

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DENGAN
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:
RILLA FATRIYADI
NIM: 73709/2006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 PADANG

Nama : Rilla Fatriyadi
TM/NIM : 2006/73709
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2014

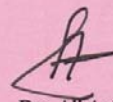
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Susi Evanita, M.S
NIP.19630608 198703 2 002

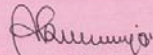
Pembimbing II



Drs. Ali Anis, M.S
NIP. 19591129 198602 1 001

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FE UNP



Dra. Armida, S. M.Si
Nip. 19660206 199203 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi Keahlian Administrasi Perkantoran
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*

Judul : "Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Padang".

Nama : Rilla Fatriyadi

TM/NIM : 2006/73709



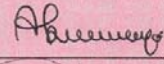
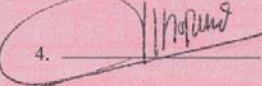
Keahlian : Administrasi Perkantoran

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ekonomi

Padang, Februari 2014

Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua :	Dr. Susi Evanita, M.S	1. 
2.	Sekretaris :	Drs. Ali Anis, M.S	2. 
3.	Anggota :	Dra. Armida, S. M.Si	3. 
4.	Anggota :	Rino, S.Pd, M.Pd, M.M	4. 

ABSTRAK

Rilla Fatriyadi. 73709-2006. Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Padang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Keahlian Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang, 2014

Pembimbing 1. Dr. Susi Evanita, M.S

2. Drs. Ali Anis, M.S

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar Ekonomi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 9 Padang pada siswa kelas VII.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian “*Randomized control group pretest – post test design*”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP N 9 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2011/2012. Kedua sampel dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Untuk mendapatkan data dan informasi dalam penelitian ini, penulis melakukan eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran pada kedua kelas sampel tersebut. Jenis data dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis induktif yang dilakukan melalui uji Z dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap varians kedua kelas sampel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 185,58 dan kelas eksperimen 2 79,68. Dari hasil uji hipotesis diperoleh Zhitung 2,32 dan Ztab 1,96 dengan α 0,05. Jadi Zhitung > Ztab maka H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru-guru khususnya guru mata pelajaran ekonomi untuk dapat mempertimbangkan dan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) khususnya pada kompetensi dasar "Mendeskripsikan Kegiatan Pokok Ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, distribusi barang/jasa", dan siswa diharapkan memiliki buku-buku sumber agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi yang berjudul **Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP. N 9 Padang.** Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Hj. Dr. Susi Evanita, M.S selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. H. Ali Anis, M.S selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sampai selesai skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku Fatimah dan Junaidi yang telah memberikan dukungan moril dan materil untuk keberhasilan penulis.

2. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah menyediakan fasilitas dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Armida S, M.Si dan Bapak Rino, S.Pd, M, Pd M.M selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Tim penguji sebanyak 4 orang, yaitu Ibu Dr. Hj. Susi Evanita, M,S, Bapak Drs. H. Ali Anis, M.S, Ibu Dra. Armida, S. M,Si, Bapak Rino, S.Pd, M,Pd, M.M.
5. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi serta karyawan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di kampus ini.
6. Karyawan-karyawati ruang baca fakultas ekonomi, perpustakaan pusat Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu staf tata usaha fakultas ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan administrasi dan membantu kemudahan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.

8. Kepala Sekolah dan guru-guru, pegawai tata usaha dan semua siswa SMP N 9 Padang atas bantuan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan, khususnya Pendidikan Ekonomi angkatan 2006 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan pengetahuan serbaterbatas penulis berusaha menyajikan skripsi ini walaupun dapat dikatakan jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori.....	11
1. Hasil Belajar.....	11

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi	
hasil belajar.....	12
3. Pembelajaran Kooperatif.....	15
4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	22
5. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	25
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
D. Variabel dan Data.....	37
E. Prosedur Penelitian.....	38
F. Definisi Operasional	41
G. Instrumen Penelitian	43
H. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	51
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	51
2. Gambaran Umum Pelaksanaan Eksperimen	54

3. Analisis Deskriptif	63
4. Analisis Data Induktif.....	72
a. Uji Normalitas.....	72
b. Uji Homogenitas.....	74
c. Uji Hipotesis.....	75
B. Pembahasan.....	77
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Rata-rata UH Siswa Kelas VII	
SMP Negeri 9Padang.....	5
2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok.....	27
3.1 Rancangan Penelitian.....	34
3.2 Jumlah Populasi Kelas VII SMP N 9Padang.....	35
3.3 Penentuan Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2.....	36
3.4 Skenario Pembelajaran pada Kelas Eksperimen 1 dan	
Kelas Eksperimen 2.....	39
4.1 Jumlah Siswa SMP N 9Padang.....	53
4.2 Hasil Belajar Ekonomi Pretest Kelas Eksperimen 1	
dan Kelas Eksperimen 2.....	64
4.3 Distribusi Frekuensi Perbandingan Nilai Tes Akhir Siswa	
Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2.....	68
4.4 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest	
Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2.....	70
4.5 Uji Normalitas Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Pretest).....	72
4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Posttest).....	73
4.7 Uji Homogenitas untuk Pretest Kelas Eksperimen 1	
dan Kelas Eksperimen 2.....	74

4.8 Uji Homogenitas untuk Posttest Kelas Eksperimen 1	
dan Kelas Eksperimen 2.....	75
4.9 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2	76

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1. Ilustrasi Model Jigsaw.....	25
2. Kerangka Konseptual.....	32
3. Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
Kelas Eksperimen 1.....	93
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
Kelas Eksperimen 2.....	113
3. Materi Pelajaran.....	132
4. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	137
5. Soal Uji Coba.....	139
6. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	144
7. Tabulasi Data Mentah Instrumen.....	145
8. Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	148
9. Daya Beda Soal Uji Coba.....	149
10. Reliabilitas Soal Uji Coba.....	150
11. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	152
12. Soal Pretest dan Posttest.....	154
13. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest.....	158
14. Tabulasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen 1.....	159
15. Tabulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen 1.....	162
16. Tabulasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen 2.....	164

17. Tabulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen 2.....	167
18. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Sampel.....	170
19. Perkembangan Hasil Belajar Siswa.....	172
20. Analisis Uji Normalitas Pretest kelas eksperimen 1.....	174
21. Analisis Uji Normalitas Pretest kelas ekperimen 2.....	176
22. Analisis Uji Normalitas Posttest kelas eksperimen 1.....	178
23. Analisis Uji Normalitas Posttest kelas eksperimen 2.....	180
24. Uji Homogenitas.....	182
25. Uji Hipotesis.....	184
26. Dokumentasi kelas eksperimen 1.....	187
27. Dokumentasi kelas eksperimen 2.....	190
28. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Untuk SMP N 9 Padang ...	191
29. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	192
30. Surat Keterangan Penelitian dari SMP N 9 Padang.....	193

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai lembaga formal pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran untuk menunjang kelancaran jalannya pembangunan di Indonesia secara keseluruhan. Pembelajaran merupakan kegiatan utama sekolah sebagai bentuk layanan pendidikan bagi masyarakat. Sekolah diberi kebebasan memilih strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, siswa, guru, dan kondisi nyata sumber daya yang tersedia di sekolah. Secara umum, strategi/metode/teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) lebih mampu memberdayakan pembelajaran siswa.

Menurut Freire dalam Suyatno (2009:3) mengacu pada suatu landasan bahwa Pendidikan adalah proses memanusiawikan manusia kembali, sejalan dengan pendapat itu, pendidikan menurut Kunandar (2007:6) adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan

utama. Hal ini dapat dilihat dari isi Pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Kunandar (2007:1) “salah satu masalah yang menjadi sorotan dalam dunia pendidikan adalah masalah mutu pendidikan, kualitas pendidikan Indonesia dianggap oleh banyak kalangan masih rendah”. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang semakin kompleks, salah satu perubahan yang mendasar dalam bidang pendidikan Indonesia adalah diusahakannya Undang-undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada, pasal 3 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, pemerintah dan praktisi pendidikan telah membuat berbagai kebijaksanaan antara lain mengadakan perubahan kurikulum, yaitu dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Ada perbedaan yang mendasar dari kedua kurikulum tersebut yaitu, jika KBK disusun oleh pemerintah pusat maka KTSP disusun dan dilaksanakan di masing-masing

satuan pendidikan dengan tetap mengacu pada standar nasional pendidikan yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Kemudian sejalan dengan itu untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah juga melakukan penambahan sarana dan fasilitas, peningkatan kemampuan profesionalitas dari seorang guru, karena guru merupakan kunci sukses dalam peningkatan sebuah mutu pendidikan. Guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu guru harus dapat mengelola pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan di SMP Negeri 9 Padang, khususnya pada kelas VII memperlihatkan bahwa saat guru menerangkan materi didepan kelas, siswa sering melakukan aktivitas lain seperti berbicara dengan teman sebangku, mengganggu teman, meribut, bertopang dagu dan menundukkan kepala di meja, dan ada juga yang asyik bermain HP. Bahkan ada siswa yang melamun didalam kelas atau diluar ruangan pada saat guru menerangkan materi pelajaran. Apabila guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswahnya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya mapun menjawab pertanyaan. Siswa

mencatat semua yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi.

Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar tidak menggunakan buku yang ada untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka hanya menggunakan catatan yang diberikan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya dibahas bersama oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka. Pada saat dilakukan tes, siswa tidak bisa menjawab soal yang diberikan guru. Hal ini tentu saja mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran ekonomi, kemungkinan penyebabnya adalah karena dalam proses pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pembelajaran atau siswa yang kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi rendah dan aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tidak muncul. Pembelajaran ekonomi selama ini juga cenderung lebih banyak mengembangkan kemampuan menghafal materi pelajaran. Siswa belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keadaan serupa juga masih terjadi di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yakni di SMP N 9 Padang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas VII di SMPN 9 Padang seperti dalam Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1: Nilai Rata-rata Kelas Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012

Kelas	KKM	Rata-rata kelas	Jumlah siswa	Jumlah Siswa		% Ketuntasan	
				Tuntas	tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
VII ₁	70	71,45	40	33	07	82,5	17,5
VII ₂	70	70,20	39	32	07	82,05	17,95
VII ₃	70	73,10	38	38	0	100	0
VII ₄	70	80,72	40	40	0	100	0
VII ₅	70	66,94	38	16	22	42,10	57,89
VII ₆	70	66,37	38	9	29	23,68	76,31
VII ₇	70	63,58	38	11	27	28,95	71,05

Sumber: Guru Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 9 Padang, 2012

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat hasil belajar Ekonomi kelas VII di SMP N 9 Padang masih rendah karena hanya empat kelas yaitu VII₁, VII₂, VII₃, dan VII₄ yang baru mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70. Sedangkan 3 kelas lainnya yaitu kelas VII₅, VII₆ dan VII₇ belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Penulis menduga rendahnya rata-rata hasil belajar ekonomi siswa disebabkan oleh pemilihan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini menyebabkan ide-ide, gagasan dan kreativitas siswa dalam belajar tidak tersalurkan dengan baik yang berakibat siswa cepat bosan dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas siswa pun kurang efektif sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Apabila keadaan ini terus berlanjut, maka akan berakibat kurang baik terhadap diri siswa dan hasil belajar siswa.

Agar hasil ekonomi siswa memuaskan dan materi yang telah dipelajari dapat bertahan lama dalam ingatan siswa serta siswa mau ikut aktif bertanya dan berpendapat selama proses pembelajaran, maka sangat dituntut seorang guru untuk terampil dalam memilih dan menerapkan strategi atau model pembelajaran. Pada dasarnya mengajar bukan hanya persoalan menceritakan, dan belajar konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif oleh guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif ini menekankan kepada siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pembelajaran dimana setiap kelompok terdiri dari kemampuan akademik yang berbeda. Dalam proses pembelajaran tidak hanya terjadi interaksi antara guru dengan siswa, namun siswa juga berinteraksi dengan

sesamanya. Siswa bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif ini tidak hanya dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan akademik, tapi juga belajar menerima keanekaragaman antara mereka dan juga dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa.

Pembelajaran kooperatif, saat ini sudah mulai diterapkan di dalam proses pembelajaran di sekolah. *Cooperative Learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuan berbeda. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adalah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model belajar aktif yang melibatkan semua siswa untuk turut aktif mengikuti proses pembelajaran. Slavin (2010) menyatakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif terdiri dari tim-tim belajar yang heterogen beranggotakan 4-6 orang siswa dengan menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli yang lebih mengutamakan tanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian materi tersebut kepada anggota tim yang lain, dan diakhir pembelajaran siswa mengerjakan kuis.

Pembelajaran kooperatif lain adalah Tipe Teams Games Tournament (TGT). Slavin (2005) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) menggabungkan suatu kelompok belajar dan kompetisi tim, yaitu kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antar anggota tim dalam suatu bentuk “turnamen permainan akademik” Dalam turnamen siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa senang saat proses belajar mengajar sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal.

Penggunaan Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dengan Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* diharapkan menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi Siswa. Karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP.N 9 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa di SMP N 9 Padang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Proses pembelajaran yang berlangsung masih terpusat pada guru.
3. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa.

4. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat banyak variabel yang diduga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun penulis membatasi masalah penelitian ini pada perbedaan hasil belajar Ekonomi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Padang

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan batasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Ekonomi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Padang”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk menganalisis: “Perbedaan hasil belajar Ekonomi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Penulis, sebagai masukan untuk memperluas pengetahuan penulis tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNP
2. Guru, untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif.
3. Siswa, untuk meningkatkan perilaku kearah yang lebih baik dalam proses pembelajaran.
4. Pengembangan ilmu dalam bidang pendidikan khususnya dalam menetapkan metode pembelajaran.
5. Lembaga pendidikan, agar dapat menyediakan atau menghasilkan calon guru yang mengerti tentang proses pembelajaran yang baik.
6. Mahasiswa, khususnya calon guru, untuk mengetahui metode yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran nantinya.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu gambaran dari penguasaan kemampuan para peserta didik sebagaimana telah ditetapkan untuk suatu pengajaran tertentu. Setiap usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru sebagai pengajar, maupun oleh peserta didik sebagai pelajar bertujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya.

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang ingin dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan hakikat dari proses belajar mengajar adalah terjadinya suatu proses yang dapat mengubah tingkah laku dalam diri siswa. Sehubungan dengan ini Sudjana (2002:22) mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Hasil belajar dapat diketahui melalui hasil test yang diberikan penilaian sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Purwanto (1991:7) “hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator yaitu tes dan hasil tes ini dianalisis oleh guru”.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara global, Syah (2002:132) mengungkapkan ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Faktor internal siswa
Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dapat berupa faktor fisiologis dan psikologis. Faktor ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Seseorang yang cerdas memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar, tentunya akan memperlihatkan hasil belajar yang berbeda dengan orang yang kurang cerdas, kurang berminat dan kurang termotivasi.
- b. Faktor eksternal
Faktor eksternal siswa terdiri atas faktor lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial dapat berupa keadaan lingkungan sekolah dan masyarakat yang berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah para guru, staf administrasi, orangtua atau keluarga, teman dan masyarakat sekitar. Sedangkan faktor yang termasuk non sosial adalah gedung sekolah, alat-alat belajar, cuaca, dan waktu belajar yang tersedia.
- c. Faktor pendekatan belajar
Pemilihan pendekatan pembelajaran (metode pembelajaran) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil yang dicapai. Pemilihan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom dalam Syafrudin (2004:26) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan hasil keterampilan yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau kecepatan gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan kemampuan yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Untuk memperoleh hasil belajar berupa kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran melalui metode yang dipilih dan digunakan maka diadakan evaluasi dan alat evaluasi yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar yang terdapat dalam rapor merupakan gambaran yang dimiliki siswa pada akhir proses belajar mengajar.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk portofolio dan penilaian diri (Mulyasa, 2007:205).

Sedangkan penilaian hasil belajar dalam KTSP menurut Mulyasa (2007:258) adalah :

- a. Penilaian kelas yaitu dengan menggunakan ulangan harian, ulangan umum, ulangan akhir dengan tujuan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran dan penentuan naik kelas.
- b. Tes kemampuan dasar untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang diperlukan dalam rangka memperbaiki program pembelajaran (program remedial) yang biasanya dilakukan setiap tahun akhir.
- c. Penilaian akhir suatu pendidikan dan sertifikasi yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar peserta didik dalam suatu waktu tertentu.
- d. *Benchmarking* yaitu suatu standar untuk mengukur kinerja yang sedang berjalan, proses dan hasil untuk mencapai suatu keunggulan yang memuaskan.
- e. Penilaian program yang dilakukan oleh departemen pendidikan nasional dan dinas pendidikan untuk mengetahui kesesuaian dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan zaman.

Dengan demikian hasil belajar merupakan penilaian pendidikan untuk mengetahui adanya kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat.

Dari pendapat di atas, penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan

dengan menggunakan acuan kriteria dan dengan sistem penilaian yang berkelanjutan.

3. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie (2002: 27) “kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah”. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara berkelompok. Siswa diharapkan dapat bekerja sama dan saling membantu dengan anggota kelompoknya untuk mempelajari suatu materi pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sebagaimana pendapat Wina (2006: 242) “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, ras, atau suku yang berbeda (heterogen)” .

Keterlibatan seseorang adalah keberhasilan kelompok, dimana kelompok yang berhasil akan diberi penghargaan dan penguatan oleh guru. Hal ini dikemukakan oleh Slavin (2005: 8) “dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru” .

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat diberi kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara berkelompok. Siswa akan bekerja sama dalam kelompoknya untuk mempelajari suatu materi dan bertanggung jawab mengembangkan pemahaman kelompoknya dan mengikuti apa yang sudah dicapai kelompoknya, sebagai satu kesatuan yang bersifat sosial dalam membuat suatu komitmen untuk semua anggota sehingga mereka akan mendapat pengalaman individu maupun kelompok. Sedangkan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam kerja kelompok menurut Hasibuan dan Moedjiono (2004: 24-25) adalah:

a. Tujuan

Tujuan harus jelas bagi setiap anggota kelompok, agar diperoleh hasil kerja yang baik. Setiap anggota harus tahu persis apa yang harus dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. Itulah sebabnya dalam setiap kerja kelompok perlu didahului dengan kegiatan diskusi untuk menentukan kerja apa dan oleh siapa.

b. Interaksi

Dalam kerja kelompok ada tugas yang harus diselesaikan bersama sehingga perlu dilakukan pembagian kerja. Salah satu persyaratan utama bagi terjadinya kerja sama adalah komunikasi yang efektif, perlu ada interaksi antar anggota kelompok.

c. Kepemimpinan

Tugas yang jelas, komunikasi yang efektif, kepemimpinan yang baik, akan berpengaruh terhadap suasana kerja dan pada gilirannya suasana kerja ini akan mempengaruhi proses penyelesaian tugas.

Oleh karena itu untuk dapat mewujudkan aspek-aspek dalam kelompok ini maka sangat diperlukan produktivitas dan iklim emosional

kelompok yang merupakan dua aspek yang saling berkaitan. Menurut Lie (2002: 31) “untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong yang harus diterapkan yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Tanggung jawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota
- e. Evaluasi proses kelompok

Dari unsur-unsur ini dapat dilihat bahwa siswa diberi tugas dan tanggung jawab yang sama besar untuk menuntaskan materi atau menyelesaikan permasalahan mengenai pelajaran. Siswa yang berkemampuan tinggi tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi bertugas untuk membantu teman yang lainnya. Karena keberhasilan dan penghargaan kelompok sangat tergantung kepada kesediaan anggota kelompok untuk saling bekerja sama dan dapat mendengarkan serta mengutarakan pendapat mereka masing-masing.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, hal ini dibuktikan dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk mempelajari materi dan menyelesaikan tugas-tugas, serta memberikan penjelasan pada kelompok. Untuk itu pembelajaran kooperatif itu harus mempunyai unsur-unsur supaya hasil pembelajaran itu dapat tercapai secara maksimal. Menurut Wina (2006: 241) “ada

empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai”. Sedangkan menurut Ibrahim (2006: 6) ada beberapa unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka” sehidup sepenangungan bersama”
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama
- c. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama
- d. Siswa haruslah berbagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya
- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau dikenakan hadiah/ penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya
- g. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif

Dari unsur-unsur diatas dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota dituntut untuk bisa memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar. Berkenaan dengan kegiatan kelompok, Weber dalam Suciati (2003: 10) mengemukakan enam hal yang perlu diperhatikan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan kegiatan kelompok, yaitu:

a. Perilaku yang diharapkan

Pernyataan tentang tujuan yang harus dicapai melalui kegiatan kelompok harus dinyatakan dengan jelas, pasti dan realistis. Pernyataan ini akan menjadi pedoman dan arah kerja siswa dalam melaksanakan kegiatan kelompok.

b. Fungsi kepemimpinan

Fungsi kepemimpinan mengacu pada upaya untuk memperlancar tercapainya tujuan kegiatan kelompok. Guru hendaknya mengembangkan kegiatan kelompok yang tidak didominasi seorang atau beberapa orang siswa, tetapi memberikan kesempatan yang sama kepada semua anggota kelompok untuk berpartisipasi dan bekerja sama.

c. Pola persahabatan siswa

Kegiatan kelompok akan berhasil dengan baik apabila hubungan interpersonal antar siswa cukup baik.

d. Norma/ aturan

Norma atau aturan diperlukan oleh anggota kelompok sebagai pedoman tentang apa yang harus mereka lakukan dan bagaimana tindakan mereka terhadap anggota lain.

e. Kemampuan berkomunikasi

Kemampuan berkomunikasi mengacu kepada kemampuan verbal, dalam menyampaikan pendapat kepada orang lain dan menangkap pendapat orang lain.

f. Kebersamaan

Kegiatan kelompok dan berhasil dengan baik apabila setiap anggota kelompok memiliki rasa kebersamaan. Setiap anggota kelompok merasa bahwa tugas kelompok adalah tanggung jawab mereka semua.

Keenam aspek diatas sangat penting dalam kegiatan kelompok, karena tidak akan mungkin kegiatan ini dapat berjalan dengan baik apabila salah satu aspeknya tidak ada. Oleh karena itu sebelum kegiatan kelompok berlangsung, sebaiknya guru menyampaikan keenam aspek tersebut dalam kegiatan kelompok.

Langkah- langkah pembelajaran kooperatif menurut Muslim (2006:

10) adalah:

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

Sumber: Muslim (2006)

Dalam pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran, memotivasi siswa untuk belajar, diikuti oleh penyajian materi dan pembentukan kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas bersama yang kemudian diakhiri dengan presentasi dan pemberian *reward*.

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif terdiri atas nilai individual dan nilai kelompok. Nilai individual diperoleh dari nilai jawaban

terhadap suatu permasalahan yang diberikan guru dan dikerjakan oleh siswa, sedangkan nilai kelompok diperoleh dari nilai jawaban terhadap suatu permasalahan yang diperoleh dari nilai jawaban terhadap suatu permasalahan yang diperoleh anggota kelompok serta hasil diskusi yang dipresentasikan. Penilaian ini juga berlaku untuk pembelajaran kooperatif jigsaw.

Belajar kelompok memiliki beberapa manfaat sebagaimana diungkapkan oleh Muslim (2006: 18) antara lain:

- a. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas
- b. Rasa harga diri lebih tinggi
- c. Memperbaiki kehadiran
- d. Angka putus sekolah menjadi lebih rendah
- e. Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar
- f. Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil
- g. Konflik antar pribadi berkurang
- h. Sikap apatis berkurang
- i. Pemahaman yang lebih mendalam
- j. Motivasi lebih besar
- k. Hasil belajar lebih tinggi
- l. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan manfaat pembelajaran kooperatif menurut Lie (2002: 82) yaitu:

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk bekerja sama dengan siswa lainnya
- b. Siswa mempunyai lebih banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan
- c. Partisipasi siswa dalam proses belajar dapat meningkat
- d. Mengurangi kecemasan siswa atau rasa kurang percaya diri
- e. Meningkatkan motivasi, harga diri dan sikap positif
- f. Meningkatkan prestasi belajar siswa

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan belajar kelompok banyak manfaatnya antara lain siswa mempunyai kesempatan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah secara bersama, dapat melatih para siswa untuk mendengarkan pendapat-pendapat orang lain, memacu para siswa untuk bekerja sama dan saling membantu satu sama lainnya.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (dalam Trianto, 2009:73). Menurut pendapat Slavin (2005:31)

“Pembelajaran tipe *Jigsaw* merupakan salah satu bentuk pembelajaran cooperative learning (*Pembelajaran Kooperatif*) yang mengupayakan seorang siswa untuk membaca bagian-bagian yang berbeda dengan yang dibaca oleh teman yang satu timnya. Ini memang berguna untuk membantu para ahli menguasai informasi yang unik, sehingga membuat tim sangat menghargai kontribusi tiap anggotanya. Misalnya dalam unit tentang Chile, satu siswa mungkin saja memiliki informasi tentang ekonomi Chile, yang lainnya tentang geografinya, yang ketiga tentang sejarah dan seterusnya. Untuk mengetahui segala sesuatu tentang Chile, siswa harus bergantung terhadap teman satu timnya”.

Sedangkan menurut Suprijono (2010:90), “Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut

kepada anggota lain dalam kelompoknya”. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (2005:237) yakni:

Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompoknya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik dalam penilaian.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara *kooperatif* untuk mempelajari materi yang ditugaskan”. Lie (2010:68)

Menurut Lie (2010:69)

Teknik mengajar *Jigsaw* dikembangkan oleh Aronson et al. sebagai metode cooperative learning. Teknik ini biasa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan atau berbicara. Teknik ini menggabungkan menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Dalam teknik ini guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan

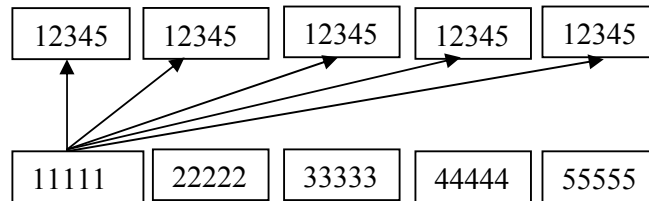
mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi”.

Menurut Trianto (2009:73) langkah-langkah pembelajaran *Jigsaw* adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 – 6 orang).
- b. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi dalam bentuk sub bab.
- c. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang di tugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
- d. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
- e. Setiap kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
- f. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

Berdasarkan pendapat Trianto di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran tipe *jigsaw* memberikan tanggung jawab kepada setiap anggota untuk mempelajari bagian tertentu dari materi yang diberikan kemudian mengajarkan materi tersebut terhadap teman kelompoknya yang lain. Selanjutnya anggota tim ahli kembali ke kelompok asal dan mengajarkan kepada teman satu kelompoknya tentang apa yang telah dipelajarinya dan didiskusikan didalam kelompok ahli. Untuk lebih jelasnya tim *Jigsaw* dapat dilihat pada ilustrasi dibawah ini :

Kelompok asal 5 anggota yang heterogen dikelompokkan
kelompok asal



kelompok ahli
(tiap kelompok ahli satu anggota dari tiap tim asal)

Gambar ilustrasi yang menunjukkan tim *Jigsaw*

Keterangan :

- a. 12345 = anggota kelompok asal
- b. 11111 = anggota kelompok ahli

Gambar 1. Ilustrasi model *Jigsaw* (Trianto, 2009:74)

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran metode *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara pribadi maupun kelompok kerja.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim ini dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada pembelajaran kooperatif ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Setiap siswa dalam pembelajaran tipe TGT ini memiliki kesempatan yang sama untuk mengumpulkan poin bagi

kelompok mereka, karena turnamen yang diadakan siswa yang pintar dengan siswa yang pintar, yang sedang dengan yang sedang dan yang lemah dengan yang lemah.

Menurut Kirnawati dalam Resti Pradina (2011:33) bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Penerapan pembelajaran kooperatif ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas setiap kelompok dapat sama dan berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim mereka.

Menurut Slavin dalam Yasa (2008) pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri sebagai berikut:

a. Siswa bekerja dalam kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang heterogen dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi

b. Games tournament

Siswa yang bersaing dalam permainan ini merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing ditempatkan dalam meja-meja

turnamen yang terdiri 5-6 peserta. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

c. Penghargaan kelompok

Langkah pertama adalah menghitung rata-rata poin kelompok, dengan cara menjumlahkan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok kemudian dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

Menurut Slavin dalam Yasa (2008) pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan bahan ajar untuk siswa.
- 2) Materi diberikan melalui presentasi kelas
- 3) Siswa dikelompokkan secara heterogen (4-5 orang).
- 4) Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka.
- 5) Setiap meja turnamen ditempati oleh 1 orang siswa yang mewakili tim yang berbeda.
- 6) Guru mempersiapkan bahan turnamen
- 7) Pemain pertama adalah yang mendapatkan kartu benomor satu.
- 8) Penantang pertama dapat menantang dan memberi jawaban yang berbeda, demikian juga penantang berikutnya.
- 9) Pemain mencocokkan jawaban dengan melihat jawaban.
- 10) Pemain yang benar menyimpan kartu tersebut
- 11) Akhir turnamen, tiap siswa menghitung kartu dan mendapatkan poin 60,50,40,20.
- 12) Guru menghitung rata-rata poin yang diperoleh tim dan memberikan penghargaan berupa sertifikat atau mengumumkan pada papan buletin.

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Udit Mulyadi (2011) dengan judul “Perbandingan metode pembelajaran tipe Jigsaw dengan metode pembelajaran ceramah pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA N 2 Sijunjung”. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan Metode pembelajaran tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa
2. Penelitian oleh Ahmad Fauzi (2011) yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar Biologi Antara Siswa Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw dan Teknik STAD, dimana hasilnya menunjukkan bahwa kelas yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi hasilnya jika dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif STAD.
3. Penelitian oleh Rina Safitri (2008) telah melakukan penelitian yang berjudul Perbandingan hasil belajar Kimia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan STAD pada pokok bahasan sistem koloid di kelas XI MAN 2 Padang dan hasilnya menunjukkan bahwa kelas yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi hasilnya jika dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif STAD.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan

Model pembelajaran *Kooperatif* yaitu pembelajaran dengan tipe *Jigsaw* dan tipe pembelajaran *TGT*.

C. Kerangka Konseptual

Dari data hasil belajar siswa yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan guru yaitu metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru sebagai pusat informasi, siswa hanya menerima informasi dari guru sehingga membuat pengajaran bersifat monoton dimana siswa pasif dan jenuh serta kurang termotivasi untuk belajar yang mengakibatkan hasil belajar rendah. Untuk itu dilakukan suatu metode untuk mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran karena dengan terlibatnya siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Disini guru akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran ekonomi.

Proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara guru dengan siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru berupaya membelajarkan siswa dengan berbagai cara, Dengan mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap materi diharapkan proses pembelajaran adalah tipe pembelajaran kooperatif yang merupakan struktur sederhana dan terdiri atas empat tahap: (1) Team/kelompok yang terdiri dari 4 - 6 anggota, (2) Masing-masing

kelompok memilih tema materi dan membentuk tim ahli, (3) Diskusi pada tim ahli, (4) Anggota tim ahli kembali ke kelompok asal menyampaikan hasil diskusi.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menggali, menemukan, dan memecahkan sendiri masalah-masalah dari konsep-konsep yang dipelajari, karena setiap siswa memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan pelajaran yang didapatkannya didalam kelompok ahli ke kelompok asal, sehingga mereka memiliki tanggung jawab dalam pelajaran. Mereka tidak hanya mencari pelajaran untuk dirinya sendiri tapi juga menyampaikannya kepada teman-teman lain.

Selain itu pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan alternatif untuk lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dengan cara berdiskusi. Bila siswa dapat memahami suatu materi kemudian mengajar kepada siswa yang lain, dan mampu menjawab pertanyaan pada tugas yang diberikan, maka siswa mengerti dengan materi yang dipelajari.

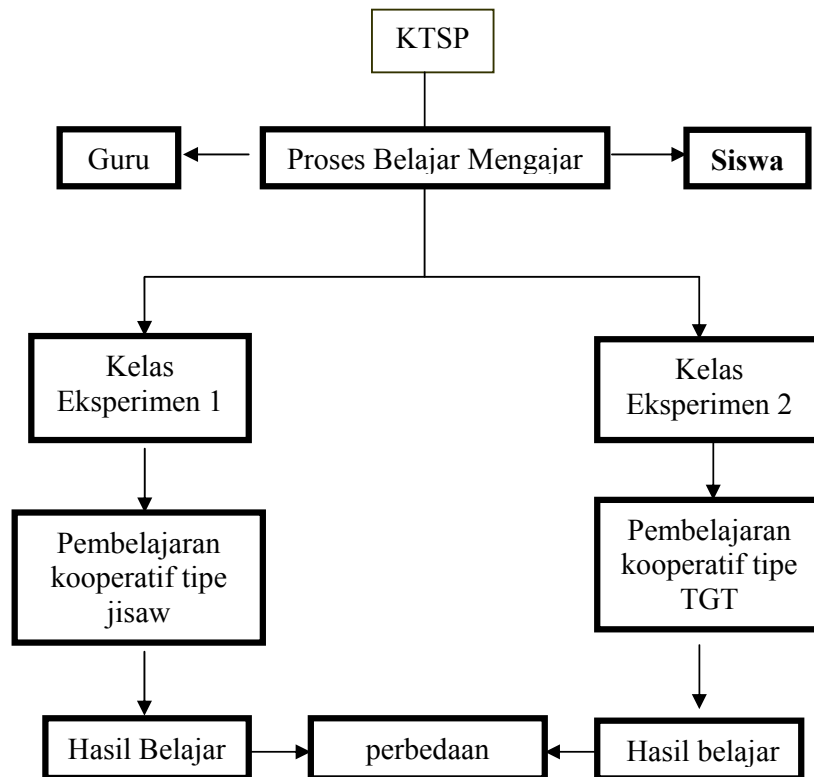
Sedangkan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang merupakan struktur sederhana dan terdiri atas lima tahap: (1) Penyajian presentasi kelas, (2) Team / kelompok yang terdiri

dari 4 – 5 anggota, (3) Permainan, (4) Pertandingan / kompetisi, dan (5) Penghargaan kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan tipe pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Bagian terpenting dari pembelajaran kooperatif ini adalah adanya kerja sama antar anggota kelompok. Siswa bekerja dikelompok untuk belajar dari temannya serta untuk “mengajar temannya”. TGT menekankan adanya kompetisi, yaitu kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antar anggota tim dalam satu bentuk “turnamen permainan akademik”. Dengan tujuan : Persaingan pada meja turnamen dengan peserta yang berkemampuan setara / homogen dari tiap tim.

Dalam penelitian ini siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 . Kelas eksperimen 1 diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan kelas eksperimen 2 dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT), kemudian hasil belajar kelas ini akan dibandingkan. Dengan adanya perbandingan ini diduga siswa yang diajar dengan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (kelas eksperimen1) memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada yang diajar dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) (kelas eksperimen 2). Untuk

lebih jelasnya kerangka berpikir penelitian ini dapat di lihat pada bagan berikut ini :



Gambar 2 : Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu terdapat perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP N 9 Padang.

Hipotesis penelitiannya adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : rata-rata nilai kelas eksperimen 1 tidak berbeda secara signifikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 2

H_a : rata-rata nilai kelas eksperimen 1 berbeda secara signifikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 2

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Padang, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* di SMP Negeri 9 Padang lebih tinggi dari hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jadi penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 adalah 85,58 sedangkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen 2 adalah 79,68.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, serta untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di SMP Negeri 9 Padang maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Kepada Kepala Sekolah

Untuk lebih berhasilnya pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, diharapkan kepada kepala sekolah:

- a. Memperhatikan sarana dan prasarana yang menunjang seperti ketersediaan buku sumber yang lebih lengkap diperpustakaan sehingga dapat membantu siswa dalam belajar,
- b. Menyediakan fasilitas pembelajaran lebih lengkap di kelas serta suasana lingkungan yang kondusif.
- c. Untuk lebih diperbaiki dan ditingkatkan dalam hal penggunaan metode, media, dan sumber bahan bagi guru agar lebih variatif dan kreatif supaya dapat lebih memperdayakan partisipasi siswa.

2. Kepada Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, maka diharapkan:

- a. Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru-guru pada umumnya dan guru Ekonomi khususnya dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Guru dapat mengelola waktu selama proses pembelajaran berlangsung secara baik sehingga penerapan metode pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan optimal.
- c. Guru melengkapinya dengan pemanfaatan media yang menarik bagi siswa serta menyesuaikan dengan kondisi kelas yang dihadapi.
- d. Guru perlu melakukan penataan ruang secara efektif untuk menghindari suasana gaduh saat pembentukan kelompok,
- e. Guru perlu meningkatkan keterampilan kooperatif masing-masing kelompok agar kerja sama dalam kelompok tidak macet,
- f. Guru perlu mengembangkan keaktifan seluruh anggota dalam kelompok karena keberhasilan pembelajaran ini terletak dari kemampuan anggota kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian.

3. Kepada Siswa

Dalam meningkatkan hasil belajar maka pembelajaran Ekonomi, diharapkan:

- a. Mempersiapkan bahan pelajaran seperti buku paket, LKS yang akan digunakan dan mengalokasikan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

- b. Siswa lebih aktif dalam penyelesaian permasalahan pembelajaran dengan bekerja sama dalam melaksanakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw
 - c. Kepada siswa agar dapat membiasakan diri belajar berkelompok untuk menambah pemahaman materi.
 - d. Siswa harus mengemukakan pendapat, menjelaskan kepada teman dan mampu mengambil kesimpulan dari pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Kepada peneliti berikutnya

Peneliti ini masih terbatas pada lingkup bahasan yang kecil yaitu pada materi kegiatan pokok ekonomi, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada materi yang lebih kompleks dan ruang yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto. 2007. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana
- Ahmad, Fauzi. 2011. *Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw dan Teknik STAD*. Skripsi. Padang: UNP
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- , 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 2007 *Guru Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lie, Anita. 2010. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya.
- Muslim, Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: Universitas Press
- Resti Pradina, Mhita. 2011. *Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dengan Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Batu Sangkar dan SMA Baiturahmah Padang*. Skripsi. Padang : FE.UNP