

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

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Hasil Belajar Ekonomi**

Syah (2011: 63) menyatakan bahwa “Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”. Secara keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa kegiatan pada setiap jenjang pendidikan tidak akan berjalan tanpa adanya proses belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan salah satu dari faktor yang berperan penting dan mempengaruhi dalam pembentukan pribadi maupun perilaku-perilaku individu. Perubahan intelektual individu menjadi lebih baik dan tinggi dari sebelumnya didapatkan dari belajar, seperti yang diungkapkan Suryabrata (2013: 232) bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavioral changes* atau tingkah laku, aktual, maupun potensial).

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari

tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Djamarah dan Zain (2011: 13) mendefinisikan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor).

Menurut Slameto (2012: 7) “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perolehan tingkah laku yang baik secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komalasari (2013: 2) mengidentifikasi ciri-ciri kegiatan belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial.
- b. Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama.
- c. Perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu.

Kegiatan mengajar tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus menggunakan teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara tepat. Komalasari (2013: 3) menjelaskan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar meliputi.

- a. Prinsip Kesiapan  
Tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar. Apakah dia sudah dapat mengonsentrasikan pikiran, atau apakah kondisi fisiknya sudah siap untuk belajar.
- b. Prinsip Asosiasi  
Tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya: pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi, dll.
- c. Prinsip Latihan  
Pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan efektif. Makin sering diulang makin baiklah hasil belajarnya.
- d. Prinsip Efek (Akibat)  
Situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional itu dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang selama belajar.

Seorang individu yang belajar harus memiliki tujuan. Belajar tanpa tujuan dapat menimbulkan kebingungan. *Dick and Carey* dalam Uno (2012: 91) menjelaskan bahwa “Tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran”. Dengan mengetahui tujuan belajar akan dapat mengadakan persiapan yang diperlukan, baik fisik maupun mental, sehingga proses belajar yang dilakukan dapat berjalan lancar dan berhasil dengan memuaskan.

Menurut Syah (2011: 11) belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri siswa. Namun, tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar karena perubahan tingkah laku akibat belajar yang memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas antara lain.

- a. Perubahan Intensional  
Perubahan dalam proses belajar adalah karena pengalaman atau praktik yang dilakukan secara sengaja dan bisa dari dalam diri. Pada ciri ini siswa menyadari bahwa ada perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan.
- b. Perubahan Positif dan Aktif  
Positif berarti perubahan tersebut baik dan bermanfaat bagi kehidupan serta sesuai dengan harapan memperoleh sesuatu yang baru, yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif artinya perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha dari siswa yang bersangkutan.
- c. Perubahan Positif dan Fungsional  
Perubahan dikatakan efektif apabila membawa pengaruh dan manfaat tertentu bagi siswa. Sedangkan perubahan yang fungsional artinya perubahan dalam diri siswa tersebut relatif menetap dan apabila dibutuhkan perubahan tersebut direproduksi dan dimanfaatkan lagi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman, latihan dan bukan suatu kebetulan. Belajar juga merupakan kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan pengetahuannya untuk menjadi pribadi yang berintelektual dan berakhlak.

Perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman, latihan, dan bukan suatu kebetulan dari proses belajar itulah yang disebut dengan hasil belajar. Dengan berakhirnya proses belajar, maka seseorang memperoleh hasil belajar. Uno (2012: 213) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Proses belajar mencapai puncaknya pada hasil belajar siswa atau unjuk kerja siswa. Sebagai suatu hasil maka dengan unjuk kerja tersebut, proses belajar berhenti untuk sementara dan dilakukan penilaian. Dalam penilaian hasil belajar, maka penentu keberhasilan belajar tersebut adalah guru. Guru menyusun desain pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 250) menyatakan bahwa:

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan “Tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar. Selanjutnya, dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hal ini terkait dengan jumlah penggal-penggal pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Sardiman (2014: 23) menyatakan bahwa ada tiga ranah hasil belajar, yaitu sebagai berikut.

- a. Kognitif Domain : *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai), *application* (menerapkan).
- b. *Affective* Domain : *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberi respon), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- c. *Psychomotor* Domain : *initiatory*, *pre-routine level*, *routinized level*.

Hasil belajar seseorang dapat diketahui dengan cara memberikan tes pada akhir pembelajaran, seperti tes akhir, tes formatif, dan tes sumatif yang

dapat menunjukkan secara langsung sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2008: 57) bahwa nilai yang diperoleh waktu ulangan bukanlah menggambarkan partisipasi, tetapi menggambarkan hasil belajar. Mengukur hasil belajar dengan melakukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Menurut Arikunto (2013: 39) menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. Dengan makna demikian, maka anak panah berasal dari evaluasi menuju ke tujuan. Di lain sisi, jika dilihat dari langkah, dalam menyusun alat evaluasi ia mengacu pada tujuan yang sudah dirumuskan.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 200) mendefinisikan bahwa “Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar”. Setiap pembelajaran, pendidik harus berusaha mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan. Pentingnya diketahui hasil ini karena dapat menjadi salah satu pedoman bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan potensi peserta didik. Dengan evaluasi, maka maju dan mundurnya kualitas pendidikan dapat diketahui. Selain itu, evaluasi dapat memberikan informasi

mengenai titik kelemahan serta mudah mencari jalan keluar untuk berubah menjadi lebih baik ke depan.

Mankiw (2014: 3) menyebutkan bahwa kata ekonomi berasal dari Bahasa Yunani yang artinya seseorang yang mengatur rumah tangga. Hal ini juga diungkapkan oleh Sudarman (2014: 42) bahwa secara harfiah istilah ekonomi berasal dari kata *oikos* dan *nomos*. *Oikos* berarti rumah tangga dan *nomos* berarti aturan. Sehingga *oikonomia* mengandung arti yang berlaku untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam suatu rumah tangga.

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi (Sukanto, 2011:1). Mata pelajaran ini mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan bermasyarakat, meliputi aspek-aspek perekonomian, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewirausahaan, akuntansi, dan manajemen. Adapun fungsi bidang studi Ekonomi di sekolah menengah yaitu mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dari peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori secara berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Menurut Mankiw (2014: 4) menyatakan ilmu ekonomi (*economics*) itu sendiri adalah studi mengenai bagaimana masyarakat mengatur sumber daya yang langka. Inti masalah ekonomi adalah adanya ketidaksambungan antara kebutuhan manusia yang tidak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang jumlahnya terbatas. Permasalahan tersebut kemudian menyebabkan timbulnya kelangkaan.

Budiawati (2011: 2) pembelajaran Ekonomi di dalamnya terdapat beberapa prinsip. Prinsip tersebut meliputi sebagai berikut.

- a. Prinsip relevansi, yaitu adanya keterkaitan antara apa yang dipelajari di kelas dengan apa yang terjadi di masyarakat.
- b. Prinsip harmonisasi, materi yang dikembangkan berdasarkan sintesis antara kebutuhan lapangan dan prinsip pendidikan yang diyakini sesuai dengan tujuan pendidikan dan prinsip pendidikan Indonesia.
- c. Prinsip interaksi, keterkaitan materi yang digunakan untuk mengembangkan wawasan, pemahaman, sikap dan kemampuan profesional dalam bidang ekonomi antara kebutuhan lapangan dengan pandangan teoritik bersifat interaktif.
- d. Prinsip evaluatif, evaluasi hasil belajar didasarkan pada kegiatan dan keberhasilan guru ekonomi menguasai langkah-langkah dalam pembelajaran ekonomi.
- e. Prinsip sistematis, materi pembelajaran diorganisasikan secara struktur, dimulai dari apersepsi, *pretest*, penyampaian materi pokok sampai dengan kesimpulan dan evaluasi.
- f. Prinsip proporsionalitas, adanya keterkaitan yang erat dan proporsional antara pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang berkaitan dengan dimensi-dimensi yang dituntut untuk dikembangkan dan dicapai dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian para ahli mengenai hasil belajar dan mata pelajaran Ekonomi di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar Ekonomi dapat diartikan sebagai nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan sejauh mana tujuan pembelajaran



mengenai materi Ekonomi pada siswa selama kegiatan pembelajaran tercapai.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu, dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar saja melainkan berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Uno (2012: 54) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/instruktur dan/atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.

Komalasari (2013: 3) mendefinisikan “Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Secara keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Istilah model pembelajaran dikenal dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan

prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Menurut Komalasari (2013: 57) menyatakan bahwa “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Hal ini dapat berarti model pembelajaran terbentuk dari pendekatan, strategi, metode, teknik serta taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan secara utuh yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Slavin dalam Siregar dan Nara (2011: 114) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaboratif (*collaborative partnership*). Adanya penghargaan atau rekognisi kelompok akan membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerjasama dalam rangka mencapai tujuan kelompok yang nantinya berdampak positif terhadap pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok.

Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Komalasari (2013: 62) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-

kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Menurut pandangan teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vigotsky dalam Rusman (2012: 202) menyatakan bahwa “Adanya hakikat sosial dari sebuah proses belajar dan juga tentang penggunaan kelompok-kelompok belajar dengan kemampuan anggotanya yang beragam, sehingga terjadi perubahan konseptual”. Pandangan konstruktivisme Piaget dan Vigotsky dapat berjalan dalam proses belajar konstruktivisme Piaget yang menekankan pada kegiatan internal individu terhadap objek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki orang tersebut. Sedangkan konstruktivisme Vigotsky menekankan pada interaksi sosial dan melakukan konstruksi pengetahuan dari lingkungan sosialnya.

Pembelajaran kooperatif mawadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Menurut Trianto (2014: 14) menyatakan bahwa:

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

Huda (2013: 29) berpendapat bahwa:

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.

Model pembelajaran kooperatif dilakukan melalui enam langkah atau tahap, seperti yang terdapat dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan memberikan bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya hasil belajar individu dan kelompok.

Rusman (2012: 211)

Pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Hal ini sama dengan yang diungkapkan oleh Piaget dalam Rusman (2012: 202) bahwa belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif

dimana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan bereaksi pada peristiwa tersebut.

Menurut Rusman (2012: 212) prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri dari empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Penjelasan Materi  
Tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.
- b. Belajar Kelompok  
Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- c. Penilaian  
Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar siswa yang aktif dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI)**

Slavin (2005: 15) menyebutkan bahwa “Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) merupakan model pembelajaran yang

menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran yang individual". Pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) menuntut siswa untuk memasuki sekuen individual berdasarkan tes penempatan dan kemudian melanjutkannya dengan tingkat kemampuan mereka sendiri. Teman satu tim saling memeriksa hasil kerja masing-masing menggunakan lembar jawaban dan saling membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Secara singkat pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) yaitu, siswa belajar dengan bantuan lembar diskusi secara berkelompok, berdiskusi untuk menemukan dan memahami konsep-konsep. Sesama anggota kelompok berbagi tanggung jawab. Setiap individu dalam kelompok tersebut diberi satu evaluasi (kuis). Kemudian, hasil belajar kelompok dibandingkan dengan kelompok lain untuk memperoleh penghargaan dari guru yang berperan sebagai fasilitator.

Menurut Widyantini (2006: 9) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TAI meliputi:

- a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi pelajaran secara individual yang sudah dipersiapkan oleh guru.
- b. Guru memberikan kuis secara individual kepada siswa untuk mendapatkan skor dasar atau skor awal.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan jender.
- d. Hasil belajar siswa secara individual didiskusikan dalam kelompok, setiap anggota kelompok saling memeriksa jawaban teman satu kelompok.

- e. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- f. Guru memberikan kuis kepada siswa secara individual.
- g. Guru memberikan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor berikutnya (terkini).

Menurut Lie (2010: 43) kelompok heterogen disukai oleh para guru yang telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) karena beberapa alasan berikut ini.

- a. Kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung.
- b. Kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnik, dan gender.
- c. Kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga sampai empat anak.

Menurut Suyitno (2004: 8) model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) memiliki 8 (delapan) komponen yaitu sebagai

berikut.

- a. *Teams*, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa.
- b. *Placement test*, yakni pemberian *pretest* kepada siswa atau melihat rata-rata nilai harian siswa agar guru mengetahui kelemahan siswa pada bidang tertentu.
- c. *Student creative*, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi keberhasilan kelompoknya.
- d. *Team study*, yaitu tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberikan bantuan secara individual kepada siswa yang membutuhkannya.
- e. *Team score and team recognition*, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan kriteria penghargaan terhadap kelompok yang dipandang berhasil dalam menyelesaikan tugas.
- f. *Teaching group*, yakni pemberian materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok.

- g. *Fact test*, yaitu pelaksanaan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.
- h. *Whole and class units*, yaitu pemberian materi oleh guru kembali di akhir waktu pembelajaran dengan strategi pemecahan masalah.

Kelebihan dan kelemahan menurut Slavin (2005: 17) menjelaskan berikut ini.

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TAI
  - 1) Meningkatkan hasil belajar.
  - 2) Meningkatkan motivasi belajar pada siswa.
  - 3) Mengurangi perilaku yang mengganggu dan konflik antar pribadi.
  - 4) Program ini akan sangat membantu siswa yang lemah. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya sendiri dalam mempelajari suatu bahan ajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut semakin terasah, bukan semata-mata hafalan yang didapatkannya dari guru.
- b. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TAI
  - 1) Tidak semua mata pelajaran cocok diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI)
  - 2) Apabila model pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan sejumlah peserta didik bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri dan sebagian mengganggu antar peserta didik lain.

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

Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam dan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Menurut Komalasari (2013: 67) model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status,



melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* atau penguatan.

Menurut Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa:

*Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda”. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Hal ini selaras dengan yang disebutkan oleh Slavin (2005: 14) bahwa “Dalam model pembelajaran TGT, teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain”. Dengan demikian, setiap siswa akan siap untuk mengikut turnamen dan mengumpulkan skor terbaik untuk kelompoknya.

Saco dalam Rusman (2012: 224) juga menjelaskan bahwa:

Dalam pembelajaran TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor tim mereka masing-masing”. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Menurut Slavin (2005: 166) menyebutkan komponen-komponen TGT berikut ini.

- a. **Presentasi Kelas**  
 Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator.
- b. **Kelompok (*Team*)**  
 Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok ini adalah meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti *games* dan *turnament* dengan sebaik-baiknya.
- c. **Permainan (*Games*)**  
 Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok.
- d. **Kompetisi (*Tournament*)**  
 Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugasnya. Untuk turnamen pertama guru memberikan siswa permainan-permainan meja tiga siswa-siswa dengan kemampuan tertinggi di meja 1, meja 2 dan seterusnya.
- e. **Rekognisi Tim**  
 Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka. Siswa yang memiliki kemampuan sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan (anak berprestasi tinggi dari setiap kelompok disatukan di meja 1, anak yang berprestasi sedang ditempatkan dimeja 2 dan tiga, anak yang berprestasi rendah di meja 4). Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menjadi pemenang dalam pertandingan. Peserta yang mendapatkan nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*top scorer*), siswa yang memperoleh terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high middle scorer*), siswa yang memperoleh terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*low middle scorer*), dan siswa yang memperoleh nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low scorer*).
- f. **Materi**  
 Dalam Pembelajaran TGT materi-materi dapat diadaptasi dari buku teks atau sumber-sumber bacaan terbitan lainnya atau bisa juga dengan materi yang dibuat oleh guru.

Trianto (2012: 84) menyatakan model pembelajaran terdiri dari 4

komponen utama sebagai berikut.

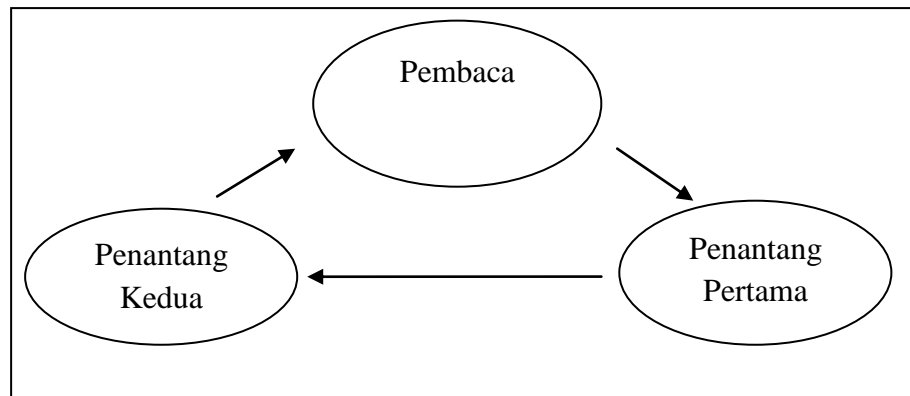
- a. Presentasi guru (sama dengan STAD).
- b. Kelompok belajar (sama dengan STAD).
- c. Turnamen.
- d. Pengenalan kelompok.  
Dengan langkah-langkah sebagai berikut.
  - 1) Guru menyiapkan:
    - a) kartu soal;
    - b) Lembar Kerja Siswa (LKS);
    - c) alat/bahan.
  - 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
  - 3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

Aktivitas dan kreativitas merupakan sesuatu yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya interaksi yang seimbang antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Slavin (2005: 170) menjelaskan dalam pembelajaran TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran sebagai berikut.

- a. Pengajaran. Menyampaikan pelajaran.
- b. Belajar Tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan-kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen. Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta.
- d. Rekognisi Tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

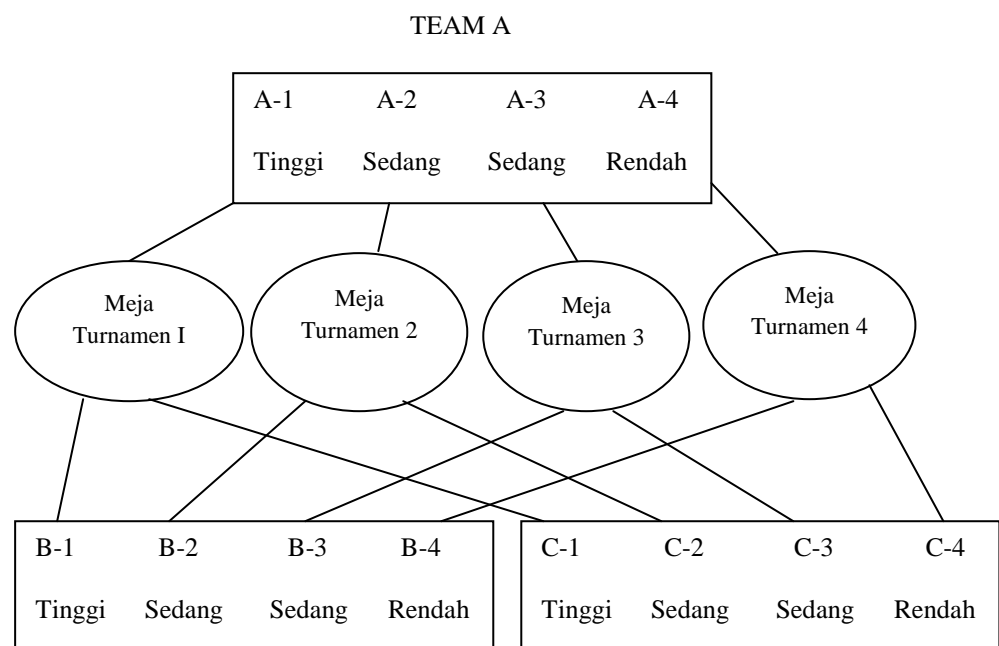
Trianto (2012: 84) menjelaskan bahwa:

Aturan (skenario) permainan dalam pembelajaran TGT yaitu dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas: (1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras; dan (3) beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua bertugas: (1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan (2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).



**Gambar 1. Games Ruler**

Secara lengkap mekanisme *games ruler* untuk 3 tim ditunjukkan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Penempatan Pada Meja Turnamen**

Menurut Slavin (2005: 172) kebaikan dan kelemahan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
  - 1) Dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan memotivasi siswa untuk selalu berusaha mendapatkan nilai

- yang baik karena mereka sadar kesuksesan akademik yang diperoleh merupakan usaha mereka sendiri.
- 2) Memberi kesempatan bagi siswa yang berkemampuan belajarnya kurang berintegrasi di dalam kelas.
  - 3) Dapat membantu siswa menganalisis, mensintesa, menyelesaikan masalah, dan bahkan belajar mempelajari sesuatu.
  - 4) Seluruh siswa menjadi lebih siap.
  - 5) Melatih kerjasama dengan baik.
- b. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
- 1) Karena siswa berbicara dan bekerja dalam kelompok kecil, jika banyak siswa dalam kelompok berbicara menyebabkan pelaksanaan tugas kelompok terhambat. Di samping itu, dapat mengganggu guru dan kelas lain.
  - 2) Perhatian yang kurang oleh guru dalam pelaksanaan tugas kelompok dan kurang mengerti siswa tentang apa yang harus dilakukan di dalam kelas menyebabkan tujuan tidak tercapai.

## B. Penelitian yang Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka di bawah ini peneliti akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan yang ada kaitannya dengan pokok masalah.

**Tabel 3. Hasil Penelitian yang Relevan**

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ari Yuda Fertika (2010)	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Materi Kelangkaan Sumber Daya Ekonomi Pada Siswa Kelas VIII SMP N Mejobo Kudus	Model pembelajaran TAI efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi kelangkaan sumber daya ekonomi pada kelas VIII SMP Negeri 2 Mejobo Kudus dengan hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas TAI 7,81 sedang rata-rata nilai konvensional 7,36 dengan presentase kenaikan rata-rata kelas eksperimen 20,6% dan untuk kelas kontrol hanya 10%.

Tabel 3. (Lanjutan)

2	Lustiana Tussoleha (2010)	Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Model TAI Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA YP Unila Bandar Lampung TP 2009/2010	Berdasarkan uji normalitas bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan dari uji homogenitas mempunyai varian yang sama, sehingga untuk menguji hipotesis dapat digunakan uji t dengan kriteria penolakan $t_{hitung} > t_{Tabel}$ , yaitu $4,65 > 1,96$ , dapat disimpulkan bahwa $H_0$ ditolak yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI lebih efektif daripada pembelajaran konvensional.
3	Tiar Caroline Citra Purba (2012)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Medan	Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4	Putry Agung 2012	Studi Perbandingan Hasil Belajar Sejarah melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI dan TPS Ditinjau dari Aspek Motivasi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Bandar Lampung TP. 2011/2012	Berdasarkan pengujian hipotesis pertama, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS. Hal ini terlihat dari rata – rata hasil belajar Sejarah kelas eksperimen (75,64) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,25).

**Tabel 3.** (Lanjutan)

5	Olviyan Afriyani (2010)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Diklat Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK SMKPGRI 4 Pasuruan	Rata-rata skor untuk keseluruhan aspek aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 70,75% dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan yang baik. Pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16,07%. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 86,82% dengan taraf keberhasilan sangat baik.
---	-------------------------	---	--

### C. Kerangka Pikir

Komalasari (2013: 3) mendefinisikan “Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Untuk mencapai tujuan tersebut, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting, yakni guru, media belajar, model pembelajaran, kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar, dimana ini akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok.

Pemberian materi sepenuhnya dalam pembelajaran langsung dilakukan oleh guru sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk belajar aktif dan komunikatif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada umumnya siswa kurang berinisiatif bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami.

Dengan kondisi ini, sulit bagi siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui sebagian besar pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya hasil belajar Ekonomi siswa kelas X IPS yang masih di bawah KKM yaitu hanya 40 siswa yang mencapai nilai KKM dan yang belum mencapai KKM sebanyak 120 siswa. Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang kemudian berdampak pada pencapaian hasil belajar Ekonomi yang lebih baik adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif terus dikembangkan karena melalui model pembelajaran ini kemampuan berpikir, mengeluarkan pendapat, rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal dapat ditingkatkan. Slavin dalam Siregar dan Nara (2011: 114) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaboratif (*collaborative partnership*). Adanya penghargaan atau rekognisi kelompok akan membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerjasama dalam rangka mencapai tujuan kelompok yang nantinya berdampak positif terhadap pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai tipe, dua diantaranya adalah tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Team Game Tournament* (TGT). Kedua model pembelajaran kooperatif tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda. Namun, kedua model tersebut memiliki kesamaan yaitu pembelajaran kelompok yang berpusat pada siswa dan peran guru hanya



sebagai fasilitator. Selain itu, kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Slavin (2005: 17) menjelaskan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan motivasi belajar pada siswa.
3. Mengurangi perilaku yang mengganggu dan konflik antar pribadi.
4. Program ini akan sangat membantu siswa yang lemah. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya sendiri dalam mempelajari suatu bahan ajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut semakin terasah, bukan semata-mata hafalan yang didapatkannya dari guru.

Pembelajaran TGT dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik.

Slavin (2005: 171) berpendapat bahwa TGT mempunyai kelebihan, antara lain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

Selain itu, model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik.

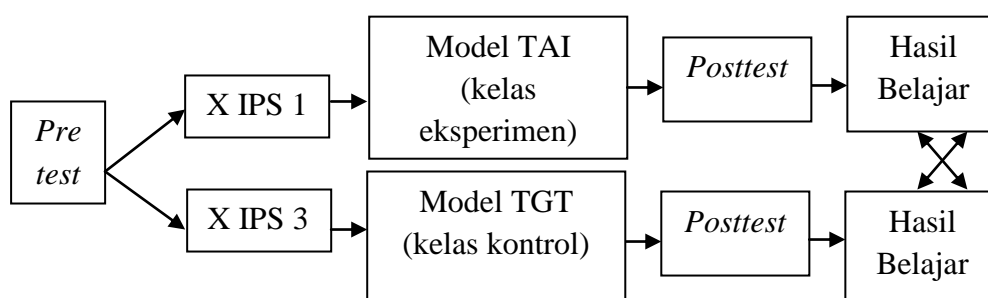
Model pembelajaran TAI, setiap siswa dituntut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Konsep dari model pembelajaran ini adalah pemberian bantuan kepada siswa yang lemah dalam pembelajaran agar kesulitan yang mereka hadapi akan teratasi. Setelah dibentuknya kelompok heterogen, guru memberikan materi yang akan dibahas berupa topik bahasan. Tiap siswa mempelajari materi dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Apabila mengalami kesulitan siswa dapat meminta bantuan teman satu kelompok atau guru.

Siswa diberikan latihan soal yang dikerjakan secara individual di dalam kelompoknya. Pemberian soal individu ini dilakukan setelah siswa melakukan diskusi dalam kelompok. Kemudian diadakan koreksi antar sesama anggota kelompok. Setelah diadakan koreksi soal latihan, ketua kelompok mengumpulkan lembar kerja individu anggota kelompoknya menjadi berkas kelompok dan diserahkan kepada guru. Berkas kelompok ini dipakai guru untuk melihat siswa yang belum menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan. Kelompok yang memiliki skor terbanyak dan memenuhi kriteria penilaian akan diberikan *reward* atau penghargaan. Dari setiap anggota kelompok heterogen yang belum menguasai materi dikelompokkan menjadi kelompok homogen untuk diberikan pembelajaran langsung dari guru.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) ini dalam proses pembelajarannya menekankan adanya pembagian kelompok heterogen dan homogen agar pembelajaran dengan pemberian bantuan secara individu dalam memahami materi lebih terarah. Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI, model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, semua siswa melakukan turnamen, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi timnya. Siswa memainkan *game* ini bersama anggota lain pada

meja turnamen, dimana peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki skor sama. 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.

Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dan kelas kontrol dengan menggunakan model TGT. Sebelum diberi perlakuan, masing-masing kelas yang dijadikan sampel akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah diberikan perlakuan di akhir pembelajaran diadakan *posttest* untuk mengukur hasil belajar Ekonomi siswa. Kemudian hasil belajar ini dibandingkan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dan model mana yang lebih efektif antara kelas yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dan TGT. Untuk memperjelas kerangka pemikiran, maka digambarkan dalam bentuk diagram pada Gambar 3.



**Gambar 3. Paradigma Penelitian**

#### **D. Anggapan Dasar**

Untuk menyelidiki adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi penelitian, maka anggapan dasar dari peneliti adalah sebagai berikut.

1. Kedua kelas sampel memiliki pengalaman belajar dan kemampuan akademis yang relatif sama.
2. Kelas yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) , memperoleh materi, alokasi waktu pembelajaran dan diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain di luar penelitian diabaikan.

#### **E. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah diungkapkan di atas, maka hipotesis eksperimen pada pembelajaran Ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 yaitu.

1. Ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe

*Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal dan statistik.

### 1. Hipotesis Verbal

a.  $H_0$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

$H_a$  : Ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

b.  $H_0$  : Tidak ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

$H_a$  : Ada perbedaan efektivitas antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

**2. Hipotesis Statistik**

a.  $H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

b.  $H_0: = 1$

$H_a: < 1; > 1$