

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BELAJAR AKTIF
TIPE *LEARNING TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI SISWA KELAS X2 ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK KARTIKA 1-2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*



FITRIATI

NIM: 73701/2006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BELAJAR AKTIF
TIPE *LEARNING TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI SISWA KELAS X2 ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK KARTIKA 1-2 PADANG**

**Nama : FITRIATI
BP/NIM : 2006/73701
Keahlian : Pendidikan Ekonomi Administrasi Perkantoran
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang**

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Prof. Dr. H. Yunia Wardi, Drs. M.Si
NIP: 19591109 198403 1 002**

**Drs. H. Syamwil, M. Pd
NIP: 19590820 198703 1 001**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FE-UNP

**Drs. H. Syamwil, M. Pd
NIP: 19590820 198703 1 001**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*

Judul : Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang

Nama : FITRIATI

BP/NIM : 2006/73701

Keahlian : Pendidikan Ekonomi Administrasi Perkantoran

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ekonomi

Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Prof. Dr. H. Yunia Wardi, Drs. M. Si	_____
2.	Sekretaris	Drs. H. Syamwil, M.Pd	_____
3.	Anggota	Dr. Hj. Susi Evanita, M.S	_____
4.	Anggota	Tri Kurniawati, S.Pd. M.Pd	_____

ABSTRAK

Fitriati, 2006-73701: Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang. 2010.

**Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Yunia Wardi, Drs. M. Si
II : Drs. H. Syamwil, M. Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode belajar aktif tipe *learning tournament*. Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara kolaborasi dengan guru bidang studi dan teman sejawat yang bertindak sebagai obsever dan peneliti sebagai guru mata pelajaran Ekonomi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang. Jumlah siswa kelas X2 sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 24 orang siswa perempuan dan 4 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8-29 Oktober 2010. Terdiri dari empat siklus. Masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan tes untuk melihat perubahan aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, III dan IV selama menggunakan metode belajar aktif tipe *learning tournament*. Data yang diperoleh diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian pada siklus I, aktivitas siswa dalam metode belajar aktif tipe *learning tournament* pada aktivitas positif rata-rata dapat dikategorikan aktivitas siswa rendah yakni 38,75% . Sementara untuk aktivitas negatif pada kriteria aktivitas siswa cukup yakni 40,63%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup baik yakni aktivitas siswa dalam metode belajar aktif tipe *learning tournament* pada aktivitas positif rata-rata dapat dikategorikan aktivitas siswa cukup yakni 51,43%. Sementara untuk aktivitas negatif pada kriteria aktivitas siswa rendah yakni 30,36%. Hasil belajar pada siklus II diperoleh rata-rata 66,36. Pada siklus III telah terjadi perubahan baik dari aktivitas belajar. Untuk aktivitas positif yang diamati dikategorikan pada kategori aktivitas siswa tinggi yakni 68,39% dan untuk aktivitas negatif sudah berada pada kategori aktivitas siswa sangat rendah yakni 15,18%. Pada siklus IV kembali terjadi peningkatan untuk aktivitas dan hasil belajar . Untuk aktivitas positif yang diamati dikategorikan pada kategori aktivitas siswa tinggi yakni 79,82% dan untuk aktivitas negatif sudah berada pada kategori aktivitas siswa sangat rendah yakni 10,72%. Untuk hasil belajar pada siklus IV telah diperoleh rata-rata 75,21.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X.2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Bapak Prof. Dr. H. Yunia Wardi, Drs. M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Drs. H. Syamwil, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah dengan telaten dan penuh kesabaran membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi UNP yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak tim penguji skripsi saya ini: (1) Prof. Dr. H. Yunia Wardi, Drs. M.Si (2) Drs. H. Syamwil, M.Pd (3) Dr. Hj. Susi Evanita, MS dan (4) Tri Kurniawati, S.Pd. M.Pd yang telah menguji dan memberikan saran perbaikan untuk skripsi saya ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu karyawan/i Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Dra. Desmurni selaku kepala sekolah SMK Kartika 1-2 Padang yang telah memberikan izin penelitian.
7. Ibu Neni Karmansih, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi yang telah memberikan dukungan dan bantuannya.
8. Kedua orang tua beserta keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Rekan-rekan angkatan 2006 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
10. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN	
 HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	
1. Belajar dan Pembelajaran.....	12
2. Aktivitas Belajar.....	20
3. Hasil Belajar.....	24
4. Metode Belajar Aktif Tipe <i>Learning Tournament</i>	

a. Metode Belajar	29
b. Belajar Aktif.....	31
c. Metode Pembelajaran ccoperatif.....	35
d. <i>Learning Tournament</i>	40
5. Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran.....	42
B. Penelitian yang Relevan.....	46
C. Kerangka Konseptual	46
D. Hipotesis Tindakan	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	50
B. Subjek Penelitian	50
C. Setting Penelitian.....	50
D. Sasaran Penelitian.....	51
E. Prosedur Penelitian	51
F. Langkah Penelitian	54
G. Teknik Pengumpulan Data	70
H. Defenisi Operasional	73
I. Teknik Analisis Data	75
J. Indikator Keberhasilan	76

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	78
B. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian.....	81

C. Pembahasan.....140

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 145

B. Saran 146

DAFTAR PUSTAKA 148

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Aktivitas Belajar Ekonomi Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.....	4
2. Nilai Rata-Rata Ujian Mid Semester Pelajaran Ekonomi Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Ajaran 2010/2011.....	6
3. Aspek Penilaian dan Aktivitas Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Yang Akan Diamati Selama Proses Pembelajaran.	71
4. Aspek Penilaian dan Aktivitas Guru Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Yang Akan Diamati Selama Proses Pembelajaran.	73
5. Data jumlah siswa SMK Kartika 1-2 Padang pada Tahun Ajaran 2010/2011.....	79
6. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Positif Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus I.....	87
7. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Negatif Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus I.....	90
8. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus I.....	92
9. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Positif Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus II	101
10. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Negatif Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus II	104
11. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus II	106

12. Hasil Ujian Siklus II Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe <i>Learning Tournament</i>	107
13. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Positif Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus III	117
14. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Negatif Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus III	121
15. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus III.....	123
16. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Positif Siswa X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus IV.....	132
17. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Negatif Siswa X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus IV.....	136
18. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Pada Siklus IV.....	137
19. Hasil Ujian Siklus IV Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe <i>Learning Tournament</i>	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	48
2. Proses Penelitian Tindakan Kelas	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	150
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	154
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	165
4. Materi Ajar Siklus I.....	175
5. Materi Ajar Siklus II.....	191
6. Soal Tes Siklus I.....	201
7. Soal Tes Siklus II.....	205
8. Kunci Jawaban Tes Siklus I.....	208
9. Kunci Jawaban Tes Siklus II.....	209
10. Aspek Penilaian dan Aktivitas Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang yang Akan Diamati Selama Proses Pembelajaran.....	210
11. Instruman Penelitian Tindakan Kelas untuk Aktivitas Positif.....	212
12. Instruman Penelitian Tindakan Kelas untuk Aktivitas Negatif.....	216
13. Lembar Observasi Guru.....	220
14. Daftar Hasil Ujian Siswa Siklus I dan Siklus II.....	224
15. Kisi-Kisi Soal.....	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam suatu bangsa, mengingat pendidikan merupakan faktor yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Karena pada hakekatnya pendidikan adalah merupakan suatu proses pembudayaan untuk membentuk manusia seutuhnya sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 yang berbunyi:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan peran aktif dari semua pihak yang ada dalam dunia pendidikan, dimulai dari kalangan masyarakat, peserta lulusan kependidikan, para pendidik dan pemerintah. Karena pendidikan tidak akan terlaksana jika satu pihak saja yang berperan aktif. Peran pemerintah dan guru dalam hal ini sangat diperlukan. Oleh karena itu sebagai langkah antisipasi, berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan diantaranya penyempurnaan kurikulum, menambah sarana prasarana pendidikan, metode pembelajaran yang digunakan, serta meningkatkan mutu guru melalui proyek pengembangan guru.

Dilihat dari segi tugasnya seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam proses belajar mengajar apabila siswa termotivasi untuk belajar meskipun siswa berada diluar sekolah. Motivator guru sangat penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan mendorong kepada siswa yang akan menimbulkan aktivitas dan daya cipta sehingga akan terjadi dinamika dalam proses belajar mengajar.

Tuntutan terhadap guru adalah adanya interaksi antara guru dan anak didik dalam proses belajar yang dapat mengantarkan peserta didik menjadi lebih kompeten. Interaksi yang diharapkan terjadi antar peserta didik dan guru adalah interaksi yang mendorong aktivitas belajar siswa. Komponen utama yang berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah guru, guru dituntut untuk bisa menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan, santai yang hasil akhirnya meningkatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Untuk dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan tersebut secara tidak langsung guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam pelaksanaan pengajaran, gurulah yang memimpin dan bertanggung jawab penuh atas pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk itu guru selain berperan sebagai salah satu sumber keilmuan, guru dituntut mampu sebagai motivator, mengorganisir serta menciptakan situasi belajar yang menantang kegiatan belajar siswa. Memajukan kegiatan belajar siswa dengan metode yang tepat dan juga sebagai fasilitator.

Namun kenyataan yang ditemui masih terdapat permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran, diantaranya masih terjadi aktivitas pembelajaran yang menyimpang. Seperti siswa pasif dalam belajar. Apabila guru menerangkan pelajaran didepan kelas siswa lebih suka melakukan aktivitas lain seperti berbicara dengan teman sebangku, mengganggu teman, suka meribut, masih terdapat siswa yang tidak mau memperhatikan serta mencatat materi yang diterangkan guru, siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran, melamun bahkan ada yang keluar saat guru menerangkan pelajaran. Apabila guru memberikan pertanyaan mereka tidak mampu untuk menjawab dan mengemukakan pendapatnya. Dan disaat diberi latihan mereka tidak mau mengerjakan sendiri melainkan mencontek kepada teman yang telah selesai mengerjakannya.

Faktor penyebab permasalahan diatas dikarenakan siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan motivasi dan minat siswa untuk belajar jadi rendah dan aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tidak muncul (siswa pasif dalam belajar). Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMK Kartika 1-2 Padang ternyata aktivitas belajar siswa masih rendah. Sebagaimana yang terlihat pada tabel 1

Tabel 1 : Daftar Aktivitas Belajar Ekonomi Siswa Kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang

Aktivitas siswa	Jumlah aktivitas	Persentase (%)
Murid berdiskusi dengan kelompoknya	15	54
Murid mengajukan pertanyaan	2	7
Murid yang mengemukakan pendapat	3	11
Murid yang melengkapi catatan	19	68
Murid yang mengerjakan latihan	20	71
Murid mengganggu siswa lain	9	32
Murid mengerjakan tugas lain	10	36
Jumlah siswa	28	

Sumber data: Pengolahan Data Primer (2010)

Dari Tabel 1 di atas memperlihatkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran di SMK Kartika 1-2 Padang masih tergolong rendah, siswa dapat dikatakan aktif apabila persentase keaktifan siswa mencapai di atas 75% untuk aktivitas positif dan $\leq 20\%$ untuk aktifitas negatif. Terdapat 7 indikator aktivitas yang penulis amati di dalam kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang yakni: hanya sebahagian dari jumlah siswa yang melakukan diskusi dengan kelompoknya yaitu sebanyak 15 orang atau sekitar 54%. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompoknya, mereka hanya mengandalkan teman yang bisa dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut.

Dalam aktivitas murid yang mengajukan pertanyaan hanya 2 orang atau sekitar 7%. Hal ini disebabkan karena kurang rasa ingin tau dalam diri siswa untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak, dimana siswa hanya menerima begitu saja terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya selain itu siswa belum memiliki sikap sportifitas karena keberanian mental dalam diri

mereka belum terbina dengan baik. Sementara siswa yang mampu mengemukakan pendapat terhadap pertanyaan guru hanya 3 orang atau sekitar 11%. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Jumlah siswa yang melengkapi catatan sudah hampir mendekati kriteria ketuntasan yaitu sebanyak 19 orang atau 68% dari jumlah siswa yang hadir. Hal ini disebabkan siswa merasa catatan tersebut dapat dikerjakan dirumah dengan jalan meminjam kepada teman mereka yang memiliki catatan yang lengkap, namun kenyataannya pada saat catatan tersebut dikumpulkan masih banyak siswa yang tidak melengkapi catatannya bahkan ada diantara siswa yang tidak mencatat sama sekali. Siswa lebih suka mengerjakan pekerjaan lain misalnya bermain hp, berbicara dengan teman sebangkunya, bahkan ada yang melamun.

Sedangkan siswa yang mengerjakan latihan sebanyak 20 orang atau 71% dari jumlah siswa yang hadir. Namun sebagian besar siswa yang mengerjakan latihan mereka tidak mau mengerjakannya sendiri, melainkan mencontek kepada teman mereka yang telah selesai mengerjakannya. Hanya beberapa orang saja yang menyelesaikan latihan dengan usaha mereka sendiri.

Jumlah siswa yang melakukan aktivitas negatif tergolong tinggi, seperti terdapat 9 orang atau 32% dari jumlah siswa yang hadir yang mengganggu siswa lain.. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dan bosan terhadap gaya mengajar guru yang kurang bervariasi, sehingga mereka mencari kegiatan yang mereka anggap menyenangkan. Masih banyak murid

yang melakukan tugas lain yaitu terdapat 10 siswa atau 36% dari jumlah siswa yang hadir. Aktivitas siswa disini beranekaragam seperti mengerjakan tugas dari pelajaran lain, kurang partisipatif dalam kelompoknya, melamun, bahkan ada yang tidur-tiduran.

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran masih rendah, sehingga hasil belajar siswa juga tidak tercapai secara optimal. Masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ujian mid semester siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang pada pelajaran ekonomi dalam tabel 2.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata Ujian Mid Semester Pelajaran Ekonomi Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang Tahun Ajaran 2010/2011

Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah siswa	Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas	% Ketuntasan	
					Ya	Tidak
1C1	65,2	31	20	11	65	35
1C2	59,1	28	13	15	46	54

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMK Kartika 1-2 Padang, 2010

Pada tabel 2 di atas memperlihatkan pencapaian tingkat hasil belajar siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran masih rendah, ini dibuktikan dengan pencapaian nilai rata-rata masing-masing kelas pada ujian mid semester belum mencapai nilai yang sudah distandarkan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yakni 70. Ketuntasan belajar menurut Depdiknas (2003 : 17) adalah:

1. Daya serap perorangan

Seorang siswa disebut telah tuntas belajar bila mana ia telah mencapai skor 60 % atau nilai 60

2. Daya serap klasikal

Suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila kelas tersebut telah terdapat rata-rata 60% atau telah mencapai nilai rata-rata besar dari 60.

Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada standar kompetensi mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi konsumen dan produsen kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang disebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru melakukan pembelajaran secara klasikal, dimana proses pembelajaran hanya terpusat pada guru dan cenderung didominasi oleh guru.

Guru sebagai pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, perlu untuk melakukan suatu tindakan yang bertujuan untuk memacu motivasi belajar sehingga siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan segala tugas-tugas yang diberikan guru. Mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penguasaan informasi kedalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng.

Sesuai dengan pendapat Silberman (2006:9) yang menyatakan bahwa yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif. Salah satu bentuk metode belajar aktif yang dapat digunakan adalah metode belajar aktif tipe *learning tournament*.

Metode belajar aktif tipe *learning tournament* merupakan strategi yang dapat memacu semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dimana disini siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok yang akan berkompetisi. Dengan kompetisi ini akan memicu semangat siswa untuk menjadikan kelompoknya untuk jadi pemenang. Pembagian kelompok dalam pembelajaran tipe *learning tournament* ini dilakukan berdasarkan teknik pembentukan kelompok dalam pembelajaran kooperatif. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:242) yang menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda (heterogenitas). Namun pada penelitian ini pembentukan kelompok diprioritaskan pada kemampuan akademik siswa. Selain itu metode ini juga dapat mengembangkan rasa kebersamaan dengan kerjasama yang dibentuk masing-masing individu serta siswa juga dapat menyumbangkan ide-idenya agar kelompoknya menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning*”**

***Tournament* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X2
Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang”.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran tidak muncul
3. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran.
4. Pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengembangkan argumen atau ide-ide yang dimilikinya.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat peneliti sendiri memiliki keterbatasan dalam hal waktu, dana dan tenaga serta untuk lebih terarahnya penelitian ini maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yakni pada penerapan metode belajar aktif tipe *learning tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *learning tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.
2. Apakah Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *learning tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *learning tournament* dalam mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada:

1. Penulis sebagai pengalaman dalam bidang penelitian ilmiah serta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)
2. Lembaga pendidikan: guna memberikan informasi awal dan bahan referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang kondisi objektif di lapangan bagi pihak-pihak tertentu yang bermaksud mengembangkan atau melakukan penelitian serupa ditempat lain.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan masukan terhadap pengelola pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan proses pembelajaran di sekolah mengalami pembaharuan.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL, HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Belajar juga merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia, karena melalui belajar manusia akan memperoleh sesuatu yang bisa merubah cara hidup dan tingkah laku. Sesuai dengan pendapat Budiningsih (2005:20) mengemukakan “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku dengan cara baru yang terjadi dalam diri individu yang berasal akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Belajar dipahami sebagai suatu perilaku, Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar, maka responnya menurun. Sesuai dengan pendapat Skinner dalam Sagala (2009:14) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif.

Menurut B.F. Skinner dalam Sagala (2009:14) dalam belajar ditemukan hal-hal berikut:

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar
2. Respon si pelajar

3. Konsekwensi yang bersifat menggunakan respon tersebut, baik konsekwensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman.

Menurut Suparno (2002:2) belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relative perrmanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Artinya dari segala macam upaya atau latihan yang dilakukan akan melahirkan suatu perubahan yang diinginkan dari proses belajar yang dilakukan. Selain itu Sanjaya (2006:88) juga mengemukakan pandangannya tentang belajar, bahwa belajar adalah mengembangkan dua sisi yang sama pentingnya, yaitu sisi hasil dan sisi proses. Oleh karena itu , keberhasilan belajar tidak hanya dikur dari sejauh mana siswa dapat menguasai pelajaran tapi bagaimana proses penguasaan itu terjadi.

Belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Menurut Sardiman (2008:20) menyatakan bahwa belajar akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya sendiri. Jadi tidak hanya realistik.

Dalam usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2001:27) yang mengemukakan “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is*

definet as the modification or strengthening of behavior through experiencing).

Menurut Rosyada (2007:93) dalam aliran behaviourisme bahwa belajar adalah mengubah perilaku siswa dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut aliran psikologi kognitif memandang bahwa belajar adalah mengembangkan berbagai strategi untuk mencatat dan memperoleh berbagai informasi, siswa harus aktif menemukan informasi-informasi tersebut dan guru bukan mengontrol stimulus, tetapi menjadi partner siswa dalam proses penemuan berbagai informasi dan makna-makna dari informasi yang diperoleh dalam pelajaran yang mereka bahas dan kaji bersama.

Proses belajar dijelaskan oleh Cronbach dalam Sardiman (2008:20) yaitu *learning is shown by change in behaviour as a result of experience*”, artinya proses belajar ditunjukkan oleh perubahan kebiasaan sebagai buah dari pengalaman. Sedangkan menurut Geoch dalam Sardiman (2008:20) *”learning is a change in performance as a result of practise*”, artinya proses belajar ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang dari pengalamannya sendiri.

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut menurut Hamalik (2001:32-33) adalah:

1. Faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan.
2. Belajar merlukan latihan, dengan jalan *relearning*, *recalling*, dan *reviewing*.
3. Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapat kepuasannya.
4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya.
5. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi suatu pengalaman.
6. Pengalaman masa lampau dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam belajar.
7. Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil.
8. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat.
9. Faktor-faktor fisiologis.
10. Faktor integritas. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar.

Dari beberapa faktor belajar yang telah dikemukakan di atas tadi dapat disimpulkan bahwa belajar yang efektif sangat ditentukan oleh faktor minat dan usaha siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, faktor kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta faktor integritas yaitu tingkat kecerdasan siswa, dimana siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar.

Selain itu kegiatan belajar juga akan lebih bermakna dan memungkinkan peserta didik untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Jika seseorang mempelajari sesuatu pengetahuan, pengetahuan itu perlu dipelajari dalam tahap-tahap

tertentu. Sesuai dengan pendapat Nasution (2008:140) yang mengemukakan bahwa terdapat empat fase dalam belajar yaitu:

- a. Fase apprehending, seseorang harus memperhatikan stimulus tertentu, harus menangkap artinya dan memahaminya.
- b. Fase acquisition, kesanggupan yang diperoleh seseorang untuk melakukan sesuatu yang belum diketahuinya sebelumnya.
- c. Fase storage yakni kemampuan yang telah dimiliki tersebut disimpan,ada kalanya apa yang dipelajari itu disimpan atau diingat sebentar saja. Jadi ada ingatan jangka panjang dan ada pula ingatan jangka pendek.
- d. Fase retrieval atau disebut juga pengambilan kembali,yakni apa yang disimpan itu pada suatu waktu diperlukan dan diambil dari simpanan dan menggunakannya dalam situasi tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah.

Belajar sebagai pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, oleh karena itu belajar membuat pengetahuan peserta didik akan menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparno (1997) dalam Sardiman (2008:38) yang mengungkapkan beberapa ciri atau prinsip dalam belajar diantaranya:

1. Belajar berarti mencari makna
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Kegiatan belajar bukan hanya semata-mata dilakukan untuk merubah sikap individu yang diperoleh secara sengaja, yang berupa fakta,

konsep, keterampilan, sikap, nilai atau norma dan kemampuan lain. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2008:26-29) yang mengungkapkan beberapa tujuan belajar diantaranya:

1. Untuk menadapatkan pengetahuan.
Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, kemampuan dalam berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
2. Penanaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan baik itu ketempilan rohani maupun keterampilan jasmani
3. Pembentukan sikap
Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendakatanya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses terbentuknya tingkah laku baru yang diperoleh secara sengaja, yang berupa fakta, konsep, keterampilan, sikap, nilai atau norma dan kemampuan lain. Serta sikap individu merespon lingkungannya, melalui pengalaman tertentu sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang terarah sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Dalam pencapaian suatu perubahan dalam proses belajar, maka perlu dilakukan penataan kegiatan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran merupakan gabungan dari dua kegiatan berbeda yang saling melengkapi yaitu belajar dan mengajar. Dalam hal ini siswa disebut sebagai subjek dalam belajar sedangkan yang mengajar adalah guru. Sesuai dengan

pendapat Djamarah (2006:37) bahwa pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan guna membelajarkan siswanya

Membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Sesuai dengan pendapat Corey dalam Sagala (2009:61) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Ciri-ciri pembelajaran menurut Suardi dalam Djamarah (2006:40-41) yaitu:

- a. Pembelajaran memiliki tujuan
- b. Ada satu prosedur yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- c. Kegiatan pembelajaran ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus. Ditandai dengan aktivitas siswa, peran guru sebagai pembimbing, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan disiplin, ada batas waktu, evaluasi.

Pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberikan nuansa agar program pembelajaran tumbuh dan berkembang secara optimal. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:78) pembelajaran adalah proses pengetahuan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah tingkah laku, prilaku siswa kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Sesuai dengan pendapat Piaget dalam

Dimiyati dan Mudjiono (2006:14) yang menyatakan bahwa pembelajaran terdiri dari empat langkah, yaitu:

1. Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri
2. Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dan topik tersebut
3. Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah
4. Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi

Pembelajaran bukan hanya suatu upaya yang dilakukan untuk menjadikan individu kearah yang lebih baik ataupun suatu upaya yang dilakukan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2008:57) yang mengungkapkan 5 pengertian pembelajaran, yaitu:

- a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik / siswa di sekolah.
- b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
- d. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Jadi, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai tahapan yang dimulai dari tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dicanang untuk suatu tujuan tertentu setidaknya pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan suatu kegiatan dimanana semua kemampuan Manusia dikerahkan. Kegiatan ini tidak terbatas hanya pada kegiatan mental, tetapi juga melibatkan kemampuan yang bersifat emosional bahkan tidak jarang melibatkan kemampuan fisik. Rasa senang atau tidak senang, tertarik atau tidak tertarik, simpati atau antipasti, adalah dimensi-dimensi emosional yang turut terlibat dalam proses belajar.

Aktivitas belajar dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak dengan sengaja. Belajar yang disengaja adalah suatu kegiatan yang dirancang dengan bertujuan dan diperolehnya suatu pengalaman baru. Sedangkan aktivitas yang terjadi dengan tidak sengaja merupakan integrasi yang terjadi antara manusia dengan lingkungan secara kebetulan dimana dalam proses integrasi itu seseorang memperoleh pengalaman baru.

Paul B. Dierich dalam Hamalik (2001:172) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

- a. Kegiatan-kegiatan visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis

- Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan test, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola
- f. Kegiatan-kegiatan metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model,
- g. Kegiatan-kegiatan mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional
Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.
Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Prinsip-prinsip aktivitas belajar menurut Sardiman (2008:97-100)

yaitu :

1. Prinsip aktivitas belajar menurut pandangan ilmu jiwa lama
dimana aktivitas didominasi oleh guru.
2. Prinsip aktivitas belajar menurut pandangan ilmu jiwa modern
dimana aktivitas didominasi oleh siswa.

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas tidak cukup hanya mendengar dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional, Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2008:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa diantaranya:

1. *Visual activities* (13) seperti membaca, memperhatikan: gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities* (43) seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi, dan sebagainya.

3. *Listening activities* (11) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan sebagainya.
4. *Writing activities* (22) seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
5. *Drawing activities* (8) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
6. *Motor activities* (47) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7. *Mental activities* (23) seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8. *Emotional activities* (23) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Dalam belajar aktif tidak hanya mental yang turut serta akan tetapi fisik juga, belajar aktif dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar sehingga hasil belajar dapat maksimal. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004 : 207) indikator dari aktivitas dapat dilihat dari lima segi, yaitu:

a. Dari sudut siswa

- 1) Keinginan, keberanian, menampilkan minat, kebutuhan, permasalahan
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar
- 3) Penampilan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menjelaskan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan
- 4) Kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru atau pihak lain nya (kemandirian belajar).

b. Dilihat dari sudut guru

- 1) Usaha mendorong, memberi gairah belajar, dan partisipasi siswa secara aktif
- 2) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing
- 4) Menggunakan berbagai jenis metode mengajar serta pendekatan multi media

c. Dilihat dari sudut program

- 1) Tujuan instruksional serta konsep maupun isi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat serta kemampuan subjek didik
- 2) Program cukup jelas dapat dimengerti siswa dan menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar
- 3) Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan

d. Dilihat dari situasi belajar

- 1) Iklim hubungan intim dan erat antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa, guru dengan guru serta unsur pimpinan sekolah
- 2) Gairah atau kegembiraan belajar, sehingga siswa memiliki motivasi yang kuat serta keleluasaan mengembangkan cara belajar masing-masing

e. Dilihat dari sarana belajar

- 1) Sumber-sumber belajar bagi siswa

- 2) Fleksibilitas waktu untuk melakukan kegiatan belajar
- 3) Dukungan dari berbagai jenis media pengajaran
- 4) Kegiatan siswa tidak terbatas tapi juga di luar kelas

Sesuai dengan aspek yang dikemukakan diatas, bahwa metode mengajar merupakan salah satu faktor yang menentukan aktivitas siswa yakni dari aspek guru, dimana guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai metode dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Nasution (2004: 87 - 88) mengemukakan prinsip aktivitas dan konsep tentang jiwa, antara lain:

- a. Psike (jiwa) menurut ilmu jiwa lama
Menurut locke jiwa dapat dimisalkan dengan kertas yang tak tertulis, kemudian kertas itu mendapat isi dari luar. Dalam pendidikan, yang memberi dan mengatur isinya adalah guru, oleh kerena itu yang harus aktif sedangkan anak bersifat pasif.
- b. Psike menurut ilmu jiwa modern
Menurut konsepsi modern jiwa itu dinamis, mempunyai energi sendiri dan dapat menjadi aktif kerena didorong oleh macam-macam kebutuhan. Anak dipandang sebagai organisme yang mempunyai dorongan untuk berkembang. Mendidik adalah membimbing anak untuk mengembangkan bakatnya. Dalam pendidikan anak-anak sendirilah yang aktif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dibuktikan dengan adanya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut.

Aspek-aspek hasil belajar menurut Hamalik (2001:30) adalah:

- a. Pengetahuan
- b. Pengertian
- c. Kebiasaan
- d. Keterampilan
- e. Apresiasi
- f. Emosional
- g. Hubungan social
- h. Jasmani
- i. Etis atau budi pekerti
- j. Sikap

Menurut Gagne dalam Djaafar (2001:82) hasil belajar adalah kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam yaitu:

1. Informasi verbal
Yaitu kemampuan seseorang untuk menuangkan pikirannya dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan
2. Keterampilan intelektual
Yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, mengabstraksikan suatu objek, menghubungkan-hubungkan konsep, dan dapat menghasilkan suatu pengertian, memecahkan suatu persoalan
3. Strategi kognitif
Yaitu kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya
4. Sikap
Yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kecenderungannya dengan menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian atas objek itu.
5. Kemampuan motorik
Yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar dalam kelas, disekolah, maupun keadaan lingkungan.

Pengalaman yang didapat siswa dalam proses pengembangan kemampuan merupakan hal yang didapati dalam satu kegiatan atau secara terus menerus dalam hampir dalam setiap kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya. Menurut Sudjana (2005:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memperoleh pengalaman belajarnya.

Menurut Howard dalam Sudjana (2005:22) hasil belajar dapat berupa:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Benyamin S. Bloom 1956 yang dikutip Djaafar (2001:83) membagi hasil belajar dalam tiga ranah kawasan yaitu:

1. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
2. Ranah efektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotor meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Proses belajar mengajar merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh bermacam-macam factor yang saling menentukan. Menurut Dalyono (2005:55) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu:

1. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri siswa)

a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

b. Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kijawaan ini besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung naik.

c. Minat dan motivasi

Minat dan motivasi berpengaruh terhadap prestasi pencapaian belajar. Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan dari hati sanubari, sedangkan motivasi adalah daya penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar diri.

d. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa)

a. Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan dan sebagainya.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, hal ini akan mendorong anak lebih giat lagi belajar.

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Seperti keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya.

4. Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament*

a. Metode Belajar

Menurut Sanjaya (2006:147), “Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Menurut Sudjana (2005:76), metode belajar adalah cara yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan peserta didik dalam kelas. Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh sebagai kegiatan belajar peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan mengajar. Dalam interaksi ini pendidik berperan lebih banyak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai pembimbing. Belajar ini akan lebih aktif dibanding dengan guru. Oleh karena itu, metode mengajar yang baik bila peralihan pembelajaran dari guru sebagai pemberi informasi tetapi siswa lebih banyak berpendapat dan mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya.

. Untuk dapat mengimplementasikan strategi pembelajaran, ada beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan (Sanjaya, 2006:147-161), yaitu :

a. Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.

b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan.

d. Metode Simulasi

Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Jadi, pemilihan metode mengajar harus mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa yang lebih kreatif inovatif dan dikondisikan pada pembelajaran yang bersifat problematis. Setiap pemilihan metode mengajar harus didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam pembelajaran.

b. Belajar Aktif

Tujuan dari belajar aktif terarah pada peningkatan kemampuan, baik bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotorik kegiatan belajar tidak lagi sekedar menyampaikan informasi dan menerima informasi, tetapi mengolah informasi sebagai masukan pada usaha peningkatan kemampuan. Strategi pengajaran menitik beratkan pada usaha pengembangan keterampilan berfikir untuk memproses informasi yang berguna. Menurut pandangan Gulo (2002:72) strategi pengajaran ini disebut cara belajar siswa aktif (CBSA)

Menurut Conny Semiawan dalam Gulo (2002:74) CBSA yang dipraktekkan adalah "cara belajar siswa aktif yang mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan". Keterampilan memproseskan perolehan pada siswa meliputi keterampilan-keterampilan mengamati atau observasi, membuat hipotesis, merencanakan penelitian, mengendalikan variable, menafsirkan data, menyusun kesimpulan, membuat prediksi, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

2 contoh cara belajar aktif menurut Hamalik (2001:18-19) yaitu:

1. Cara belajar inquiri adalah cara belajar mengajar yang dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pola berfikir kritis.

Dengan cara ini siswa diharapkan meneliti berbagai masalah sosial sehingga mereka memperoleh:

A. Pengetahuan

- a. Pengetahuan mengenai fakta, yakni semua informasi dan data yang dapat diperiksa ketepatannya dan telah diterima secara umum kebenarannya.
- b. Pengetahuan mengenai konsep-konsep, yakni ide umum dalam pikiran seorang yang menggunakan kelompok sesuatu atau tindakan yang mempunyai nilai dan sifat umum tertentu.
- c. Pengetahuan mengenai generalisasi, yakni pernyataan umum atau teori yang menyatukan beberapa konsep yang mempunyai makna yang luas.

B. Keterampilan akademis

- a. Dari keterampilan yang sederhana sampai keterampilan yang kompleks (mengingat, menafsirkan, menerapkan, menganalisis, menyintesis, menilai).
- b. Dari penyelidikan sampai kesimpulan yang valid seperti bertanya dan memahami masalah, mengumpulkan data, menafsirkan, dan menganalisis serta menyajikan hipotesis.
- c. Dari berfikir kritis sampai berfikir kreatif

C. Sikap dan nilai yang baik, semua sikap dan nilai yang patut dimiliki oleh para siswa.

D. Keterampilan sosial.

- a. Tingkah laku dalam pergaulan yang tidak resmi.
- b. Tingkah laku dalam pergaulan dalam lingkungan resmi.
- c. Keterampilan dalam mengorganisasi kita dengan cerdas, teliti, dan sopan.

2. Cara belajar memecahkan masalah

Langkah-langkahnya adalah (1) menyadari dan merumuskan masalah, (2) merumuskan hipotesis, (3) mengumpulkan dan mengolah data, (4) menguji hipotesis dengan data.

Jadi, kegiatan belajar aktif yang dilakukan dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki agar peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan akademis, sikap dan nilai yang baik, serta keterampilan atau kemampuan dalam pergaulan sehari-hari dengan menggunakan pola berfikir kritis.

Ciri-ciri pengalaman belajar dengan menggunakan CBSA menurut Gulo (2002:79) adalah:

1. Siswa live-in di dalam proses belajar mengajar sehingga mereka menikmati pengalaman belajar dengan asyik.
2. Kegiatan belajar berjalan secara antusias. Keinginan mengetahui, mencari disertai dengan keyakinan pada diri sendiri berkembang di dalam proses belajar mengajar itu sendiri.
3. Ada rasa kepenasaran diikuti dengan sikap on the task.

Dalam kegiatan belajar aktif, siswa menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi dalam memecahkan suatu masalah, atau mencari cara untuk menyelesaikan tugas. Sesuai dengan pendapat John Holt (1967) dalam Silberman (2006:26) yang menyatakan bahwa proses belajar akan meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut:

- a. Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri.
- b. Memberikan contohnya
- c. Mengenalinya dalam berbagai bentuk dan situasi
- d. Melihat kaitan antara informasi dan fakta
- e. Menggunakan dengan berbagai cara
- f. Memprediksi sejumlah konsekuensinya
- g. Menyebutkan lawan atau kebalikannya

Tujuan instruksional pada tingkat taksonomi yang tinggi hanya bisa dicapai dengan kadar CBSA yang tinggi, baik dalam arti keterlibatan secara intelektual maupun keterlibatan secara emosional dan fisik. Tujuan iringan yang dicapai di dalam proses belajar sangat tergantung pada kadar CBSA. Makin tinggi keterlibatan siswa secara intelektual emosional fisik di dalam proses belajar mengajar, makin tinggi pula ketercapaian tujuan iringan.

Pentingnya belajar aktif juga dikemukakan Confucius dalam Silberman (2006:23) yaitu yang saya dengar, saya lupa (*what I hear, I forget*) yang saya lihat, saya ingat (*what I see, I remember*), yang saya kerjakan, saya pahami (*what I do, I understanding*). Tiga pernyataan ini banyak membicarakan tentang pentingnya cara belajar aktif. Dengan kata lain pendapat di atas menjelaskan bahwa orang akan cenderung mudah lupa dan kurang paham, apabila ia hanya mendengar tanpa praktik atau mengaplikasikan tindakan tersebut secara langsung.

Jadi, dapat dikatakan bahwa keaktifan seorang siswa dapat dilihat dari kemampuannya dalam memahami, mempelajari, menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara mandiri. Serta kemampuan siswa dalam menjelaskan pengetahuan yang dimilikinya baik secara lisan maupun tulisan.

c. Metode pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini, sebagai besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari materi pelajaran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Menurut Sanjaya (2006:246) untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan adalah:

1. Saling ketergantungan positif
2. Tanggung jawab perorangan
3. Tatap muka
4. Komunikasi antar anggota
5. Evaluasi proses kelompok

Menurut Sanjaya (2006:242) pengelompokan siswa dalam pembelajaran kooperatif merupakan pengelompokan heterogenitas (beranekaragam). Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan latar belakang, agama, social ekonomi, dan teknik serta kemampuan akademis.

Menurut Martinis Yamin dan Bansu (2008:74) ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah :

1. siswa belajar dalam kelompok kecil, untuk mencapai ketuntasan belajar.
2. kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. diupayakan agar dalam setiap kelompok siswa terdiri dari suku, ras, budaya dan jenis kelamin yang berbeda.
4. penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada individual.

Adapun fase-fase dari model pembelajaran kooperatif adalah :

1. menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
2. menyampaikan informasi.
3. mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.
4. memantau kelompok siswa dan membimbing dimana perlu.
5. evaluasi dan umpan balik dan memberikan penghargaan.

Menurut Suyatno (2009:52-57) metode pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe dengan langkah yang berbeda-beda. Beberapa tipe dari metode pembelajaran kooperatif ini adalah

1. Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Metode pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah metode pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan kemampuan campur yang melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota.

Ciri-ciri pembelajaran tipe STAD yaitu kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota yang heterogen, dan belajar dengan metode pembelajaran kooperatif dan prosedur kuis.

2. Tipe NHT (*Numbered Head Together*)

Tipe NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengarahkan
- b. Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu
- c. Memberi persoalan materi bahan ajar, kemudian bekerja secara berkelompok
- d. Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas
- e. Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa
- f. Mengumumkan hasil kuis dan memberikan reward

3. Tipe Jigsaw

Tipe Jigsaw termasuk pembelajaran kooperatif yang dimulai dengan pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok. Tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, bahan belajar tiap kelompok sama. Buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerjasama dan diskusi.

Kembali kekelompok asal, pelaksana tutorial pada kelompok asal oleh kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

4. TPS (*Think Pair Share*)

Metode pembelajaran ini tergolong tipe kooperatif yang dimulai dengan kegiatan guru menyajikan materi klasikal, berikan persoalan pada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku, prestasi kelompok, kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

5. TGT (*Teams Games Tournament*)

Langkah-langkah penerapan tipe pembelajaran ini adalah:

- a. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok dan mekanisme kegiatan
- b. Siapkan meja tournament secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-x ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah
- c. Pelaksanaan turnamen yaitu setiap siswa mengambil soal kartu yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu
- d. Bumping, pada turnamen kedua, ketiga, keempat, dan seterusnya, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja

turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama

- e. Setelah selesai, hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual

6. *GI (Group Investigation)*

Langkah-langkah dari tipe ini dimulai dengan pengarahan, buat kelompok heterogen dengan orientasi tugas, rencanakan pelaksanaan investigasi, tiap kelompok menginvestigasi proyek tertentu, pengolahan data penyajian data hasil investigasi, presentasi, kuis individual, buat skor perkembangan siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran didalamnya terdapat hubungan kerjasama yang dibentuk dalam suatu kelompok. Anggota kelompok berbentuk heterogenitas atau beranekaragam baik itu dari kemampuan akademiknya, sosial ekonomi, agama, dan lain-lain. Sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari materi pelajaran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah.

d. *Learning Tournament*

Learning Tournament merupakan versi sederhana dari *teams games tournament* yang dikembangkan oleh Robert Salvin. *Learning Tournament* adalah teknik instruksional dari belajar aktif yang menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pemberagaman fakta, konsep dan keterampilan. Tipe *learning tournament* merupakan alternative untuk lebih mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan dalam menjawab soal. Pelaksanaan *learning tournament* dilakukan setelah guru menyampaikan konsep dari materi pelajaran dan siswa berdiskusi dalam kelompok untuk lebih memahami materi.

Menurut Silberman (2006:171-172) langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan tipe *learning tournament* ini adalah:

1. Bagilah siswa menjadi sejumlah tim beranggotakan 2 hingga 8 siswa. Pastikan bahwa tim memiliki jumlah yang sama. (jika ini tidak bias dilakukan, rata-ratakan skor dari tiap tim).
2. Berikan materi pada tiap tim untuk dipelajari bersama
3. Buatlah beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan/atau penguatan akan materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri, misalnya

pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar salah, atau definisi istilah.

4. Berikan sebagian pertanyaan pada siswa. Sebutlah ini sebagai “ronde” dari turnamen belajar. Tiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perorangan.
5. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan perintahkan siswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Umumkan skor dari tiap tim.
6. Perintahkan mereka untuk belajar lagi untuk ronde kedua dalam turnamen. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari “ronde kedua”. Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama
7. Ronde bisa dibuat sebanyak mungkin, namun pastikan untuk memberi kesempatan tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde. (Lamanya turnamen belajar juga bisa bervariasi. Bisa singkat selama dua puluh menit atau bahkan beberapa jam).

Variasi yang dapat dilakukan dalam tipe *Learning Tournament* ini adalah memberi penalti dengan skor minus kepada

siswa yang jawabannya salah dan skor nol untuk yang tidak menjawab. Pembentukan kelompok dalam belajar aktif tipe *learning tournament* ini dilakukan berdasarkan teknik pembentukan kelompok dalam pembelajaran kooperatif yaitu pengelompokan heterogenitas (beranekaragam). Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan latar belakang, agama, sosial ekonomi, serta kemampuan akademis. Dalam tipe *learning tournament* pembagian kelompok lebih memprioritaskan pada kemampuan akademik siswa dimana langkah-langkah sebagai berikut:

5. Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran

a. Model pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru harus memahami materi pelajaran yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut pendapat Soekanto yang dikutip dalam Kuntjojo (<http://ebekunt.wordpress.com/2009>) “model pembelajaran adalah

kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”.

Jadi model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan kerangka atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang menjelaskan tentang berbagai bentuk, pandangan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Berknaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008>) mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan rancangan dasar bagi seorang guru tentang cara ia membawakan pengajarannya di kelas secara bertanggung jawab untuk mencapai tujuan, artinya usaha guru menggunakan beberapa variable dalam pengajaran (tujuan, bahan, metode,

strategi dan alat, serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut David yang dikutip oleh Sanjaya (2006:126) “Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Selanjutnya Kemp (1995) dalam Sanjaya (2006:126) menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Senada dengan pendapat di atas, Dick dan Carey (1985) yang dikutip Sanjaya (2006:126) mengemukakan bahwa “Strategi pembelajaran adalah suatu set dan materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi perencanaan pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Dengan demikian, strategi pembelajaran dalam rangka pengembangan kognitif dan aktifitas anak didik merupakan hal yang terpenting yang mesti diperhatikan. Bila strategi pembelajaran dapat membangkitkan aktifitas anak didik maka proses belajar mereka juga akan semakin banyak terjadi dan dengan demikian prestasi belajar mereka akan semakin meningkat.

c. Metode pembelajaran

Metode adalah strategi yang tidak bisa ditinggalkan dalam proses belajar mengajar. Setiap kali mengajar guru pasti menggunakan metode. Menurut Slameto (2003: 65) “Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar”. Pendapat lain dikemukakan oleh Sanjaya (2006: 147) “Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Selanjutnya Sudjana (2005: 76) juga mengemukakan “metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara pelaksanaan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Makin tepat metodenya ,diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting karena keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran.

Riva’i dalam Syafruddin (2004: 52) mengemukakan 5 (lima) prinsip di dalam metode mengajar, yaitu:

- 1) Azas maju berkelanjutan, artinya memberikan kemungkinan kepada murid untuk mempelajari sesuatu sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Penekanan pada belajar sendiri, artinya anak-anak diberikan kesempatan untuk mempelajari dan mencari sendiri bahan pelajaran lebih banyak lagi dari pada yang diberikan oleh guru.
- 3) Bekerja secara tim, dimana anak-anak dapat mengerjakan sesuatu pekerjaan yang memungkinkan anak bekerja sama.
- 4) Multidisipliner, artinya memungkinkan anak-anak untuk mempelajari sesuatu meninjau dari berbagai sudut.
- 5) Fleksibel dalam arti dapat dilakukan menurut keperluan dan keadaan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Fitri Yanoviza (44452/2003), dengan penelitian yang berjudul Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Learning Tournament* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA N 1 Lubuk Alung Tahun Pelajaran 2006/2007. Penelitian ini melihat apakah ada pengaruh hasil belajar matematika setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode belajar aktif tipe learning tournament dan yang tidak menggunakan metode belajar aktif tipe learning tournament. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode belajar aktif tipe learning tournament lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan metode belajar aktif tipe learning tournament

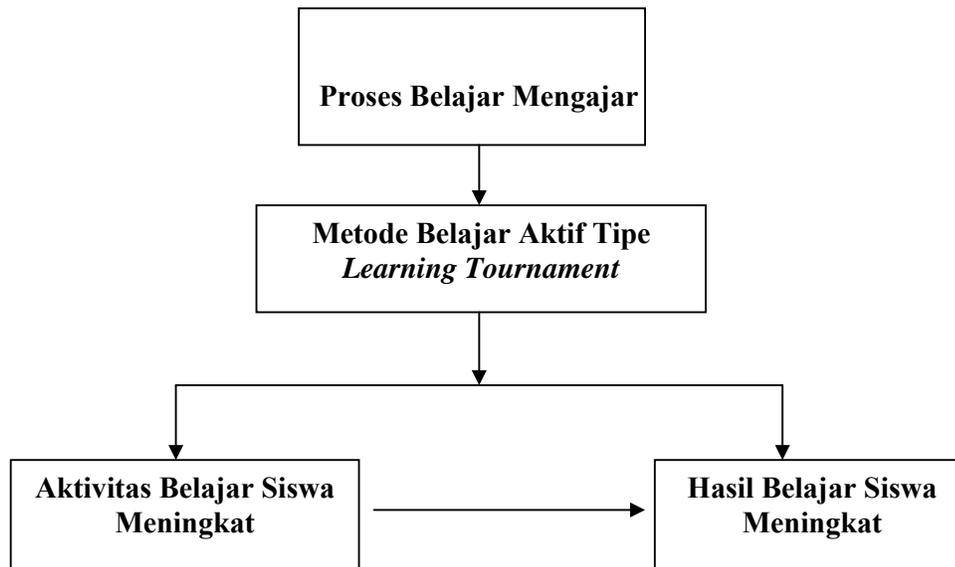
C. Kerangka Konseptual

Dalam proses belajar mengajar belajar diharapkan terjadi peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan atau kebiasaan baru yang lebih baik dari

sebelumnya. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif secara keseluruhan, baik secara mental maupun fisik . Cara untuk melihat keberhasilan proses belajar yaitu dengan melihat aktivitas dan hasil belajarnya. Untuk itu guru sebagai komponen yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan itu harus melakukan upaya untuk mencapainya. Diantaranya dengan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi. Dalam menggunakan metode tersebut diharapkan siswa ikut serta aktif dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar lebih menarik dan mempunyai tingkat tantangan tertentu adalah metode belajar aktif tipe *learning tournament*.

Melalui metode belajar ini siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dengan cara berdiskusi. Bila siswa dapat memahami suatu materi, kemudian mengajarkan pada siswa lain, dan mampu menjawab pertanyaan pada waktu tournament maka siswa tersebut mengerti dengan materi yang sedang dipelajari. Belajar aktif dengan Tipe *Learning Tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti kemampuan dalam berfikir kritis dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, sehingga nantinya juga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kerangka berfikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban teoritis atas permasalahan yang ada, yang merupakan sebuah kesimpulan yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan metode belajar aktif tipe *learning tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X2 administrasi perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang
2. Penggunaan metode belajar aktif tipe *learning tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X2 administrasi perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.

3. Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penggunaan metode belajar aktif tipe *learning tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X2 administrasi perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode belajar Aktif tipe *learning tournament* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan metode belajar aktif tipe *learning tournament* pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan aktivitas positif belajar siswa dan menurunkan aktivitas negatif pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dibuktikan dari perbandingan rata-rata aktivitas siswa pada siklus I, II, III dan siklus IV, yaitu:
 - a. Rata-rata aktivitas positif siswa pada siklus I sebesar 40,18% yang berada dalam kategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 52,32% yang masih berada dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus III diperoleh rata-rata sebesar 68,39% yang berada dalam kategori tinggi dan pada siklus IV naik menjadi 79,82% yang berada dalam kategori tinggi.
 - b. Rata-rata aktivitas negatif siswa pada siklus I sebesar 40,63% yang berada dalam kategori rendah. Pada siklus II menurun menjadi 30,36% yang masih berada dalam kategori rendah. Sedangkan pada siklus III

dan siklus IV diperoleh rata-rata sebesar 15,18% dan 10,72% yang sudah berada dalam kategori sangat rendah

2. Penerapan metode belajar aktif tipe *learning tournament* pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X2 Administrasi Perkantoran SMK Kartika 1-2 Padang. Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan perbandingan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II dan siklus IV. Dimana Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 66,36 dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 15 orang atau sebesar 53,57% sedangkan pada siklus IV rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 75,21 dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 22 orang atau sebesar 78,57%.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang mungkin bermanfaat bagi guru mata pelajaran ekonomi SMK Kartika 1-2 Padang dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, yaitu :

1. Metode belajar aktif tipe *learning tournament* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru ekonomi dalam proses pelaksanaan belajar pada kompetensi dasar yang setara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena metode belajar aktif tipe *learning tournament* mengarahkan pola pikir siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran

2. Bagi pihak sekolah (SMK Kartika 1-2 Padang) hendaknya mempublikasikan metode belajar dengan metode belajar aktif tipe *learning tournament* seminar mata pelajaran yang bersifat teks atau teori. Karena memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi.
3. Bagi tenaga pendidik, khususnya guru mata pelajaran ekonomi diharapkan dapat menerapkan metode belajar aktif tipe *learning tournament* ini sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriono. (2004). *Psikologi Belajar Edisi Revisi* . Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Budi, Ningsih C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). *Pengembangan System Penilaian Kurikulum Berbasis Kompetensi* Jakarta : dekdiknas. Dikmenum
- Dimiaty dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djaafar, Tengku Zahara. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2001 . *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- , 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta: Bumi Aksara
- Kuntjojo. 2009. *Model Pembelajaran*. (<http://ebekunt.wordpress.com>. 18 Februari 2010 jam 09.00
- Nasution. 2004. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar* . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rosyada, Dede. 2007. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup