model *TGT*.

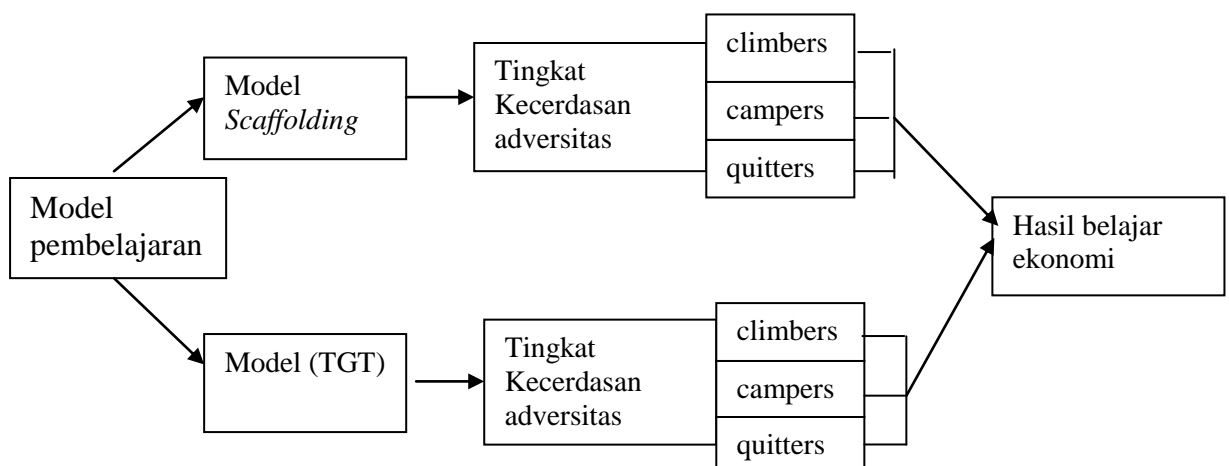
e. Ada interaksi antara model pembelajaran, AQ dan hasil belajar Ekonomi pada siswa kelas XI MAN 2 Metro

Model pembelajaran kooperatif tipe *scaffolding* bagi siswa yang memiliki AQ Tinggi dalam pembelajaran Ekonomi hasil belajarnya lebih baik dari pada siswa yang memiliki AQ rendah. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Scaffolding* bagi siswa yang memiliki AQ sedang dalam pembelajaran Ekonomi hasil belajarnya lebih baik daripada model pembelajaran *TGT*. Dan jika pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa yang memiliki AQ rendah hasil belajarnya lebih baik dibandingkan menggunakan *scaffolding*, maka diduga terjadi interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan

kecerdasan adversitas. Terdapat interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajarannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut.

Gambar 1. Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* dengan siswa yang menggunakan model TGT.
2. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih tinggi dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah (*quitter*).
3. Hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih tinggi dengan siswa yang pembelajarannya

menggunakan model pembelajaran TGT bagi yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi (*climber*).

4. Hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Scaffolding* lebih tinggi daripadadengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT bagi yang memiliki kecerdasan adversitas sedang (*camper*).
5. Ada interaksi antara model pembelajaran tipe *Scaffolding* dan tipe TGT dengan kecerdasan adversitas pada mata pembelajaran ekonomi.