BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Mata Pelajaran Ekonomi

a. Karakteristik Mata Pelajaran Ekonomi

> Menurut Sigit Winarno, dan Sujana Ismaya (2007:177), dalam kamus besar Ekonomi, economics diartikan sebagai ilmu ekonomi merupakan yang mempelajari asas-asas produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan, seperti keuangan, perindustrian, dan perdagangan; ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Dasim Budimansyah (2003:1) "Ilmu ekonomi merupakan ilmu atau seni tentang upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi".

Berdasarkan pendapat di atas, maka mata pelajaran ekonomi dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang mempelajari usaha manusia memenuhi kebutuhan. Mata pelajaran Ekonomi juga mempunyai beberapa karakteristik. Menurut Ekowati (2008) Adapun karakteristik mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut:

1) Ilmu ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata. Kenyataan menunjukkan bahwa kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan sumber-sumber ekonomi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan yang jumlahnya terbatas
2) Ilmu ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional. Agar manusia mampu membaca dan

menjelaskan gejala-gejala ekonomi secara sistematis, maka disusunlah konsep dan teori ekonomi menjadi bangunan ilmu ekonomi. Selain mempunyai persyaratan sistematis, ilmu ekonomi juga memenuhi persyaratan keilmuan yang lain yaitu obyektif dan mempunyai tujuan yang jelas.

3) Umumnya, analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah. Metode pemecahan masalah cocok digunakan dalam analisis ekonomi sebab obyek dalam ilmu ekonomi adalah permasalahan dasar ekonomi. Permasalahan dasar tersebut yaitu barang apa yang harus diproduksi, bagaimana cara memproduksi dan untuk siapa barang diproduksi. Ketiga permasalahan dasar tersebut pada intinya berangkat dari adanya kelangkaan sumber-sumber ekonomi.
4) Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik. Untuk mencapai kemakmuran manusia mempunyai banyak pilihan kegiatan. Namun, dari sekian banyak pilihan kegiatan tersebut dapat dianalisis secara ekonomi sehingga dapat ditentukan alternatif pilihan mana yang paling optimal baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Ilmu ekonomi dapat digunakan untuk menentukan alternatif pilihan kegiatan ekonomi yang terbaik.
5) Lahirnya ilmu ekonomi karena adanya kelangkaan sumber pemuas kebutuhan manusia. Apabila sumber ekonomi keberadaannya melimpah (tidak langka), maka ilmu ekonomi tidak diperlukan lagi bagi kehidupan manusia.
Ekowati blog(http://ekowati52.wordpress.com/)

Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Ekonomi yang telah dipaparkan di atas maka materi pelajaran ekonomi kelas VIII yang terbagi ke dalam materi yang ada di semester satu dan semester dua. Adapun materi ini diambil berdasarkan silabus SMP Ekonomi kelas VIII semester satu dan dua SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012, adalah sebagai berikut:

Semester I

1) Kelangkaan sumber daya ekonomi ,usaha-usaha manusia dalam mengatasi kelangkaan memanfaatkan sumber daya yang langka, kebutuhan manusia yang tidak terbatas, faktor-faktor penyebab kebutuhan manusia beraneka

ragam, menentukan skala prioritas dari berbagai jenis kebutuhan penger tian dan macam- macam alat pemenuhan kebutuhan.

2) Pelaku ekonomi, peranan dan tujuan tiga sektor usaha formal, pokok-pokok koperasi Indonesia, pendirian usaha koperasi, tata cara mendirikan koperasi
3) Pengertian, fungsi, dan peranan pasar bagi masyarakat, syarat-syarat terjadinya pasar, macam-macam pasar dan contoh-contohnya, perbedaan pasar konkrit dan pasar abstrak, demonstrasi jual beli di pasar

Semester II

1) Pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja, hubungan antara jumlah penduduk, angkatan kerja, kesempatan kerja dan pengangguran, permasalahan tenaga kerja Indonesia, dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan, peningkatan mutu tenaga kerja, peranan pemerintah dalam mengatasi masalah tenaga kerja di Indonesia.
2) Sistem perekonomian Indonesia, Pelaku-pelaku kegiatan per ekonomi di Indonesia Ciri-ciri utama perekonomi-an Indonesia, kebaikan dan kelemahan sistem perekonomian Indonesia.
3) Pengertian pajak dan retribusi, pajak dan fungsinya bagi perekonomian nasional, perbedaan pajak langsung dengan pajak tidak langsung, perbedaan pajak pusat dengan pajak daerah fungsi dan peranan pajak dalam kehidupan suatu negara, Jenis-jenis pajak yang ditanggung oleh keluarga, Sanksi- sanksi terhadap wajib pajak yang melalaikan ke wajibannya
4) Pengertian dan faktor-faktor yang mempe-ngaruhi permintaan barang atau jasa, penawaran pada barang dan jasa, hukum permintaan terbentuknya harga, pengertian penawaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran barang atau jasa, keterkaitan antara penawaran dengan harga barang yang di tawarkan, kurve penawaran pengertian harga, macam-macam harga (termasuk harga yang ditetapkan pemerinta hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurve harga keseimbangan

b. Karakteristik Pembelajaran Ekonomi

Karakteristik pembelajaran ekonomi dapat dikatakan sebagai ciri-ciri pembelajaran ekonomi. Karakteristik pembelajaran ekonomi tidak terlepas dengan langkah-langkah pembelajaran ekonomi. Adapun langkah-langkah pembelajaran Ekonomi menurut Dasim Budimansyah (2003: 25-43) sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi masalah ekonomi
2) Memilih masalah untuk kajian kelas
3) Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji

Keterangan :

1) Mengidentifikasi masalah ekonomi

   Mengidentifikasi masalah ekonomi artinya, melalui pembelajaran ekonomi para siswa harus dibina agar memiliki kecakapan untuk memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungannya.

2) Memilih masalah untuk kajian kelas

   Memilih masalah untuk kajian kelas artinya, dalam hal ini guru memberi arahan agar masalah tidak keluar dari kajian materi pelajaran dengan tujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang baik tentang masalah mana yang sebaiknya dipilih untuk bahan kajian di kelas

3) Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji

   Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji artinya, hal ini dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi sumber-sumber

informasi. Sumber informasi misalnya, kantor penerbit surat kabar, kantor pemerintah daerah, kepolisian dan lingkungan sekitar. Sumber informasi dapat disesuaikan dengan masalah yang akan dikaji.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti menyimpulkan karakteristik pembelajaran ekonomi, yang diambil berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan. Karakteristik pembelajaran ekonomi antara lain:

1) Menggunakan peta konsep untuk mempermudah pengelompokan sub-sub materi
2) Sistem pencatatan materi yang bersifat perbedaan, dilakukan dengan menggunakan tabel, untuk memperjelas perbedaan sub-sub materi. Contoh: tabel perbedaan kegiatan produksi yang dilakukan oleh rumah tangga konsomsi (RTK) dan rumah tangga produksi (RTP), pada materi pelaku ekonomi.
3) Pembelajaran ekonomi membutuhkan ingatan untuk mempermudah pemahaman materi.
4) Pembelajaran ekonomi menggunakan hitungan dengan beberapa pendekatan, dan menggunakan grafik ataupun diagram untuk menggambarkan tingkatan suatu kejadian atau peristiwa ekonomi.

2. Metode Pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi

a. Pengertian metode pembelajaran

Menurut Surakhmad (2003:96), “Metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan”. Menurut Wina Sanjaya (2010:134), “Pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir yakni merangsang kerja otak secara maksimal”, sedangkan menurut Syaiful Sagala (2003:61), “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

Berdasarkan pendapat di atas maka metode pembelajaran merupakan cara yang diterapkan atau diimplementasikan oleh seorang guru kepada siswa di kelas untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran, dimana tujuan itu antara lain dapat berupa motivasi belajar, keaktifan, hasil belajar dll.

Menurut Jogiyanto (2006:20), beberapa sasaran dalam pembelajaran antara lain:

1) Meningkatkan kualitas berpikir
2) Meningkatkan *attitude of mind*
3) Meningkatkan kualitas personal (*qualities of person*)
4) Mengingatkan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep dan pengetahuan disituasi spesifik

Keterangan:

1) Meningkatkan kualitas berpikir

   Meningkatkan kualitas berpikir yaitu berpikir dengan efisien, konstruktif, dan mampu melakukan.

2) Meningkatkan *attitude of mind*

   Meningkatkan *attitude of mind* yaitu menekankan pada keingintahuan aspirasi-aspirasi dan penemuan.

3) Meningkatkan kualitas personal (*qualities of person*)

   Meningkatkan kualitas personal (*qualities of person*) yaitu karakter senvititas (*sensitivity*), integritas (*integrity*), tanggung jawab (*responsibility*)

5) Meningkatkan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep dan pengetahuan disituasi spesifik

   Meningkatkan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep dan pengetahuan disituasi spesifik artinya mampu menerapkan konsep dan pengetahuan yang dimilikinya sesuai dengan kondisi yang berlangsung dan bersifat khusus.

b. Metode Pembelajaran *Team Quiz*

1) Pengertian Metode Pembelajaran *Team Quiz*

   Ada banyak metode yang dapat diterapkan oleh guru kepada siswa antara lain, Metode Pembelajaran *Inquiry, Problem Solving, Teams Games Tournament* dan *Team Quiz*. Salah satu metode pembelajaran yang akan di implementasikan peneliti

adalah metode *Team Quiz* Bervariasi. Menurut Hisyam Zaini (2008:54), "*Team Quiz* adalah strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan". Menurut Sugiyanto (2009:58) "*Team Quiz* adalah teknik pembelajaran dengan memainkan topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok". Berdasarkan pendapat di atas maka metode pembelajaran *Team Quiz* merupakan teknik pembelajaran yang berbentuk permainan kelompok untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dengan suasana yang menyenangkan.

2) Langkah-langkah metode pembelajaran *Team Quiz,*

Menurut Meil L Silberman (2009:175) langkah-langkah metode pembelajaran *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

a) Guru memilih topik yang biasa disajikan dalam tiga segmen
b) Siswa dibagi menjadi tiga tim
c) Jelaskan format pelajaran dan mulailaih penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
d) Perintahkan tim A untuk menyajikan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam waktu tidak lebih dari 5 menit, tim B dan tim C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka
e) Tim A member kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak bisa menjawab satu pertanyaan, maka tim C segeramenjawabnya.
f) Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C dan mengulang proses tersebut
g) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan tim B sebagai pemandu kuis
h) Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan tim C sebagai pemandu kuis

3) Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran *Team Quiz* menurut Sanjaya (2008 : 249)

a) Kelebihan metode pembelajaran *Team Quiz*

(1) Siswa tidak menggantungkan kepada guru tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri.
(2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
(3) Membantu anak untuk merespon orang lain.
(4) Memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
(5) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemapuan sosial.
(6) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
(7) Meningkatkan kemampuan siswa untuk menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak secara nyata.
(8) Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir.

b) Kelemahan metode pembelajaran *Team Quiz*

(1) Pembelajaran bersifat leluasa, jika keleluasaan itu tidak optimal, maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
(2) Penilaian kelompok dapat membutakan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
(3) Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang sangat panjang.

Adapun kelemahan yang telah dipaparkan di atas, dapat ditutup dengan adanya metode yang divariasikan, yaitu kelemahan pada poin pertama dapat ditutup dengan adanya variasi metode *Word Square*, kelemahan pada poin kedua dapat ditutup dengan adanya variasi metode Tebak kata, dan kelemahan pada poin ketiga dapat ditutup dengan adanya variasi metode *Make A Match*

c. Metode Pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi

1) Pengertian *Team Quiz* Bervariasi

> Variasi menurut Suharso (2005:628), dalam kamus besar bahasa Indonesia Variasi adalah selingan, selang-seling dalam ilmu hayat berarti perubahan rupa yang temurun; tindakan atau hasil perubahan keadaan semula; bentuk yang lain. Bervariasi berarti mempunyai variasi; memvariasikan artinya menyelang-nyeling.

Adapun metode pembelajaran yang dijadikan sebagai variasi dalam metode *Team Quiz* adalah metode pembelajaran tebak kata, *Word Square*, dan *Make A Match*. Menurut Eko Budi Santoso (2011) "Metode pembelajaran tebak kata adalah metode pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki". (*http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/modelpembelajaran-cooperative-learning.html*. Adapun kelebihan metode pembelajaran Tebak Kata menurut Syarif Fauzan (2011) adalah:

a) Meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok berpasangan.
b) Siswa dilatih untuk percaya diri dan berani mengutarakan pikiran
c) Melatih siswa untuk memaksimalkan ingatannya. (*http://syariffauzan.blogspot.com/2011/11/model-pembelajaran-tebak-kata.html)*

Menurut Saiful Amin (2011) "Metode *Make A Match* adalah metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari".

(*http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html)*. Metode *Make A Match* ini juga mempunyai beberapa kelebihan. Adapun kelebihan metode *Make A Match* menurut Syaiful Amin (2011) adalah:

a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Menurut Rumah Desakoe (2011) "*Word Square* adalah metode pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokan jawaban pada kotak jawaban"*(http://rumahdesakoe.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-word-square.html#comment-form)*.

Adapun kelebihan metode *Word Square* menurut Eko Budi Santoso (2011)

a) Mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
b) Melatih untuk berdisiplin.
c) Melatih sikap teliti dan kritis.
d) Merangsang siswa untuk berpikir efektif.

http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-word-square.html)

Berdasarkan pendapat di atas maka kesimpulan yang dapat diambil mengenai metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kuis didalam kelas yang terbagi ke dalam 3 segmen, ada penanya dan ada anggota kuis (regu), dengan aturan permainan pada setiap pergantian segmen diselingi atau divariasikan dengan tiga metode pembelajaran yaitu metode Tebak Kata, metode *Make A Match* dan metode *Word Square* yang bertujuan menambah semangat siswa untuk mengikuti segmen berikutnya. Pergantian segmen yang dimaksud adalah proses pergantian penanya yang diawali dari kelompok A dan seterusnya.

2) Langkah-langkah metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi

Langkah-langkah metode pembelajaran *Team Quiz* sebagaimana dipaparkan oleh Meil L Silberman (2009:175), selanjutnya dimodifikasi dengan langkah-langkah metode yang dijadikan variasi *Team Quiz* yaitu Tebak Kata dan *Word Square* menurut Ahmad Sudrajat (2008) dan *Make A Match* menurut Rahmad Widodo (2009) menghasilkan langkah-langkah metode *Team Quiz* Bervariasi sebagai berikut:

a) Guru memilih topik yang biasa disajikan dalam tiga segmen
b) Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar.
c) Guru menjelaskan skenario pembelajaran.

d) Guru menyajikan materi pelajaran.

e) Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim B, dan tim C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka

f) Tim A memberikan kuis kepada tim B. jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C segera menjawabnya.

g) Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C dan mengulang proses tersebut.

h) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim B sebagai pemandu kuis.

i) Untuk menuju pergantian segmen diimpelementasikan variasi metode yang pertama yaitu tebak kata dengan cara mengambil tiga pasangan dari kelompok secara acak dengan langkah-langkah metode Tebak Kata menurut Akhmad Sudrajat (2008) sebagai berikut:

    (1) Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10×10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5×2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan ditelinga.
    (2) Sementara siswa membawa kartu 10×10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10×10 cm. jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
    (3) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung member jawabannya.

(*http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/19/model-pembelajaran-inovatif-2/)*

j) Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran dan tunjuklah tim C sebagai pemandu kuis.

k) Untuk menuju segmen ketiga dilakukan variasi metode yang kedua yaitu *Make A Match*, dengan langkah-langkah menurut Rakhmad Widodo (2009) sebagai berikut:

(1) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
(2) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
(3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Artinya siswa yang kebetulan mendapat kartu 'soal' maka harus mencari pasangan yang memegang kartu 'jawaban soal' secepat mungkin. Sampai batas waktu yang telah ditetapkan jika ada siswa yang belum mendapat pasangan maka tidak boleh duduk dan tidak boleh mengikuti kuis. *http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/06/model-pembelajaran-make-a-match-lorna-curran-1994/*

l) Ketika ketiga segmen berakhir dilaksanakan variasi metode terakhir yaitu melakukan metode *Word Square* yang ditujukan pada masing-masing kelompok, sebagai penutup segmen. Adapun langkah-langkah metode *Word Square* menurut Ahkmad Sudrajat 2008) sebagai berikut:

(1) Bagikan lembaran kegiatan sesuai contoh.
(2) Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
(3) Berikan poin setiap jawaban dalam kotak (*http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/19/model-pembelajaran-inovatif-2/*).

m) Pemberian *reward* (hadiah) sebagai bentuk motivasi bagi pemenang kuis dalam *Team*

3) Kelebihan metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi

Adapun kelebihan Metode *Team Quiz* sebagaimana dipaparkan Sanjaya (2008:149) setelah dipadukan dengan kelebihan metode yang dijadikan variasi menghasilkan kelebihan metode *Team Quiz* Bervariasi sebagai berikut:

a) Siswa tidak menggantungkan kepada guru tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri
b) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan
c) Dapat membantu anak untuk merespon orang lain.
d) Dapat memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
e) Dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemapuan sosial
f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak secara nyata.
h) Dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir.

i) Kegiatan tersebut mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

j) Melatih untuk berdisiplin.

k) Dapat melatih sikap teliti dan kritis.

l) Merangsang siswa untuk berpikir efektif.

m) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

n) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.

o) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

p) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

q) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

r) Dapat melatih sikap teliti dan kritis.

s) Merangsang siswa untuk berpikir efektif.

4) Kelemahan Metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi

Berdasarkan kelemahan metode *Team Quiz* yang telah dipaparkan oleh Sanjaya (2008:249) maka dapat disimpulkan kelemahan metode *Team Quiz* Bervariasi sebagai berikut:

a) Menghambat keterlibatan siswa dalam mengikuti metode yang dijadikan sebagai variasi, karena pada saat pelaksanaan metode

yang divariasikan, siswa yang mendapat hukuman tidak dapat ikut ke segmen berikutnya.

b) Siswa yang mendapat hukuman akan merasa malu dengan teman yang lain, karena tidak dapat menjawab pertanyaan dan kurang bisa memenuhi prosedur yang ada.

c) Adanya poin yang berbeda, karena siswa yang terlibat ke dalam metode yang divariasikan sebagai selingan menuju segmen kuis berikutnya, mendapatkan poin lebih apabila dapat melaksanakan sesuai dengan prosedur yang ada.

3. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Meningkatkan

Pengertian meningkatkan: Menurut Sudarso dkk (2005:574) dalam kamus besar bahasa Indonesia "Meningkatkan berarti menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggikan memperhebat (produksi, dsb)".

b. Pengertian Belajar

> Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:13), Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Menurut Oemar hamalik (2008:154), "Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative mantap berkat latihan dan pengalaman". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah sebuah proses penggalian ilmu, proses keingintahuan

dengan cara mencari hasil dari pokok permasalahan yang dihadapi sehingga terjadilah perubahan tingkah laku (peningkatan pengetahuan mengenai pemahaman materi yang dipelajari).

c. Ciri-ciri Belajar

Individu yang mempunyai niat untuk belajar berarti orang itu dapat dikatakan sebagai seseorang yang ingin melakukan perubahan. Adapun ciri-ciri seseorang dalam belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:15) adalah sebagai berikut:

1) Perubahan yang terjadi secara sadar
2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Keterangan:

1) Perubahan yang terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi secara sadar artinya, individu menyadari adanya perubahan setelah ia melakukan kegiatan belajar baik perubahan itu banyak atau sedikit. Perubahan itu pada umumnya dari belum mengerti menjadi mengerti atas suatu permasalahan yang dipelajari.

2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan dalam belajar bersifat fungsional artinya, Perubahan yang terjadi dalam kegiatan belajar ini tidak berlangsung secara spontan dan berhenti di titik puncak, namun bersifat kelanjutan (*continue*)

dan selalu mengalami perubahan diharapkan adanya peningkatan setelah belajar.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

   Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif artinya, perubaahan dalam belajar memiliki tujuan yang positif dan baik untuk dirinya dimasa yang akan datang.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

   Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara artinya, Belajar tidak berhenti setelah tujuan yang dicapai berhasil tetapi tahap demi tahap selalu dilakukan untuk mencapai inovasi dalam mencari ilmu pengetahuan, yaitu dengan proses belajar

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

   Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah artinya, Perubahan dalam belajar selalu terarah, agar tujuan yang dicapai sesuai dengan hasil yang diharapkan.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

   Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku artinya, perubahan dalam belajar ini mencakup seluruh aspek tingkah laku, artinya terjadinya perubahan baik di bidang ilmu pengetahuan, ataupun tingkah laku atau proses pendewasaan dari seorang individu yang belajar.

d. Prinsip Belajar

Kegiatan belajar yang dilakukan oleh individu dapat berjalan secara terstruktur dengan memperhatikan prinsip belajar. Adapun prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (1991) dalam Syaiful Bahri Djamarah (2002:69-70) adalah sebagai berikut:

1) Dalam belajar setiap anak didik harus diusahakan partisipasi aktif meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional
2) Belajar itu bersifat keseluruhan dan materi yang diajarkan harus terstruktur, penyajian yang sederhana sehingga anak mudah menangkap pengertiannya
3) Belajar harus dapat memberikan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan instruksional
4) Belajar merupakan proses yang berkelanjutan
5) Belajar merupakan proses adaptasi, *explorasi dan diccovery*
6) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai
7) Belajar perlu lingkungan yang menantang dan interaksi anak didik dengan lingkungan
8) Dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian atau keterampilan sikap itu mendalampada anak didik.

e. Pengertian Motivasi

Menurut H.Djaali (2008:101) Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

Menurut Hamzah B Uno (2008:30) “Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sebuah dorongan baik yang berasal dari dalam diri

ataupun dari luar sehingga melahirkan sebuah perubahan tingkah laku yangbersifat positif yang bertujuan untuk menunjang keinginan dan cita-citanya

f. Pengertian Motivasi Belajar Ekonomi

Menurut W.S Winkle (2009:169) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan".

> Menurut Sardiman (2001:73) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan untuk belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Arti ilmu ekonomi menurut Albert L.Meyers dalam Joko Suwandi (2010:1) "Ilmu ekonomi adalah ilmu pengetahuan yang mempersoalkan kebutuhan manusia dan pemuas kebutuhan".

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar ekonomi adalah dorongan atau naluri individu yang dapat didukung oleh faktor dari dalam ataupun dari luar diri siswa untuk belajar dan mengikuti pembelajaran ekonomi yang pada umumnya mempelajari tentang kebutuhan, kelangkaan ataupun perekonomian yang lain, dan dengan tersedianya fasilitas, dapat mendukung terjadinya proses belajar yang menyenangkan, dan dengan

motivasi belajar ekonomi yang tinggi maka antusias siswa dalam pmebelajaranpun meningkat.

g. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ekonomi siswa

Menurut Ngalim Purwanto (2002:102), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Individual
   a) Kematangan atau paertumbuhan
   b) Kecerdasan
   c) Motivasi
2) Faktor Sosial
   a) Keluarga atau keadaan rumah tangga
   b) Guru dan cara mengajarnya
   c) Alat-alat dalam belajar
   d) Motivasi social

Keterangan:

1) Faktor individual

a) Kematangan atau pertumbuhan

Kematangan atau pertumbuhan dapat diartikan bahwa, kematangan merupakan proses pertumbuhan seseorang, dimana seseorang dikatakan matang apabila terjadi perubahan baik dalam pertumbuhan fisik dan pemikiran.

b) Kecerdasan

Kecerdasan artinya kecerdasan yang dimilki setiap orang berbeda-beda, hal ini berhubungan dengan kemampuan akademik, dan pada umumnya kecerdasan dapat dilihat dari cara kerja (proses) dan hasil kerja latihan.

c) Motivasi

Motivasi yang merupakan dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

2) Faktor sosial

a) Keluarga atau keadaan rumah tangga

Keluarga atau keadaan rumah tangga dapat diartikan bahwa keluarga atau keadaan rumah tangga yang harmonis dapat meningkatkan motivasi belajar, sebaliknya keadaan keluarga yang *broken home*, dan tingkat penghasilan dalam memenuhi kebutuhan yang kurang dapat menyurutkan motivasi belajar siswa.

b) Guru dan cara mengajarnya

Guru dan cara mengajarnya yaitu cara mengajar guru yang menyenangkan dan tidak monoton dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

c) Alat-alat dalam belajar

Alat-alat dalam belajar yaitu kelengakapan sarana dan prasarana akan mendukung proses pembelajaran.

d) Motivasi sosial

Motivasi sosial merupakan dorongan untuk melakukan yang diperoleh dari luar, misalnya masyarakat dan teman sebaya.

Berdasarkan arti ekonomi yang telah diuraiakan sebelumnya, dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagaimana dipaparkan oleh Ngalim Purwanto (2002:102) maka dapat ditarik kesimpulan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ekonomi adalah sebagai berikut:

1) Kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa mengenai arti pentingnya pembelajaran ekonomi untuk dipelajari.
2) Rasa senang yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti pelajaran ekonomi, yang biasanya bersumber dari cara dalam penyampaian materi
3) Terpenuhinya fasilitas untuk menunjang kelancaran pembelajaran ekonomi pada materi tertentu yang dirasa membutuhkan fasilitas tambahan yang bertujuan memperjelas materi yang akan disampaikan
4) Adanya motivasi sosial, misalnya teman sebaya yang selalu memperhatikan guru dalam penyampaian materi ekonomi, maka timbul keinginan untuk memperhatikan pula, agar memahami materi yang diajarkan.

h. Teknik-Teknik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Belajar dan Pembelajaran

Menurut Hamzah B Uno (2008:34-37) ada beberapa teknik untuk meningkatkan motivasi dalam belajar dan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pernyataan penghargaan secara verbal
2) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan
3) Besarnya motivasi belajar yang dirasakan
4) Menimbulkan rasa ingin tahu
5) Menggunakan simulasi dan permainan
6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum
7) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa
8) Memberikan hasil kerja yang telah dicapai
9) Memberikan contoh yang positif

Keterangan:

a) Pernyataan penghargaan secara Verbal

Pernyataan penghargaan secara Verbal artinya Pernyataan penghargaaan secara verbal dapat disampaikan melalui kata-kata pujian seperti “pintar”, “bagus-bagus

b) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan

Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan artinya, dengan memberitahukan nilai ulangan pada setiap akhir ulangan harian atau tes semester, maka berdasrkan nilai yang diterima, ada keinginan siswa untuk mempertahankan ataukah meningkatkan hasil belajarnya.

c) Besarnya motivasi belajar yang dirasakan

Besarnya motivasi belajar yang dirasakan artinya motivasi itu diwujudkan dengan minat ingin tahu dari dalam diri siswa mengenai sesuatu, dapat dilihat melalui hasil belajar yang dicapai

d) Menimbulkan rasa ingin tahu

Menimbulkan rasa ingin tahu artinya, dalam hal ini guru seolah-olah memberikan tantangan pada siswa sehingga menumbuhkan

keingintahuan siswa terhadap sesuatu yang dapat memberikan pengajaran dalam dirinya tersebut

e) Menggunakan simulasi dan permainan

Menggunakan simulasi dan permainan artinya, menerapkan metode pembelajaran yang bersifat menyenangkan, biasanya disisipi dengan permainan yang dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar yang memuaskan

f) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum

Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum artinya semua siswa mempunyai kemahiran tersendiri, kesempatan yang diberikan pada siswa semata-mata untuk menumbuhkan semangat dalam pembelajaran

g) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa

Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa artinya suasana dapat tercapai dengan cara guru memberikan simulasi permainan. Dengan permainan itu, maka siswa akan saling berkompetisi

h) Memberikan hasil kerja yang telah dicapai

Memberikan hasil kerja yang telah dicapai artinya apabila sebagaian dari mereka mampu berkompetisi dengan baik, maka penilaian harus diberikan pada siswa yang bersangkutan, sebagai pembelajaran

i) Memberikan contoh yang positif

Memberikan contoh yang positif artinya contoh yang positif dapat diberikan oleh guru adalah dengan menerapkan kedisiplinan pada diri sendiri, maka dengan begitu dapat dijadikan panutan oleh siswa

i. Bentuk-Bentuk Motivasi Dalam Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:125-132) bentuk-bentuk motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Memberi angka
2) Hadiah
3) Kompetisi
4) Ego Involment
5) Memberi ulangan
6) Pujian
7) Hukuman
8) Hasrat untuk belajar

Keterangan:

a) Memberi angka

Memberi angka maksudnya angka dapat dijadikan sebagai pengukur motivasi belajar anak, karena rangsangan yang paling berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar ataupun prestasi belajar adalah dengan banyaknya nilai yang diperoleh, dan nilai itu berwujud angka yang diperoleh siswa dari hasil ulangan (tes) atau penugasan, dan dengan nilai yang telah diterima, maka dapat memacu anak untuk meningkatkan hasil belajar ataupun prestasi belajarnya bahkan mempertahankannya.

b) Hadiah

Hadiah dapat dikatakan sebagai cideramata dan merupakan *reward* yang diberikan kepada siswa atas suatu keberhasilan yang dicapainya. Hadiah ini merupakan bentuk motivasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

c) Kompetisi

Kompetisi merupakan persaingan antar siswa. Kompetisi yang dimaksud adalah kompetisi dalam pembelajaran, misalnya siswa akan merasa malu apabila nilai ulangannya paling rendah diantara teman yang lain, begitu sebaliknya siswa yang mendapat nilai paling tinggi akan termotivasi dan akan mempunyai rasa untuk berkompetisi dengan cara mempertahankan atau meningkatkan nilainya.

d) *Ego involment*

Ego involment merupakan penugasan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam rangka mengetahui dan meningkatkan pemahaman siswa, dan ada keseriusan tersendiri bagi siswa untuk mengerjakan tugas supaya tidak malu dengan teman lain yang sudah mengerjakan tugas.

e) Memberi ulangan

Memberi ulangan setelah materi disampaikan atau setelah materi per BAB selesai, maka dapat meningkatkan motivasi belajar anak,

karena ada keinginan dari mereka untuk mendapat nilai tinggi minimal sesuai kriteria ketuntasan minimal

f) Pujian

Pujian dilaksanakan apabila ada siswa yang menunjukkan keberanian dan menyumbangkan pendapatnya meskipun itu salah, apabila diberi sebuah pujian dengan sedikit koreksi maka dapat meemotivasi siswa untuk belajar, dengan maksud meningkatkan pemahaman agar tidak terjadi kesalahan pada materi selanjutnya.

g) Hukuman

Hukuman dapat dikatakan sebagai sanksi atas suatu pelanggaran. Hal ini dapat memotivasi siswa karena siswa akan berpikir untuk menghindari adanya hukuman terebut, maka ia harus mematuhi perintah dari guru, misalnya, mengerjakan tugas tepat waktu, tidak boleh nyontek, dll.

h) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar merupakan motivasi dapat meningkat karena adanya hasrat atau keinginan untuk melakukan kegiatan belajar, untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

j. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B Uno (2009:21-22), adapun indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai)
2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa)
3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi

4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan
5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya)
6) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah orang dewasa (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadilan dan sebagainya)
7) Senang dan rajin, penuh semangat, dan cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu, maka tidak mudah melepaskan hal yang diyakini tersebut).
8) Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuas kebutuhan sesuatu yang ingin dicapai kemudian
9) Senang mencari dan memecahkan soal – soal

k. Indikator Motivasi Belajar siswa di sekolah
1) Tekun menghadapi tugas
2) Ulet menghadapi kesulitan
3) Ingin mendalami bahan
4) Semangat dalam mengikuti pelajaran ekonomi di kelas
5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin

l. Pengertian Hasil Belajar Ekonomi

Dalam kegiatan pembelajaran, tahap akhir dari sebuah pemahaman materi adalah dengan menggunakan atau melihat nilai yang diperoleh setelah mengerjakan tes ataupun latihan soal. Apabila ternyata nilai yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, berarti pemahaman akan materi masih kurang dan belum maksimal. Tingkat penguasaan siswa pada mata pelajaran dilambangkan dengan angka 0-10/10-100, dan dapat pula dilambangkan dengan huruf A,B,C,D.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2003:102), “Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”, Sedangkan menurut

Dimyati (2002:3) “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi merupakan hasil yang dicapai siswa atas beberapa soal yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi yang umumnya didapatkan dari nilai ulangan harian, dimana ulangan harian pada umumnya dilaksanakan oleh guru setelah satu bab atau satu kompetensi dasar (KD) telah diselesaikan, selain dari ulangan harian, hasil belajar juga dapat diperoleh dari pree test (tes awal) yaitu tes yang dilaksanakan sebelum materi dijelaskan dan post test (tes akhir) yaitu setelah materi dijelaskan.

m. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ekonomi

Menurut Nana Sudjana (2000:39) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang datang dari dalan diri siswa (faktor intern) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor ekstern).

1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor intern) yang meliputi:
   a) Kemampuan yang dimiliki siswa
   b) Motivasi belajar
   c) Minat
   d) Perhatian
   e) Sikap
   f) Kebiasaan belajar
   g) Ketekunan
   h) Sosial ekonomi
2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor ekstern) yang meliputi
   a) Faktor kualitas pengajaran
      (1) Besarnya kelas

(2) Suasana Kelas
(3) Fasilitas dan sumber belajar
b) Faktor lingkungan sekolah,
c) Faktor lingkungan masyarakat.

Keterangan:

1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor intern)

a) Kemampuan yang dimiliki siswa

Kemampuan yang dimiliki siswa merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar, karena keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal 80% ditentukan dari kemampuan akademiknya.

b) Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang melekat dalam diri siswa untuk melaksanakan suatu tindakan yang dapat mengahasilkan suatu perubahan sesuai tujuan yang dicapai

c) Minat

Minat merupakan keinginan yang timbul dari dalam diri siswa untuk mencapai suatu tujuan dan dengan keinginan itu maka timbul motivasi untuk melakukan sesuatu yang menunjang pencapaian tujuan.

d) Perhatian

Perhatian merupakan titik tuju siswa yakni pemikiran yang bersifat fokus terhadap suatu permasalahan atau materi pelajaran

e) Sikap dan kebiasaan belajar

Sikap dan kebiasaan belajar ini berbeda cara penerapan oleh masing-masing individu masing-masing individu mempunyai sikap dan kebiasaan belajar sesuai keinginan mereka

f) Ketekunan

Ketekunan merupakan sikap yang dimiliki seseorang bersifat sering melaksanakan pekerjaan yang berhubungan dengan belajar yang dilakukan secara rutin.

g) Sosial ekonomi

Sosial ekonomi yang dapat diartikan bahwa tingkat ekonomi merupakan keadaan keuangan yang ada di dalam keluarga dan tingkat ekonomi ini biasanya mempengaruhi keadaan social ekonomi.

2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor ekstern)

a) Faktor kualitas pengajaran yang menurut Nana Sudjana (2000:42) faktor kualitas pengajaran dipengaruhi oleh beberapa karakteristik yaitu

(1) Besarnya kelas merupakan banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar
(2) Suasana belajar, dengan suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal
(3) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia dengan fasilitas dan sumber belajar yang memadai maka akan menunjang hasil belajar yang optimal

b) Faktor lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi misalnya teman sebaya.

c) Faktor lingkungan masyarakat misalnya pengaruh dan kebiasaan dengan tetangga sekitar.

Berdasarkan uraian hasil belajar ekonomi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagaimana dipaparkan oleh Nana Sudjana (2000:39) maka dapat ditarik kesimpulan, adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ekonomi adalah sebagai berikut:

1) Kemampuan anak dalam mengidentifikasi suatu permasalahan yang terkait dengan masalah ekonomi yang dipelajari
2) Kreativitas anak dalam merangkum catatan untuk memperjelas materi, misalnya mengingat sub-sub materi dengan membentuk pohon materi
3) Cara penyampaian materi dari guru ekonomi yang menyenangkan akan membuat anak termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar
4) Hasil belajar ekonomi yang telah diperoleh, akan membuat anak koreksi diri, untuk meningkatkan ataukah mempertahankan nilai.

n. Taksonomi Hasil Belajar

Adapun taksonomi atau klasifikasi hasil belajar menurut B.S Bloom dalam W.S Winkle (2007:273), dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dan masing-masing ranah ini mempunyai sub kategori sebagai berikut:

1) Ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2) Ranah afektif yang meliputi penerimaan, partisipasi, penilai, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

3) Ranah psikomotorik yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas

Keterangan

1) Ranah kognitif

a) Pengetahuan, yaitu mencakup ingatan akan hal-hal ynag pernah di pelajari dan disimpan dalam ingatan

b) Pemahaman, yaitu mencakup kemampuan untuk menagkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari biasanya dinyatakan dengan kemampuan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan

c) Penerapan, yaitu kemampuan untuk menerapkan suatu metode bekerja pada suatu kasus yang bari dan nyata

d) Analisis, yaitu mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga terstruktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik

e) Sintesis, yaitu mencakup kemampuan untuk membentuk satu kesatuan atau pola baru

f) Evaluasi yaitu, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai suatu hal disertai pertanggung jawaban yang berdasarkan kriteria tertentu

2) Ranah afektif

a) Penerimaan yaitu mencakup kepekaan dan kesediaan untuk memperhatikan suatu rangsangan

b) Partisipasi yaitu mencakup kerelaaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpatisipasi dalam suatu kegiatan.

c) Penilai, yaitu kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu

d) Organisasi, yaitu kemampuan untuk membentuk sistem nilai sebagai suatu pedoman dan pengalaman

e) Pembentukan pola hidup yaitu kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sehingga terbentuk pribadi yang baik

3) Ranah Psikomotorik

a) Persepsi yaitu, kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih berdasrakan cirri-ciri fisik, dan dinyatakan dalam bentuk reaksi akan kesadaran adanya perbedaan tersebut

b) Kesiapan yaitu kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau serangkaian gerakan

c) Gerakan terbimbing, yaitu kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, dinyatakan dalam bentuk gerakan fisik menurut contoh yang telah diperhatikan

d) Gerakan yang terbiasa, yaitu kemampuan melakukan gerak secara lancar tanpa memperhatikan contoh karena sudah terbiasa dilakukan

e) Gerakan kompleks, yaitu kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan terdiri atas beberapa komponen, dengan lancer, tepat dan efisien

f) Penyesuaian pola gerakan, yaitu kemampuan untuk mengadakan perubahan, menyesuaikan gerakaan kondisi setempat, dan menunjukkan ketrampilannya

g) Kreativitas yaitu kemampuan untukm melahirkan gerak-gerik yang baru atas dasar inisiatif sendiri

o. Sistem Penilaian

Menurut Nana Sudjana 2000:130-132) sistem penilaian dibagi menjadi menjadi dua kriteria yaitu kriteria penilaian acuan norma (PAN) dan kriteria penilaian acuan patokan (PAP). Adapun penjelasan dari masing-masing kriteria adalah sebagai berikut:

a) Kriteria penilaian acuan norma (PAN) yaitu digunakan apabila penilaian hasil belajar siswa ditujukan untuk mengetahui kedudukan siswa dalam kelompoknya (kelas)

b) Kriteria penilaian acuan patokan (PAP) yaitu penilaian lebih ditujukan kepada program (penguasaan bahan pengajaran bukan tingkat pengetahuan siswa dalam kelas untuk itu kriteria ini dapat mengukur tingkat pencapaian tujuan oleh para siswa

Berdasarkan pemaparan kriteria penilaian di atas, maka kriteria penialain acuan norma (PAN) pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara observasi untuk mengetahui tingkat motivasi

siswa di kelas, sedangkan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) dilakukan dengan cara memberikan ulangan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa.

p. Jenis alat penilaian

Menurut Nana Sudjana (2000:114) “Jenis alat penilaian terdiri dari dua macam yaitu tes dan non tes”. Penelitian tindakan kelas menggunakan jenis non tes yang dilakukan untuk menilai aspek motivasi, sikap dan tingkah laku siswa dengan cara pengamatan dalam kelas, sedangkan jenis tes dilakukan dengan mengadakan ulangan untuk menilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi adalah usaha siswa untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi yang bersumber dari motivasi yang muncul dari dalam diri siswa yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya dengan adanya guru yang mengimplementasikan metode *Team Quiz* bervariasi pada mata pelajaran ekonomi agar pembelajaran tidak monoton untuk menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran khususnya ekonomi.

B. Hubungan Antara Metode Pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi Dengan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Proses pembelajaran di kelas dapat lebih efektif apabila pembelajaran dapat melibatkan siswa sehingga memacu motivasi siswa dalam belajar. Metode pembelajaran yang tidak berpusat pada satu arah inilah yang dapat memacu motivasi siswa dan menghindarkan siswa dari rasa jenuh dalam mengikuti pelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi yang merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman dan bukan sekedar hafalan. Salah satu metode pembelajaran yang tidak berpusat pada satu arah itu adalah metode pembelajaran *Team Quiz* bervariasi. Metode pembelajaran *Team Quiz* bervariasi adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kuis di dalam kelas yang terbagi kedalam 3 segmen, ada penanya, dan anggota kuis (regu), dengan aturan permainan pada setiap pergantian segmen diselingi atau divariasikan dengan metode pembelajaran yaitu metode tebak kata, metode *make a match*, dan metode *word square* sebagai selingan metode pada akhir segmen. Metode pembelajaran *Team Quiz* bervariasi ini juga mengutamakan kerjasama kelompok dalam *team* sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh penanya. Pada implementasi metode ini juga terdapat nilai sportivitas untuk bersaing dengan kelompok lain dalam memenangkan kuis dalam kelompoknya masing-masing. Proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa ini juga dapat memacu tingkat motivasi belajar siswa.

> Menurut Sardiman (2001:73) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan untuk belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar siswa dapat muncul dengan adanya metode *team quiz* bervariasi yang diimplementasikan guru dalam proses pembelajaran, karena metode tersebut merupakan salah satu metode yang dapat membuat siswa untuk bersaing secara sportif antar anggota *team*. Menurut Dimyati (2002:3) "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Siswa diajak untuk berfikir cepat dengan adanya metode team *Quiz Bervariasi*. Metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi yang merupakan metode yang menyenangkan dan dapat melatih siswa dalam menggali kemampuan secara berkelompok itu secara langsung dapat mempengaruhi tingkat motivasi, sehingga pengaruh motivasi belajar yang baik itu akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi,

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang dapat dijadikan sebagai kajian penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian saudara Andis Meilani (2010) dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Metode *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Materi Pokok Perjuangan Melawan Penjajah Pada

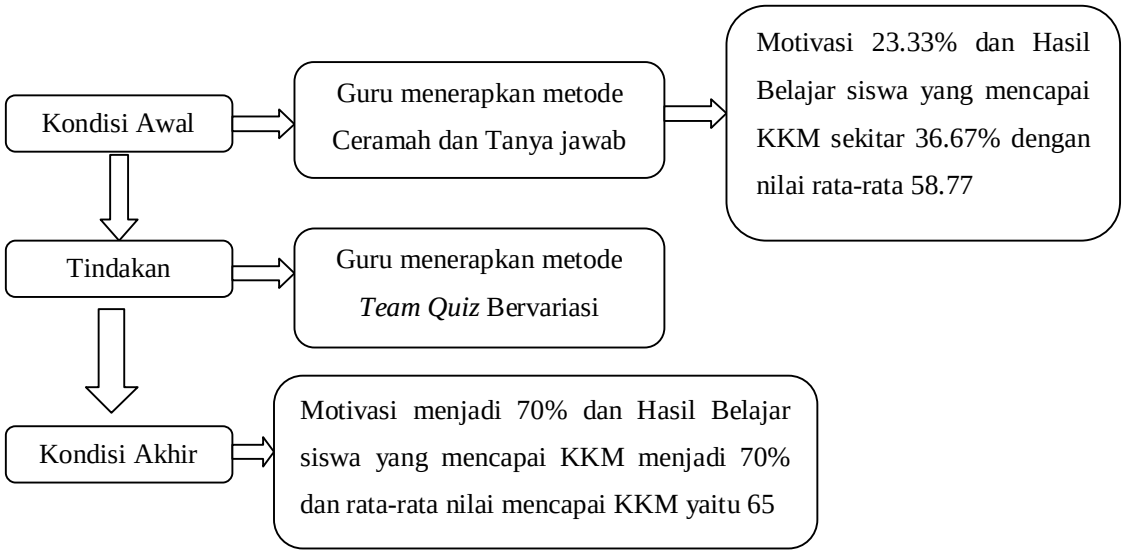
Siswa Kelas V SD Negeri Gedangalas I Tahun Pelajaran 2010/2011, kesimpulan yang dapat diambil yaitu Penerapan Metode *Team Quiz* Meningkatkan Hasil Belajar IPS dari 59,44% menjadi 68,25% pada siklus I dan meningkat menjadi 80,00% dalam siklus II

2. Penelitian saudara Elok Nur Hidayah (2009) dalam skripsinya yang berjudul efektifitas pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar biologi bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Kartasura tahun ajaran 2008/2009, kesimpulan yang dapat diambil yaitu : penggunaan *Team Quiz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Kartasura tahun ajaran 2008/2009 sebesar 0,25 poin atau 25%.

D. Kerangka Pemikiran

Dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Metode pembelajaran agar lebih menyenangkan bisa divariasikan dengan metode lain. Pelaksanaan metode yang dijadikan variasi digunakan sebagai selingan untuk menuju segmen selanjutnya pada metode utama yaitu *Team Quiz*. Penelitian ini akan membahas tentang implementasi metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Muhammadiyah 2 Surakarta. Menurut Sutama (2010:163) Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antara sub fokus yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1: Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis

Menurut Punaji Setyosari (2010:93) "Hipotesis adalah suatu keadaan atau peristiwa yang diharapkan dan menyangkut hubungan variabel-variabel penelitian". Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dimana jawaban itu merupakan sesuatu yang diharapkan sebagai penyelesaian masalah dalam penelitian. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Implementasi metode pembelajaran *Team Quiz* Bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas VIIIC SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012.