

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL TGT DAN JIGSAW II MEMPERHATIKAN GAYA BELAJAR

Toni Sanjaya, Edy Purnomo, dan Tedi Rusman
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research was to know the difference of learning outcomes and the interaction of the use of cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) and Jigsaw II type by considering visual and auditory learning style. Research methodology used in this research was experiments with comparative approach. The experimental methods were divided into two, which is true experiment and quasi experiment. The methodology that was used in this research was quasi experiment. Data collection was done, by using test. The data which were collected by test of learning outcomes were analyzed by using manually and SPSS program. Based on analysis of the data, it obtained the result that there is a difference in learning outcomes and the interaction of the use of cooperative learning model of TGT and Jigsaw II type by considering visual and auditory learning style.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw II* dengan memperhatikan gaya belajar visual dan auditorial. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Metode eksperimen dibedakan menjadi dua, yaitu eksperimen murni dan eksperimen semu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Pengumpulan data dilakukan dengan tes. Data yang terkumpul melalui tes hasil belajar diolah dengan manual dan program SPSS. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa ada perbedaan hasil belajar dan interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Jigsaw II* dengan memperhatikan gaya belajar visual dan auditorial.

Kata kunci: gaya belajar, hasil belajar, *jigsaw II*, *tgt*.

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Karena pendidikan memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan manusia. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan 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, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Nasional yang tersebut lebih lanjut diuraikan dalam tujuan institusioal, yakni tujuan yang harus dicapai oleh suatu jenis sekolah tertentu. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bab V pasal 26 menjelaskan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan SMA bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Salah satu disiplin ilmu yang sangat perlu dikembangkan adalah ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu cabang mata pelajaran ilmu sosial. Mata pelajaran ekonomi mencakup hubungan antar manusia sebagai makhluk sosial. Fungsi mata pelajaran ekonomi di SMA adalah

untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan perekonomian peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Tujuan mata pelajaran ekonomi di SMA agar peserta didik mampu memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMAN 2 Padangcermin, diketahui bahwa guru mengajar ekonomi di kelas X masih menggunakan pembelajaran yang ekspositori/ceramah. Selama ini, guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas masih merupakan figur sentral dan pengendali dari seluruh kegiatan belajar. Akibatnya, siswa kurang kreatif dan kurang mendapatkan pengalaman belajar. Metode kelompok juga sering diterapkan dalam pembelajaran namun belum dapat mencapai hasil belajar yang maksimal jika dalam pembentukan kelompok biasanya hanya berdasarkan letak tempat duduk, urutan absen dan pemilihan teman kelompok sesuka siswa hal ini mengakibatkan kelompok belajar yang terbentuk adalah kelompok belajar yang homogen. Jadi dalam pembentukan kelompok, guru juga harus berupaya untuk membagi kelompok belajar siswa yang heterogen.

Berdasarkan pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan pada siswa kelas X SMAN 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016, menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi belum sepenuhnya memuaskan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70.

Hasil belajar ekonomi yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SMAN 2 Padangcermin kurang efektif. Salah satu penyebab terjadinya diduga karena kurang tepatnya guru memilih model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada dasarnya setiap metode mengajar yang digunakan guru tetap mempunyai tujuan meningkatkan hasil belajar siswanya.

Siswa di kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin umumnya masih belajar secara individual dan tidak mau untuk menyelesaikan tugas dari guru secara kelompok. Hal ini karena kebanyakan siswa masih memilih-milih teman. Kebanyakan siswa yang pandai tidak mau bekerjasama dengan siswa yang kurang pandai, begitu pula siswa yang kurang pandai tidak mau bekerjasama dengan siswa yang pandai karena rendah diri. Kondisi ini tidak baik, karena akibatnya siswa yang kurang pandai akan tertinggal kemampuan kognitifnya jika dibandingkan siswa yang pandai.

Berdasarkan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, maka perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II*.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok. Pembelajaran yang menggunakan pembelajaran TGT yang menjadi pembahasan utama adalah diskusi kelompok dan kerjasama antar siswa. Pembelajaran TGT melatih siswa untuk bekerjasama yaitu dalam hal pembagian dan penguasaan materi dengan mengenal kemampuan temannya. Slavin (2001: 166-167), mengungkapkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu tahap presentasi dikelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi.

Adapun model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti selain model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran *Jigsaw II*. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II*, memberi kesempatan kepada siswa untuk mentransfer materi kepada temannya dengan bahasa mereka sendiri yakni bahasa yang lebih mudah dipahami daripada bahasa guru menyampaikan. Model pembelajaran *Jigsaw II*, mengutamakan kerja sama untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas antarsiswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang berperan aktif dalam pelaksanaan model pembelajaran ini.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Padang cermin dapat disebabkan oleh belum maksimalnya guru dalam mengajar. Hal ini dapat terjadi biasanya karena memang ada faktor yang mempengaruhinya, salah satunya yaitu gaya belajar. Gaya belajar yang dimiliki siswa pada

umumnya, yaitu visual dan auditorial. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan senang belajar hal-hal yang disertai gambar dan menulis. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditorial lebih senang belajar jika diskusi dan pidato. Maka sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw II* dengan Memperhatikan Gaya Belajar Visual dan Auditorial pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padangcermin Tahun Pelajaran 2015/2016”

Tujuan penelitian ini sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran *Jigsaw II* terhadap hasil belajar ekonomi. (2) Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. (3) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi. (4) Untuk mengetahui perbedaan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual. (5) Untuk mengetahui perbedaan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial. (6) Untuk mengetahui

perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual dan auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*. (7) Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual dan auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil belajar menurut Dimyati dan Mudjiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar dari sisi guru, diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya pembelajaran dan puncak proses tindak belajar.

Model *Team Games Tournament* merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok/turnamen merupakan ajang kompetisi bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok.

Model *Jigsaw II* yaitu kegiatan pembelajaran kooperatif dimana siswa diakan dibentuk menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa harus membaca semua materi karena untuk mendapatkan gambaran besar materi tersebut. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi ahli (*expert*) pada suatu aspek tertentu dari materi tersebut.

Deporter dan Hernacki (2010: 112), mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi bagaimana anda menyerap, dan kemudian mengatur serta mengelola informasi. Gaya belajar visual cenderung lebih dominan dalam penglihatannya dibanding dengan pendengaran dan gerakan-gerakan. Sedangkan gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang lebih cenderung melalui suara dalam proses pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2010: 57). Menguji hipotesis komparatif yang berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan (Sugiyono, 2011: 115). Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan satu variabel yaitu rata-rata hasil belajar ekonomi dengan perlakuan yang berbeda.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2011: 7). Tujuan umum penelitian eksperimen adalah untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan yang berbeda. Arikunto (2008: 207) berpendapat bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian

yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “suatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain, penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Jenis eksperimen ini belum memenuhi persyaratan yang dapat dikatakan ilmiah (Arikunto, 2008: 86). Metode ini dilakukan dengan melakukan percobaan secara cermat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara gejala yang timbul dengan variabel yang sengaja diadakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hipotesis Pertama

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*.

H_1 : Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*.

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama dengan menggunakan rumus Analisis Varian Dua Jalan, maka diperoleh $F_{hitung} = 6,073$ ($> F_{tabel} = 3,98$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,016$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2006: 76), bahwa metode atau model yang berbeda akan menyebabkan perbedaan motivasi belajar siswa dan nantinya akan menimbulkan perbedaan hasil belajar.

2. Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial

H_1 : Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan rumus Analisis Varian Dua Jalan, maka diperoleh $F_{hitung} = 6,548$ ($> F_{tabel} = 3,98$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,013$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan

auditorial. Hal ini terlihat dari data bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang /memiliki gaya belajar visual sebesar 82,85 sedangkan yang memiliki gaya belajar auditorial sebesar 80,42.

Perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar antara siswa yang memiliki gaya belajar visual dan yang memiliki gaya belajar auditorial dapat terjadi karena adanya gaya belajar berbeda-beda yang memungkinkan adanya perbedaan pola belajar.

3. Hipotesis Ketiga

H_0 : Tidak ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

H_1 : Ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga dengan menggunakan rumus Analisis Varian Dua Jalan, maka diperoleh $F_{hitung} = 44,966$ ($> F_{tabel} = 3,98$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,000$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.

Dengan demikian jelas ada pengaruh interaksi model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar, Didukung oleh pendapat Trianto (2007: 56) bahwa

pembelajaran muncul dari konsep, maksudnya ialah siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berdiskusi dengan temannya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dapat dipahami dengan menerapkan model pembelajaran dan memperhatikan gaya belajar akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda dari secara umum.

4. Hipotesis Keempat

H_0 : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih rendah dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual

H_1 : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual

Berdasarkan pengujian hipotesis keempat dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen, maka diperoleh $t_{hitung} = 6,452$ ($> t_{tabel} = 2,032$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,000$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi

dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual.

Hal ini terlihat dari data bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar 87,22 sedangkan yang memiliki gaya belajar visual dan menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* sebesar 78,47.

Deporter dan Hernacki (2010:112) mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang itu menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Dalam hal ini, aktivitas belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual pada pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi karena siswa fokus siswa melihat dan menikmati permainan. Hal tersebut yang menjadi pemicu untuk bersungguh-sungguh dalam memahami materi. Sedangkan pada model pembelajaran *Jigsaw II*, selain diberi materi oleh guru siswa akhirnya harus fokus terhadap apa yang dibicarakan oleh kelompok *expert* sehingga siswa hanya terpaku dengan cara guru mengharuskan siswa mendengarkan temannya, sehingga bisa saja belajar yang siswa laksanakan tidak sungguh-sungguh.

5. Hipotesis Kelima

H_0 : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih

rendah dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial.

H₁ : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial.

Berdasarkan pengujian hipotesis kelima dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen, maka diperoleh $t_{hitung} = 2,963$ ($> t_{tabel} = 2,032$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,006$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H₀ ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial. Hal ini terlihat dari data bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar 78,55 sedangkan yang memiliki gaya belajar auditorial dan menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* sebesar 82,50.

Susilo (2009: 94), mengatakan bahwa gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih seorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memperoleh

informasi tersebut. Pada pembelajaran *Jigsaw II*, siswa yang memiliki gaya belajar auditorial membuat siswa dapat mendengarkan apa yang dijelaskan oleh temannya dikelompok. Sehingga siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dapat mendapat banyak pemahaman dari yang dia dengarkan, maka akan semakin baik pengetahuannya.

Berbeda dengan pembelajaran *Time Games Tournament* yang memiliki gaya belajar auditorial kurang menyukai dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan temannya, pada pembelajaran *Jigsaw II* yang memiliki gaya belajar auditorial akan terpacu untuk mendengarkan temannya.

6. Hipotesis Keenam

H₀ : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih rendah dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*.

H₁ : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*.

Berdasarkan pengujian hipotesis keenam dengan menggunakan rumus t-test dua sampel

independen, maka diperoleh $t_{hitung} = 6,560$ ($> t_{tabel} = 2,030$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,000$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*.

Hal ini terlihat dari data bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dan memiliki gaya belajar visual sebesar 87,22 sedangkan yang menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dan memiliki gaya belajar auditorial sebesar 78,55.

Rita Dunn dalam Sugihartono (2007: 53), pelopor di bidang gaya belajar yang telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi gaya belajar, diantaranya lingkungan pembelajaran di sekolah. Pada penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial dalam pembelajaran akan berusaha untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki gaya belajar visual yang akan lebih dominan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, karena siswa dituntut memperhatikan jalannya proses permainan dan turnamen dalam pembelajaran. Selain itu

meningkatkan rasa tanggung jawab siswa juga meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial akan mengikuti jalannya pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

7. Hipotesis Ketujuh

H_0 : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih rendah dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*.

H_1 : Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*.

Berdasarkan pengujian hipotesis ketujuh dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen, maka diperoleh $t_{hitung} = 2,946$ ($> t_{tabel} = 2,034$) serta $P\ value\ (Sig.) = 0,006$ ($< \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*. Hal ini terlihat dari data bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang

menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* dan memiliki gaya belajar visual sebesar 78,47 sedangkan yang menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* dan memiliki gaya belajar auditorial sebesar 82,50.

Pada model pembelajaran *Jigsaw II*, siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial dalam pembelajaran akan berusaha untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar siswa di kelas dapat terlihat gaya belajar auditorial mungkin yang akan lebih dominan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*, karena siswa dituntut mendengarkan apa yang disampaikan teman sekelompoknya saat diskusi. Selain itu meningkatkan rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*. Perbedaan terjadi karena adanya pemberian model pembelajaran yang berbeda. Hal ini sesuai

dengan pendapat Djamarah (2006: 76) bahwa metode atau model pembelajaran yang berbeda akan menyebabkan perbedaan motivasi siswa belajar dan nantinya akan menimbulkan perbedaan hasil.

2. Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. Adanya perbedaan dikarenakan pada kedua jenis gaya belajar siswa dimiliki oleh siswa yang berbeda, dimana untuk masing-masing kelas eksperimen dan kontrol keduanya memperhatikan kedua gaya belajar tersebut.
3. Ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi. Hal ini terjadi karena kedua jenis gaya belajar masing-masing memberikan kesempatan siswa untuk memahami materi pelajaran yang diberikan berdasarkan proses belajar, sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dimana pada pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan kesempatan siswa untuk bisa memperhatikan jalannya pertandingan dengan baik dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Sedangkan pada pembelajaran *Jigsaw II* memberikan kesempatan siswa

- untuk bertukar pikiran dengan sesama kelompok *expert* lainnya, dikarenakan adanya kewajiban bagi masing-masing siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti diskusi dengan baik.
4. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki gaya belajar visual. Dimana pada siswa yang memiliki gaya belajar visual bisa memahami materi sesuai dengan memperhatikan proses belajar hal tersebut didukung oleh pembelajaran TGT yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan jalannya turnamen yang berlangsung.
 5. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial. Dimana pada siswa yang memiliki gaya belajar auditorial bisa memahami materi sesuai dengan berdiskusi dengan teman lainnya hal tersebut didukung oleh pembelajaran *Jigsaw II* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan sesama kelompok *expert* lainnya.
 6. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar visual lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar auditorial pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*. Dimana pada pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan kesempatan siswa untuk bisa memperhatikan jalannya pertandingan dengan baik dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.
 7. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan yang memiliki gaya belajar visual pada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Jigsaw II*. Dimana pada pembelajaran *Jigsaw II* memberikan kesempatan siswa untuk bertukar pikiran dengan sesama kelompok *expert* lainnya, dikarenakan adanya kewajiban bagi masing-masing siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, dengan gaya belajar visual memberikan peluang kepada siswa untuk mengikuti diskusi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008.
Penelitian Tindakan Kelas.
 Jakarta: Bumi Aksara.

Deporter, Bobbi dan Hernacki. 2010.
Quantum Learning.
Bandung: PT Mizan
Pustaka.

Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar
Dan Pembelajaran*. Jakarta :
Rineka Cipta.

Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi
Belajar Mengajar*. Jakarta:
Rineka Cipta.

Sugihartono. 2007. *Psikologi
Pendidikan*. Yogyakarta:
UNY Press

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian
Pendidikan*. Bandung:
Alfabeta.

_____. 2011. *Metode Penelitian
Pendidikan (Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Susilo, M. Joko. 2009. *Sukses
dengan Gaya Belajar*.
Yogyakarta: Pinus.

Trianto. 2007. *Model-Model
Pembelajaran Inovatif
Berorientasi
Konstruktivistik*. Jakarta:
Prestasi Pustaka.