

DESAIN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA MATERI PEMBELAJARAN EKONOMI SMA

Indra Darmawan¹⁾, Sri Umi Mintarti Widjaja²⁾, Hari Wahyono³⁾,
Ery Tri Djatmika Rudijanto, W.W.⁴⁾

¹⁾ Mahasiswa Pascasarjana S3 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang; dosen FKIP
Universitas Sanata Dharma. Email: indradarmawanusd@gmail.com

²⁾ Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Email: sriumi_mintarti@yahoo.co.id

³⁾ Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Email: ayong@ekofeum.or.id

⁴⁾ Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Email: e_djatkiko@um.ac.id

Abstrak

Literasi ekonomi akan meningkatkan kompetensi individu saat membuat keputusan pribadi ataupun sosial terhadap berbagai pilihan/permasalahan ekonomi yang dihadapi seseorang. Realitanya banyak siswa SMA tidak memahami tentang istilah ekonomi, konsep-konsep dasar ekonomi yang penting untuk memahami suatu peristiwa ekonomi, dan berbagai permasalahan ekonomi di media massa. Permasalahan utama terletak pada bekal pengetahuan siswa yang rendah. Para guru juga mulai kehilangan variasi dalam hal penyampaian materi ajar ekonomi kepada para siswanya. Strategi yang sering digunakan adalah diskusi kelas namun tidak selalu menunjukkan keberhasilan meski guru telah berupaya dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa lebih menyukai berperan sebagai “penonton” sementara kelas dikuasai oleh beberapa siswa saja. Para siswa juga cenderung menjadi lebih individualistis dalam meraih prestasi belajar di sekolah. Untuk menjawab permasalahan tersebut perlu dikembangkan desain pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa terhadap materi ekonomi sekaligus menjawab permasalahan semakin individualisnya para siswa saat ini. Desain pembelajaran cooperative learning yang dikembangkan dengan didasarkan pada falsafah homo homini socius akan membawa siswa pada interaksi kerjasama dengan sesama untuk mencapai tujuan pendidikan dalam suasana yang menyenangkan. Pengembangan desain pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournaments (TGT) dengan memanfaatkan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dilakukan sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut. Desain pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dengan teman sekelasnya. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini akan dapat membuat siswa mencapai hasil prestasi belajar yang memuaskan tanpa menjatuhkan teman yang dianggap pesaing, bahkan mereka dapat berkolaborasi untuk kebaikan bersama.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, teka-teki silang, prestasi belajar, keterampilan sosial

A. Pendahuluan

Persoalan akan pentingnya setiap orang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan tindakan ekonomi semakin disadari

oleh kalangan akademisi khususnya para penggelut dunia pendidikan ekonomi di berbagai negara. Hal ini dilandasi paling tidak oleh dua hal yaitu pertama, pengetahuan tentang

ekonomi diperlukan setiap orang untuk hidup dalam kondisi lingkungan yang semakin kompleks. Pengetahuan tentang ekonomi diperlukan untuk mendukung pengambilan keputusan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Bahkan jikalau pun keputusan tersebut seolah-olah tidak bersangkut paut dengan bidang ekonomi, pengetahuan tentang ekonomi tetap diperlukan untuk memahami dampak ekonomi dari keputusan yang dibuat (Bethune 2000, OECD 2005, Jappelli 2010); kedua, ada peningkatan minat tentang bagaimana memperbaiki kualitas pendidikan ekonomi di semua jenjang pendidikan (Varum, et al, 2013).

Banyak orang suka berpikir dan membicarakan tentang isu-isu ekonomi yang mempengaruhi kehidupan mereka, baik sebagai konsumen, pekerja, produsen, investor, warga negara, atau dalam peran lainnya. Pengetahuan ekonomi menjadi alat untuk memahami dunia ekonomi yang dihadapi dan membantu mereka menafsirkan apakah peristiwa ekonomi tersebut secara langsung atau tidak langsung mem-

pengaruhi kehidupan mereka. Jika jumlah anggota masyarakat yang berpengetahuan ekonomi semakin banyak, maka hal tersebut akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan ekonomi suatu bangsa. Pada bangsa yang semakin demokratis, dukungan dan keterlibatan aktif dari warganya adalah penting untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan ekonomi yang mendera bangsa (Wastald, 1998).

Pengambilan keputusan ekonomi, seperti membeli rumah atau berinvestasi di pasar saham, memang dapat meminta bantuan seorang yang profesional di bidangnya. Namun, jika untuk pengambilan keputusan ekonomi lainnya juga harus melibatkan mereka, maka hal tersebut jelas tidak ekonomis dan praktis. Biaya untuk membayar konsultan tidak murah, sementara saran mereka juga tidak dapat dipastikan benar-benar tepat. Jauh lebih penting dari itu, keputusan final akan dibuat oleh yang bersangkutan dan ia mau atau tidak mau harus pula siap dengan segala risikonya. Ini tidak berarti bahwa

konsultan tidak penting, tetapi sangat baik setiap orang menjadi ekonom bagi dirinya sendiri khususnya untuk hal-hal sederhana dalam kehidupannya sehari-hari. Pengambilan keputusan lain yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari misalnya apakah seseorang akan memutuskan untuk bekerja atau tidak bekerja, akan menabung atau berinvestasi, dan sebagainya. Dengan kata lain, literasi ekonomi akan meningkatkan kompetensi individu saat membuat keputusan pribadi ataupun sosial terhadap berbagai pilihan atau permasalahan ekonomi yang dihadapi sepanjang umur hidupnya.

Wastald (1998) menemukan fakta bahwa dari 10 orang siswa SMA di Amerika Serikat kurang dari empat siswa yang bisa menjawab secara benar pertanyaan dasar tentang istilah ekonomi, konsep-konsep dasar ekonomi yang penting untuk memahami suatu peristiwa ekonomi, dan permasalahan-permasalahan ekonomi yang dilaporkan di media massa. Sebanyak 76 persen siswa beralasan bahwa mereka

mendapatkan bekal pengetahuan ekonomi yang sedikit di sekolah.

Pada praktik pembelajaran di kelas saat ini banyak guru mulai kehilangan variasi dalam hal penyampaian materi ajar kepada para siswanya. Pembelajaran cenderung berjalan monoton sehingga membuat jenuh peserta didik. Banyak siswa yang merasa jenuh saat pembelajaran di kelas. Kejenuhan tersebut membuat siswa melakukan hal-hal yang menurut siswa lebih menyenangkan, seperti mengobrol dengan teman sebangku, mengganggu teman, mencorat-coret buku, menggambar, dan sebagainya. Berbagai tingkah laku siswa tersebut akan mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam menerima pelajaran. Dengan kurangnya konsentrasi belajar, akan mengakibatkan kurangnya pemahaman materi yang telah diajarkan oleh guru, kurangnya pemahaman materi akan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar siswa.

Dalam praksis pembelajaran di kelas, ternyata banyak ditemukan guru dalam melaksanakan pembelajaran masih menggunakan paradigma lama guru sebagai sumber utama yang

memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Sementara dinamika perubahan dalam dunia pendidikan berlangsung sedemikian cepatnya. Hal ini mau tidak mau memaksa para pendidik untuk tidak lagi mempertahankan paradigma lama dalam proses pembelajaran. Kesadaran akan ini membawa para pendidik untuk mengembangkan model-model pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa. Strategi yang paling sering digunakan untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh kelas. Namun demikian, strategi ini tidak selalu menunjukkan keberhasilan dalam praktiknya meski guru telah berupaya dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa lebih menyukai berperan sebagai “penonton” sementara kelas lebih dikuasai oleh hanya beberapa siswa saja. Karp dan Yoels (1988) dalam Lie (2010) mencatat pengamatan mereka di tingkat perguruan tinggi dan menemukan bahwa dalam kelas dengan mahasiswa yang berjumlah kurang dari 40, hanya empat sampai lima mahasiswa saja yang

menggunakan 75% dari waktu interaksi yang disediakan. Dalam kelas yang berisi lebih dari 40 mahasiswa, hanya dua sampai tiga mahasiswa yang mendominasi separuh dari interaksi kelas.

Berdasarkan paparan tersebut di atas maka perlu kiranya dikembangkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa terhadap materi yang diajarkan sekaligus menjawab permasalahan semakin individualisnya para siswa saat ini dalam upaya meraih prestasi belajar. Model pembelajaran *cooperative learning* diharapkan dapat menjawab permasalahan ini. Penerapan model ini juga diharapkan dapat menjadi solusi atas ketidaksiapan para guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, karena dengan menerapkan model ini guru dituntut untuk melakukan persiapan yang matang sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

B. KAJIAN LITERATUR

Cooperative learning awalnya berkembang di Amerika Serikat dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus

meningkatkan interaksi sosial dalam masyarakat yang heterogen. Pada awal perkembangannya di Indonesia, cukup banyak yang meragukan peluang keberhasilan implementasi *cooperative learning* di ruang-ruang kelas karena pandangan adanya perbedaan latar belakang sejarah dan budaya antara Indonesia dengan Amerika Serikat.

Namun jika ditelisik lebih mendalam, nilai-nilai yang terkandung dalam *cooperative learning* sebenarnya juga ada dalam diri bangsa Indonesia sejak ratusan tahun yang lalu. Semangat kebersamaan telah dibangun oleh bangsa Indonesia di semua daerah sejak nenek moyang, seperti adanya gotong royong dalam berbagai bentuknya dalam masyarakat kita. Gotong royong dan kebersamaan juga sering diterapkan dalam pembelajaran di kelas oleh para guru.

Meski gotong royong dan kebersamaan sering diimplementasikan namun dalam kenyataannya sering membawa hasil yang kurang memuaskan. Berbagai sikap dan kesan negatif sering muncul dalam pelaksanaan metode kerja kelompok

di kelas. Jika kerja kelompok tidak berhasil, siswa cenderung saling menyalahkan. Sebaliknya jika berhasil, muncul perasaan tidak adil. Siswa yang pandai atau rajin merasa rekannya yang kurang mampu telah membonceng pada hasil kerja mereka. akibatnya, metode kerja kelompok yang seharusnya bertujuan mulia, yaitu menanamkan rasa persaudaraan dan kemampuan bekerjasama, justru bisa berakhir dengan ketidakpuasan dan kekecewaan. Bukan hanya guru dan siswa yang pesimis mengenai penggunaan metode kerja kelompok, bahkan terkadang orang tua pun merasa khawatir jika anak mereka dimasukkan dalam satu kelompok dengan siswa lain yang dianggap kurang seimbang (Lie, 2010).

Berbagai dampak negatif dari penggunaan metode kerja kelompok dapat diantisipasi dengan keseriusan guru dalam merancang skenario pembelajaran yang memungkinkan kerja kelompok menjadi lebih efektif. Dalam membumikan model pembelajaran ini hendaknya selalu didasarkan pada falsafah yang melekat pada *cooperative learning*

(pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “*homo homini socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. *Cooperative learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok.

Cooperative mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Johnson, et al.: 1994). Sementara itu *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang bersifat heterogen yang anggotanya terdiri dari 4-5 orang

dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Selanjutnya keberhasilan belajar dari anggota kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individual maupun secara kelompok (Slavin, 2005).

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dalam sebuah *team*. Menurut Lie (2010)

Model pembelajaran cooperative learning tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran cooperative learning yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model cooperative learning dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran kelompok yang anggotanya

tidak diambil secara sembarangan, melainkan berdasarkan tingkatan kecerdasan. Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan kerja sama di antara siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan siswa dapat berkembang dalam kelompok dan saling melengkapi antar anggota kelompok

Berikut beberapa prinsip dasar *cooperative learning* menurut Slavin (2015) antara lain:

- 1) Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas.
- 2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar.
- 3) Ketergantungan yang bersifat positif.
- 4) Interaksi yang bersifat terbuka.
- 5) Tanggung jawab individu.
- 6) Kelompok bersifat heterogen.
- 7) Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif.
- 8) Tindak lanjut.
- 9) Kepuasan dalam belajar.

Menurut Slavin (2015), terdapat tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* yaitu:

1) Penghargaan kelompok

Cooperative learning menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok yang didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dan menciptakan hubungan antar individu yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

2) Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman kelompoknya.

3) Kesempatan yang sama untuk berhasil

Cooperative learning menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan prestasi yang diperoleh siswa dari yang

terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Penerapan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran akan memberikan beberapa manfaat bagi siswa yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai. Tujuan *cooperative learning* adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Setidaknya ada tiga tujuan penting dari *cooperative learning* yaitu:

1) Hasil belajar individu

Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial juga untuk memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model telah menunjukkan bahwa model struktur *cooperative learning*

telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik. Model pembelajaran ini dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain dari model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya.

Cooperative learning memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerjasama dan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Ada tujuan penting lain dari diimplementasikannya *cooperative learning* yaitu mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi.

Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa sebab pada saat ini masih cukup banyak siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial.

Tujuan dari *cooperative learning* ini relevan dengan tujuan diselenggarakannya mata pelajaran ekonomi pada jenjang Sekolah Menengah Atas menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006. Dalam KTSP 2006 tersebut mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.
- 2) Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang

bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

- 4) Membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional

Model *cooperative learning* terdiri dari lima tipe dasar yang dapat dipilih untuk diterapkan di ruang-ruang kelas yaitu *student teams achievement division* (STAD), *teams games tournament* (TGT), *jigsaw*, *learning together*, dan grup *investigation*. Menurut Slavin (2015), secara umum TGT serupa dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka

Dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT), para siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang berbeda-beda tingkat kecerdasannya, dan jenis

kelamin. Setelah itu guru menjelaskan materi seperti biasa. Kemudian guru akan memberikan sebuah turnamen untuk menguji tingkat pemahaman siswa. Menurut Slavin (2015), deskripsi dari komponen-komponen *TGT* adalah sebagai berikut :

1) Presentasi di kelas.

Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Siswa harus betul-betul memperhatikan presentasi ini karena dalam presentasi terdapat materi yang dapat membantu untuk mengerjakan kuis yang diadakan setelah pembelajaran.

2) Tim.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang dimana mereka mengerjakan tugas yang diberikan. Jika ada kesulitan siswa yang merasa mampu membantu siswa yang kesulitan.

3) Game.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di

kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen.

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen – tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang

seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam *STAD*, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5): skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Penghargaan Tim.

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa.

Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

C. METODE PENELITIAN

Paper ini disusun dengan mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan yang mengacu pada desain pendekatan sistem yang dikemukakan oleh Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2009: 1). Kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan produk yang akan dikembangkan; (2) melakukan analisis instruksional; (3) menganalisis karakteristik siswa dan konteks; (4) merumuskan tujuan pembelajaran; (5) mengembangkan instrumen; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi; (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif terhadap produk yang dikembangkan; dan (9) merevisi produk.

Validasi produk dilakukan oleh beberapa dosen Pendidikan Ekonomi dari beberapa perguruan tinggi dan guru ekonomi SMA yang memiliki kompetensi di bidangnya

masing-masing. Jenis data penelitian adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli evaluasi tentang kualitas produk desain model pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan data kualitatif berupa masukan dari mereka sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Desain Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* pada Materi Ekonomi

Selama ini pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang diberikan pada siswa cenderung menggunakan satu metode saja yaitu ceramah. Akibatnya guru sering menghadapi kendala sulitnya mengelola kelas yang berujung pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan pengalaman banyak guru bahwa pembelajaran ekonomi kurang membekali dalam memahami konsep-konsep ekonomi. Sehingga siswa merasa kurang mendapat

manfaat nyata dari materi yang dipelajari. Selain itu, situasi yang tercipta di kelas lebih kepada situasi persaingan individual dalam hal perolehan nilai akademik. Hal ini berakibat pada kurangnya rasa kerjasama di antara siswa dalam mempelajari sesuatu.

Implementasi model pembelajaran *cooperative learning* yang dikembangkan dengan didasarkan pada falsafah *homo homini socius* akan membawa siswa pada interaksi kerjasama dengan sesama untuk mencapai tujuan pendidikan dalam suasana yang menyenangkan. Untuk itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep ekonomi dalam situasi kerjasama sekaligus tanpa meninggalkan konteks persaingan. Untuk kepentingan tersebut perlu kiranya dikembangkan model-model pembelajaran inovatif yang relevan dengan materi-materi ekonomi pada SMA. Pada kajian ini dikembangkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan memanfaatkan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS). Pokok

bahasan yang akan dikembangkan model pembelajarannya adalah mata pelajaran ekonomi SMA kelas X semester II yang didasarkan pada KTSP 2006 dengan Standar Kompetensi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dengan Kompetensi Dasar yaitu (i) mendeskripsikan perbedaan antara ekonomi mikro dan ekonomi makro, dan (ii) mendeskripsikan masalah-masalah yang dihadapi pemerintah di bidang ekonomi.

Berikut ini diuraikan tahapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran ekonomi materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi.

1. Perencanaan dan persiapan

- a) Guru memetakan siswa berdasarkan prestasi belajarnya. Pemetaan tersebut menjadi dasar untuk membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen. Siswa dibagi menjadi tiga klasifikasi yaitu siswa dengan prestasi atau nilai akademik tinggi, siswa dengan prestasi sedang, dan siswa dengan prestasi rendah.

Dalam pembagian kelompok tersebut terbentuk enam kelompok dimana pada tiap-tiap kelompok beranggotakan siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Enam kelompok yang terbentuk selanjutnya diberi nama kelompok 1, 2, 3, 4, 5, 6.

- b) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan meliputi: Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP), materi pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, meja permainan, dan hadiah. RPP berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode dan media pembelajaran, materi ajar, dan evaluasi (Dick, et al: 2009). Materi pembelajaran tentang kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi berisi pengertian ilmu ekonomi makro dan ilmu ekonomi mikro, kebijakan pemerintah dalam mengatasi inflasi, masalah pokok ekonomi di Indonesia dan penyelesaiannya. Lembar kerja siswa berisi soal-soal

latihan berupa *pre test* dan *post test* yang berguna untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran.

c) Guru kemudian mempersiapkan perlengkapan kegiatan game dan turnamen yang meliputi:

- 1) Meja permainan sejumlah enam buah yang disesuaikan dengan jumlah kelompok.
- 2) Uang-uangan kertas digunakan sebagai poin untuk taruhan dalam tiap-tiap soal yang disediakan diatas meja permainan. Tiap-tiap kelompok wajib menaruhkan poin sebelum mengambil soal.
- 3) Lembar teka-teki silang merupakan media yang digunakan untuk permainan kelompok. Tiap-tiap kelompok akan mendapatkan satu lembar teka-teki silang, dan tiap-tiap anggota kelompok menjawab pertanyaan yang telah

diambil pada lembar teka-teki silang tersebut.

- 4) Papan nama kelompok yang diletakkan di atas meja kelompok. Papan nama kelompok digunakan sebagai identitas dari tiap-tiap kelompok.
- 5) Nomor urut pengerjaan soal. Tiap-tiap peserta mendapatkan nomor urut pengerjaan soal. Nomor urut berisi urutan angka dari 1 sampai 10. Tiap-tiap anggota kelompok harus maju berdasarkan nomor urut yang didapat.
- 6) Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang harus dikerjakan siswa dalam lembar teka-teki silang. Kartu dibuat berdasarkan daftar pertanyaan pada lembar TTS.
- 7) Hadiah diberikan kepada tiga kelompok yang mendapat nilai permainan dan turnamen tertinggi, setelah skor permainan dan turnamen diakumulasikan. Hadiah yang diberikan

dapat berupa makanan ringan, alat tulis, permen, dan sebagainya.

- 8) Lembar penilaian kelompok untuk mencatat skor yang diperoleh masing-masing kelompok saat permainan dan turnamen.

d) Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran, guru melakukan apersepsi dengan mengulas kembali materi pelajaran yang telah dipelajari minggu lalu (kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi) dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saat menerangkan materi.

- e) Membagi siswa dalam kelompok.

Pada tahap perencanaan, guru telah membagi kelompok yang heterogen. Saat pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, guru membacakan nama-nama anggota kelompok yang telah dibagi tersebut. Jumlah anggota

kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setelah guru membacakan nama-nama anggota kelompok, guru mempersilahkan siswa menempati tempat yang telah disediakan berdasarkan kelompok yang telah dibagi oleh guru. Selanjutnya guru menjelaskan aturan dan prosedur permainan (*game*).

- f) Permainan (*games*)

Permainan (*games*) pada kegiatan diberi nama teka-teki silang. Setiap kelompok mendapatkan sejumlah uang-uangan kertas dan *call card* yang akan digunakan dalam permainan. Pada permainan ini siswa pada tiap kelompok diminta untuk memilih nomor urut mengerjakan soal dengan cara memasang *call card*. Setiap *call card* bertuliskan dua nomor yang menunjukkan urutan mengerjakan soal yang berada di depan kelas. Satu per satu siswa dalam kelompok berdasarkan nomor urutnya maju ke depan kelas mengerjakan soal.

Bentuk soal adalah soal teka-teki silang. Soal tersedia dalam tempat yang telah disediakan dan jawaban dituliskan pada kolom teka-teki silang yang ada di atas meja. Guru akan memanggil nomor urut siswa yang akan mengerjakan soal di depan kelas. Pengerjaan soal diawali dengan tanda bunyi peluit satu kali, dan diakhiri dengan tanda peluit dua kali. Ada 10 buah soal dengan waktu pengerjaan untuk setiap soal adalah satu menit.

g) Turnamen

Turnamen dilakukan setelah permainan (*games*) selesai dilaksanakan. Turnamen pada siklus pertama ini diberi nama cerdas cermat. Pada sesi turnamen ini, siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada satu lembar kertas yang disediakan. Jika jawaban benar maka poin akan bertambah 10.000 dan jika jawaban salah maka kelompok akan dikurangi poin

sebesar 10.000, tidak menjawab pertanyaan sama dengan jawaban salah. Waktu pengerjaan soal selama 30 detik di tempat yang telah disediakan. Pengerjaan soal akan dimulai dengan tanda bunyi peluit satu kali dan diakhiri dengan bunyi peluit dua kali. Berdasarkan instruksi guru, kelompok harus menunjukkan jawaban pekerjaan kepada guru dengan cara mengangkat jawaban yang telah dituliskan dalam lembar yang telah disediakan.

h) Penghargaan kelompok

Skor yang diperoleh masing-masing kelompok dalam *games* maupun turnamen dicatat. Pada tahap akhir dilakukan penjumlahan skor jawaban dan ranking. Berdasarkan ranking tersebut ditentukan juara I,II, dan III.

i) Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan di akhir pembelajaran dengan mengerjakan soal post test. Setelah evaluasi selesai segera dilakukan refleksi untuk melihat

apakah apa yang dirasakan siswa dan manfaat yang diperoleh siswa pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *TGT*. Refleksi dilakukan oleh siswa menggunakan lembar refleksi yang sudah dipersiapkan. Guru menggunakan lembar observasi proses untuk menilai proses pembelajaran yang berlangsung.

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* pada Materi Ekonomi

Berikut dipaparkan langkah-langkah praktis dalam mengaplikasikan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* di kelas untuk materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi yang berisi tentang pengertian ilmu ekonomi makro dan ilmu ekonomi mikro, kebijakan pemerintah dalam mengatasi inflasi, masalah pokok ekonomi di Indonesia dan penyelesaiannya.

1. Kegiatan prapembelajaran

Guru memastikan ruang kelas telah siap digunakan untuk pembelajaran. Demikian juga dengan media dan alat pembelajaran yang dibutuhkan setiap kelompok telah dipastikan tersedia lengkap.

2. Kegiatan membuka pembelajaran Pembelajaran dibuka oleh guru dengan menjelaskan atau mengajak siswa untuk berdiskusi tentang teori ekonomi, pengangguran, dan inflasi. Apersepsi dilakukan guru dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan materi pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan kompetensi dasar (KD) pembelajaran dan dilanjutkan dengan menjelaskan secara singkat metode pembelajaran *TGT* yang akan dilaksanakan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti *power-point* atau uraian ringkas tentang hal ini yang digandakan dan dibagikan kepada siswa. Pada kesempatan ini siswa diberi kesempatan secukupnya untuk bertanya hal-hal yang belum jelas.

3. Kegiatan inti pembelajaran

- a. Sebelumnya guru telah membagi kelompok yang heterogen. Saat pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, guru membacakan nama-nama anggota kelompok yang telah dibagi tersebut dengan anggota kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setelah guru membacakan nama-nama anggota kelompok, guru mempersilahkan siswa menempati tempat yang telah disediakan berdasarkan kelompok yang telah dibagi oleh guru. Selanjutnya guru menjelaskan aturan dan prosedur permainan (*game*).
- b. Permainan (*games*)
Permainan (*games*) pada kegiatan ini diberi nama Teka-Teki Silang (TTS). Sebelum permainan, siswa diminta untuk mengecek uang-uangan kertas, dan *call card* yang tersedia diamplop. Jumlah uang-uangan adalah 100.000 yang terdiri dari lima lembar uang 10.000, dan sepuluh lembar uang 5.000. Masing-masing siswa berhak menaruhkan uang sebagai poin taruhan secara bebas, namun batas minimal uang yang dipertaruhkan adalah 5.000 dan batas maksimal uang yang ditaruhkan adalah 10.000. Jika jawaban kelompok benar, maka poin akan bertambah sejumlah uang taruhan, namun jika jawaban salah maka poin akan berkurang sejumlah uang taruhan. Pada permainan ini siswa pada tiap kelompok diminta untuk memilih nomor urut mengerjakan soal dengan cara memasang *call card*. Setiap *call card* bertuliskan dua nomor yang menunjukkan urutan mengerjakan soal yang berada di depan kelas. Contoh: nomor urut 1 dan 4, artinya akan mengerjakan soal pada urutan pertama dan pada urutan keempat. Satu per satu siswa dalam kelompok berdasarkan nomor urutnya maju ke depan kelas mengerjakan soal. Bentuk soal adalah soal TTS. Soal tersedia dalam tempat yang telah

disediakan dan jawaban dituliskan pada kolom TTS yang ada di atas meja. Sebelum mengambil soal, siswa diharuskan menaruhkan sejumlah uang taruhan sebagai bentuk upaya pemerolehan poin pada tiap-tiap soal. Siswa mengambil soal di tempat yang disediakan dan menuliskan jawaban pada kolom TTS yang disediakan di atas meja sesuai dengan nomor kelompoknya. Guru akan memanggil nomor urut siswa yang akan mengerjakan soal di depan kelas. Pengerjaan soal diawali dengan tanda bunyi peluit satu kali, dan diakhiri dengan tanda peluit dua kali. Ada 10 buah soal dengan waktu pengerjaan untuk setiap soal adalah satu menit.

c. Turnamen

Turnamen dilakukan setelah permainan (*games*) selesai dilaksanakan. Turnamen pada bagian ini diberi nama cerdas cermat. Pada sesi turnamen ini, siswa diharuskan men-

jawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada satu lembar kertas yang disediakan. Jika jawaban benar maka poin akan bertambah 10.000 dan jika jawaban salah maka kelompok akan dikurangi poin sebesar 10.000, tidak menjawab pertanyaan sama dengan jawaban salah. Waktu pengerjaan soal selama 30 detik di tempat yang telah disediakan. Pengerjaan soal akan dimulai dengan tanda bunyi peluit satu kali dan diakhiri dengan bunyi peluit dua kali. Berdasarkan instruksi guru, kelompok harus menunjukkan jawaban pekerjaan kepada guru dengan cara mengangkat jawaban yang telah dituliskan dalam lembar yang telah disediakan.

d. Penghargaan kelompok

Skor yang diperoleh masing-masing kelompok dalam *games* maupun turnamen dicatat. Pada tahap akhir dilakukan penjumlahan skor jawaban dan ranking. Berdasarkan ranking tersebut

ditentukan juara I,II, dan III. Masing-masing juara akan mendapatkan hadiah misalnya makanan ringan, permen, alat tulis, dan sebagainya.

4. Kegiatan penutup

Setelah turnamen selesai, guru memberikan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Setelah selesai *post test*, guru mengumumkan kelompok yang mendapat nilai tertinggi (*game* dan turnamen) dan memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut. Setelah itu guru mengadakan refleksi pembelajaran dengan membagikan lembar refleksi yang diisi oleh siswa.

E. KESIMPULAN

Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dengan teman sekelasnya. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini akan dapat membuat

siswa mencapai hasil prestasi belajar yang memuaskan tanpa menjatuhkan teman yang dianggap pesaing, bahkan mereka dapat berkolaborasi untuk kebaikan bersama. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, sebagaimana metode pembelajaran yang lain, penerapan TGT tentu saja mesti memperhatikan karakteristik materi yang akan diajarkan. Tidak semua materi atau konsep-konsep dalam ekonomi cocok diajarkan dengan TGT. Di sinilah kecermatan guru menjadi sesuatu yang sangat penting dalam penyusunan skenario pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Bethune, J.J. 2000. "Assesing Economic Understanding in The Early Grades". *Journal of Economics and Economic Education Research*. Vol. 1 hal. 22-30
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. 2009. *The Systematic Design if Instruction (7th ed.)*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Jappeli, T. 2010. "Economic Literacy: An International Comparasion". *The Economic Journal*. Vol. 120 F429-F451
- Johnson, D. W., & Johnson, R. 1994. *Leading the cooperative school*. Second Edition. Edina, MN: Interaction Book.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di*



- Ruang-Ruang Kelas*. Cetakan ketujuh. Jakarta: Grasindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. London: Allyn and Bacon.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Penerjemah: Narulita Yusron. Cetakan kelima belas. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Stahl, Robert J. 1994. *Cooperative Learning in Social Studies: A Handbook for Teachers*. Menlo Park, CA: Addison-Wesley.
- Varum, Celeste., Abigail Ferreira, Ana Breda. 2013. "Economics Education Research: Theoretical Foundations and Empirical Research, Directions and Trends in the Past Decades". *Journal of Social Science Education*. Vol. 12. No. 2
- Walstad, W.B. 1998. "Why it's Important to Understand Economics". Diunduh 2 Oktober 2015 tersedia di <https://www.minneapolisfed.org/publications/the-region/the-net-the-coming-revolution-in-teaching-economics#>