

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM  
GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN *TIC TAC TOE*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR  
EKONOMI SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN  
AJARAN 2016/2017**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
**NOVITA ANGGRAINI WIDYASTUTI**  
**13804241033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## **PERSETUJUAN**

### **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMINAN *TIC TAC TOE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh:

Novita Anggraini Widyastuti

NIM. 13804241033

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 17 Maret 2017


Untuk diajukan dan dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen pembimbing,



Barkah Lestari, M.Pd.

NIP. 19540809 198003 2 001

## PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMINAN *TIC TAC TOE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN AJARAN 2016/2017**

## SKRIPSI

Oleh:

Novita Anggraini Widyastuti




NIM. 13804241033

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 21 April 2017 dan dinyatakan lulus

## TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tejo Nurseto, M.Pd.	Ketua Penguji		10 Mei 2017
Kiromim Baroroh, M.Pd.	Penguji Utama		10 Mei 2017
Barkah Lestari, M.Pd.	Sekretaris Penguji		10 Mei 2017

Yogyakarta, 12 Mei 2017

Dekan Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0037

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novita Anggraini Widyastuti  
NIM : 13804241033  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Permainan *Tic Tac Toe* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 April 2017

Penulis,



Novita Anggraini Widyastuti

NIM. 13804241033

## **MOTTO**

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”

(Aristoteles)

“Orang-orang hebat dibidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja.

Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi.”

(Ernest Newman)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan karya sederhana ini untuk semangat hidupku:

- ✓ Ibu dan Bapakku tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang, semangat, jiwa raga, serta do'a untuk kesuksesan buah hatinya, yang tak akan terbalaskan oleh apapun.
- ✓ Terimakasih untuk keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN *TIC TAC TOE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

Novita Anggraini Widyastuti  
13804241033

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan minat belajar ekonomi siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe*. (2) Meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe*.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Kegiatan penelitian model ini meliputi 4 kegiatan yaitu: penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon yang terdiri dari 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengambil data mengenai minat belajar ekonomi siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ekonomi siswa. Dokumentasi digunakan untuk mengambil data mengenai proses pembelajaran ekonomi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon melalui rangkaian perbaikan siklus. hasil belajar ekonomi siswa X MIA 4 SMA N 1 Sewon menunjukkan bahwa sejumlah 15 dari 35 siswa atau 42.857% siswa telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 31 dari 35 siswa atau 88.571% siswa telah mencapai KKM. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sejumlah 5 siswa atau 14.286%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 32 siswa atau 91% siswa masuk dalam kategori minat tinggi.

**Kata Kunci:** model pembelajaran *Team Game Tournament*, permainan *Tic Tac Toe*, minat belajar ekonomi, hasil belajar ekonomi.

***THE IMPLEMENTATIONS OF TEAMS GAME TOURNAMEN (TGT)  
COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH TIC TAC TOE GAMES TO IMPROVE  
THE LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN THE  
ECONOMICS SUBJECT OF GRADE X OF SCIENCE 4 STUDENTS OF SMA 1  
SEWON IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR***

By:

Novita Anggraini Widyastuti  
13804241033

***ABSTRACT***

*This study aimed to investigate: (1) improving the economics learning interest of Grade X of Science 4 students of SMA 1 Sewon using the implementations of Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model using Tic Tac Toe games. (2) improving the learning outcomes in the economics subject of Grade X of Science 4 students of SMA 1 Sewon using the implementations of Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model with Tic Tac Toe games.*

*This was a classroom action research using Kemmis and Taggart model. The model research activities include of four activities, namely: plan compositions, actions, observations, and reflections. The research subjects were Grade X of Science 4 of SMA N 1 Sewon contains of 35 students. The data were collected by questionnaires, tests, and documentation. The questionnaires were used to collect data on economics learning interest. The tests were used to measure the learning outcomes in the economics subject. The documentation was used to collect data on economics learning processes. Data analysis technique was using quantitative descriptive.*

*The research result shows that the implementations of Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model with Tic Tac Toe games was capable of improving the learning interest and learning outcomes in the economics subject of Grade X of Science 4 of SMA N 1 Sewon using repairment cycle. The learning outcomes in the economics subject of Grade X of Science 4 of SMA N 1 Sewon showed that 15 from 35 students or 42.857% students attained the Minimum Mastery Criterion (MMC). In the Cycle II, the condition improved of 31 from 35 students or 88.571% attained the MMC. Students that have been listed in high-interest category in Cycle I are 5 students or 14.286%. In Cycle II the condition improved, 28 students or 91% students have already listed in high-interest category.*

*Keywords: Teams Game Tournament, Tic Tac Toe games, economics learning interest, learning outcomes in the economics subject*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT., karena atas segala petunjuk, hikmah, dan rahmat-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Permainan *Tic Tac Toe* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017 ” dengan lancar. Peneliti menyadari bahwa “tak ada gading yang tak retak”, tanpa bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulisan Tugas Akhir Skripsi ini tentu jauh dari kesempurnaan maka dari itu ucapan terima kasih yang tulus tak lupa peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai fasilitas demi kelancaran penelitian dan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan izin penelitian untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Barkah Lestari, M.Pd., dosen pembimbing yang telah berkenan dengan sabar meluangkan waktu untuk memberi bimbingan dan memberi kritik saran kepada peneliti.
5. Kiromim Baroroh, M.Pd., dosen narasumber yang telah berkenan memberikan pengarahan dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Dosen dan staff karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi bantuan dalam yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
7. Istri Yuliati, M.Pd., Guru Ekonomi SMA Negeri 1 Sewon Yogyakarta yang telah berkenan memberikan bimbingan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
8. Siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Yogyakarta atas partisipasi dan kerjasama selama pelaksanaan penelitian.

9. Teman-teman yang luar biasa, Haslita Nisa, Resi Desi, Shilvina Widi, Septiana Rahayu, Arnita sari dan semua teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi A 2013.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tugas akhir ini.

Pada akhirnya, semoga tugas akhir skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran sangat peneliti harapkan.

Yogyakarta, 10 April 2017  
Peneliti,

Novita Anggraini Widyastuti  
NIM. 13804241033

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II KAJIAN TEORI .....	12
A. Kajian Teori .....	12
1. Pembelajaran Ekonomi SMA .....	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
3. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> .....	16
4. Permainan <i>Tic Tac Toe</i> .....	23
5. Minat Belajar .....	25
6. Hasil Belajar.....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	32

C. Kerangka Berfikir .....	34
BAB III METODE PENELITIAN .....	37
A. Desain Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	39
D. Definisi Operasional Variabel .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data .....	42
F. Instrumen Penelitian .....	43
G. Uji Coba Instrumen .....	46
H. Prosedur Penelitian .....	52
I. Teknik Analisis Data .....	56
J. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	58
BAB IV PEMBAHASAN .....	60
A. Hasil Penelitian .....	60
1. Deskripsi Kondisi Tempat Penelitian .....	60
2. Deskripsi Data Penelitian .....	61
B. Pembahasan .....	76
1. Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa .....	77
2. Peningkatan Minat Belajar Ekonomi Siswa .....	79
BAB V PENUTUP .....	83
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar Lembaga Jasa Keuangan .....	14
2. Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siklus I .....	43
3. Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siklus II .....	44
4. Indikator Minat Belajar Ekonomi .....	44
5. Tabel Interpretasi Nilai r .....	49
7. Hasil Perhitungan Daya Beda .....	50
8. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran .....	51
9. Rumus Kategori Minat.....	56
10. Kategoriasi Minat Belajar Siswa .....	57
11. Hasil Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I .....	66
12. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siswa Siklus I .....	67
13. Hasil Belajar Ekonomi Siklus II .....	74
14. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siswa Siklus II .....	75
15. Nilai Hasil Belajar Ekonomi Siklus I dan II .....	77
16. Hasil Kategori Minat Belajar Ekonomi Siklus I dan II.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart.....	38
2. Distribusi Siswa Berdasarkan Ketuntasan Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I	66
3. Distribusi Siswa Berdasarkan Kategori Minat Belajar Ekonomi Siklus I .....	67
4. Distribusi Siswa Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar Ekonomi Siklus II ....	74
5. Distribusi Siswa Berdasarkan Kategori Minat Belajar Ekonomi Siklus II .....	75
6. Perubahan Ketuntasan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II .....	78
7. Perubahan Minat Belajar Ekonomi dari Siklus I ke Siklus II .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Minat Belajar .....	88
2. Silabus Mata Pelajaran Ekonomi.....	91
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	100
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	115
5. Soal Tes Hasil Belajar Siklus I.....	130
6. Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I.....	131
7. Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus II.....	132
8. Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus II.....	133
9. Soal Game <i>Tic Tac Toe</i> Siklus I.....	134
10. Kunci Jawaban Soal Game <i>Tic Tac Toe</i> Siklus 1 .....	135
11. Soal Game <i>Tic Tac Toe</i> Siklus II.....	136
12. Kunci Jawaban Soal Game <i>Tic Tac Toe</i> Siklus II .....	137
13. Surat Keterangan Validasi .....	139
14. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas Angket Minat Belajar Ekonomi.....	141
15. Analisis Butir Soal Tes Hasil Belajar .....	142
16. Daftar Hadir Siswa Kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon .....	144
17. Daftar Nama Kelompok.....	145
18. Hasil Belajar Ekonomi Siklus I.....	146
19. Hasil Belajar Ekonomi Siklus II.....	147
20. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus I.....	148
21. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus I.....	149
22. Catatan Lapangan Siklus I.....	150
23. Catatan lapangan siklus II.....	153
24. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA .....	157
25. Surat Keterangan Penelitian .....	158
26. Dokumentasi .....	159

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa.. Bangsa yang mampu memberikan kualitas pendidikan yang baik untuk warganya akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan pendidikan adalah:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.

Ketercapaian tujuan pendidikan adalah faktor penting dalam pendidikan nasional karena upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan akan proses pembelajaran. Peserta didik dan suasana belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar guru menjadi faktor penentu. Guru berperan dalam menentukan model pembelajaran. Model pembelajaran menjadi salah satu aspek dalam pembelajaran yang selalu mengalami perubahan



dan pembaharuan mengikuti kondisi siswa. Dengan pemilihan model yang tepat guru mampu mengontrol dan menstimulus siswa agar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Tidak semua metode akan sesuai apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Jika metode pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai, maka akan menghambat minat peserta didik dalam belajar. Tentu hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Minat belajar siswa terhadap suatu materi pembelajaran harus diperhatikan benar oleh seorang pendidik. Minat itu sendiri menjadi hal pokok bagi siswa dalam memulai belajar. Sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh minat siswa dalam mata pelajaran tersebut jika siswa berminat pada mata pelajaran tersebut tentu saja siswa tersebut akan memperhatikan dan memahami materi. Keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa, apakah sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Sewon yang beralamat di Jalan Parangtritis KM 5 pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Siswa kelas X MIA 4 menganggap pelajaran ekonomi sangat membosankan dan banyak menghafal sehingga perhatian mereka pada mata pelajaran ekonomi cenderung rendah. Siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran karena kebanyakan materi adalah teori dan menuntut siswa untuk menghafalkan teori-teori tersebut. Selain itu mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran lintas minat dimana siswa jurusan IPA diberikan mata pelajaran dari jurusan IPS atau peminatan. Karena mata pelajaran ekonomi bukan mata pelajaran wajib di jurusan

IPA sehingga siswa X MIA 4 kurang berminat pada mata pelajaran ekonomi. Guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa semakin bosan dan perhatiannya pada guru semakin berkurang.

Dari hasil observasi, dari 34 siswa sebanyak 10 orang atau 30% aktif mencatat dan memperhatikan sedangkan 24 siswa atau 70% siswa 4 siswa hanya melamun, 15 siswa berbicara dengan teman sebangku, bahkan ada 5 siswa yang mengantuk. Dari hasil ulangan harian lebih dari 60% siswa belum lulus KKM dari 34 siswa atau 21 siswa. Kesimpulan dari hasil observasi ini adalah perhatian siswa pada pembelajaran kurang dilihat dari banyaknya siswa yang melamun, berbicara dengan teman sebangku dan mengantuk. Kurangnya perhatian siswa menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi rendah. Menurut Slameto (2010: 57) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Perhatian siswa atau pemusatan perhatian merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar faktor-faktor internal lainnya seperti: keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang dan kesadaran untuk giat belajar (Muhibbin Syah, 2008 : 136). Siswa kelas X MIA 4 cenderung kurang memperhatikan pelajaran dan hasil belajar mereka kurang maksimal lebih dari 60% siswa kelas X MIA 4 belum lulus KKM.

Berdasarkan hasil observasi di atas, masalah yang perlu untuk segera dipecahkan adalah masalah kurangnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Menurut Muhibbin Syah (2008 : 136)

Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang akan menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Masalah lain adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan pada hasil ulangan harian siswa menurut Muhibbin Syah (2008: 144) Faktor psikologis (kejiwaan), yaitu faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan hasil belajar siswa yang terdiri dari intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa oleh karena itu minat dan hasil belajar saling berhubungan. Fokus pemecahan masalah minat dan hasil belajar yang rendah ini dapat dilakukan dengan cara membuat pembelajaran yang mampu membuat siswa memusatkan perhatiannya secara intensif pada materi. Sehingga peneliti berupaya memberikan Solusi berupa menerapkan sebuah metode pembelajaran yang mampu membuat siswa memusatkan perhatiannya secara intensif pada mata pelajaran ekonomi dan metode yang sesuai adalah metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada mata pelajaran ekonomi.

Warsono dan Hariyanto (2013: 164) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial siswa karena mampu meningkatkan prestasi akademis siswa, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecakapannya rata-rata maupun mereka yang tergolong lambat belajar. Menurut Wina Sanjaya (2006: 244)

pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya karena pada pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif menurut Wina Sanjaya (2006: 250) yaitu mampu untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan mengatur waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.

Alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Arif Septianto Hidayat dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kuturen Kota Tegal”. Penelitian tersebut menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase minat belajar siswa meningkat dari siklus I 49,94% menjadi 78,69% pada siklus II. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 36% meningkat menjadi 74,58% pada siklus II.

Model pembelajaran *Teams Games Turnament* ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, motivasi siswa pun akan tinggi karena dalam model

ini harus ada yang menang dan yang kalah. Adanya kompetisi yang memicu siswa untuk memenangkan permainan sehingga siswa dapat termotivasi untuk memahami materi yang ada dan hasil belajarpun akan meningkat.

*Teams Game Tournament* (TGT) terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi *Teaching* (Presentasi dan pengajaran oleh guru), *Team Study* atau belajar secara tim (kelompok), *Tournament* (perlombaan) dan *recognition* (pengakuan dan penganugerahan). Pembelajaran dilakukan yaitu di mana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. TGT lebih ditekankan kepada *Gaming* (permainan) yaitu kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Penelitian ini menggunakan permainan *Tic Tac Toe* untuk mendukung implementasi model TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar.

Permainan merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan rasa senang, bahagia dan kepuasan tersendiri. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini (Utomo Dananjaya, 2013: 165-166). Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang biasanya menjadikan siswa termotivasi melakukannya, apalagi dengan adanya permainan bersifat

kompetitif, semua siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk menjadi pemenang. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran ekonomi adalah media permainan *Tic Tac Toe*. Permainan *Tic Tac Toe* adalah permainan dimana peserta disajikan kotak berisi angka-angka siswa diminta memilih angka kemudian disajikan pertanyaan di balik angka tersebut bila jawabanya benar akan diberi tanda permainan ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akan meningkat. Minat siswa yang masih rendah pada mata pelajaran ekonomi dikarenakan mata pelajaran ekonomi cenderung menghafal dan banyak teori, serta metode yang digunakan guru masih terbatas pada ceramah. Selain itu mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran lintas minat. Maka, dari penelitian ini diharapkan permasalahan yang ada di kelas X MIA 4 berupa rendahnya minat belajar dan hasil belajar dapat diatasi dengan diterapkannya model pembelajarn TGT dengan beberapa keunggulannya. Berdasarkan latar belakang yang diutarakan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMA N 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta dengan judul “ Implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe* untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Siswa Kelas X IPA 4 SMA N 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Minat belajar siswa yang masih rendah dilihat dari hasil wawancara dan observasi pada siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon.
2. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon, siswa menganggap ekonomi adalah pelajaran yang membosankan karena banyak menghafal.
3. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon, tidak adanya kompetisi dan persaingan dalam kelas sehingga diduga menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah dilihat dari hasil ulangan harian pada siswa X MIA 4 SMA N I Sewon
5. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti memberi batasan masalah agar fokus pada permasalahan yang ada. Peneliti membatasi masalah pada:

Peningkatan minat belajar dan hasil belajar kognitif mata pelajaran ekonomi siswa kelas X MIA 4 dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan minat belajar ekonomi siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sewon tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sewon tahun ajaran 2016/2017?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan minat belajar ekonomi siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sewon tahun ajaran 2016/2017 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe*.
2. Meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sewon tahun ajaran 2016/2017 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe*.



## **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi terkait penelitian selanjutnya dan dapat berkontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang strategi pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* dalam pelajaran Ekonomi.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Selain itu memudahkan siswa dalam belajar dengan metode *Team Game Tournament*.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar di kelas. Selain itu dapat membantu meningkatkan pengetahuan serta referensi dalam menggunakan media pembelajaran dan memilih strategi pembelajaran ekonomi di SMA agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

c. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung yang nantinya dapat digunakan sebagai bekal mengajar di masa yang akan datang.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Ekonomi SMA**

###### **a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

###### **1) Pengertian Belajar**

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah “Sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

## 2) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Damiyati (2009: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”.

Suarsimi Arikunto (2013: 12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Suharsimi Arikunto (2013: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan

saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

b. Hakekat Pembelajaran Ekonomi

Luasnya ilmu ekonomi dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran ekonomi SMA dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada disekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat merekam peristiwa ekonomi yang terjadi disekitar lingkungan dan memiliki manfaat untuk kehidupannya yang lebih baik

c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ekonomi

Lembaga Jasa Keuangan adalah salah satu standar kompetensi mata pelajaran Ekonomi SMA kelas X. Standar kompetensi ini diajarkan di semester genap kurikulum 2013. Berikut merupakan kompetensi dasar di SMA Negeri 1 Sewon

Tabel 1. Kompetensi Dasar Lembaga Jasa Keuangan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran
3.6 Mendeskripsikan lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia	Otoritas Jasa Keuangan (OJK) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian OJK</li> <li>• Tujuan, peran/fungsi, tugas, dan wewenang OJK</li> </ul>
4.6 Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga	Lembaga Jasa Keuangan Perbankan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian bank</li> <li>• Fungsi bank</li> </ul>

jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis bank</li> <li>• Prinsip kegiatan usaha bank(konvensional dan syariah)</li> <li>• Produk bank</li> <li>• Lembaga Penjamin Simpanan (LPS)</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 6 JP</p>
---	--

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif

### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Warsono (2013: 164) pembelajaran kooperatif dinyatakan efektif untuk berbagai karakteristik dan latar belakang sosial siswa karena dapat meningkatkan prestasi akademis siswa. Hamruni (2012: 119) mengemukakan strategi pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dengan demikian, strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dilakukan melalui kegiatan belajar secara berkelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang memasukkan unsur – unsur keterlibatan siswa secara langsung (Anita Lie, 2008:12). Menurut Wina Sanjaya (2006: 241) Model

pembelajaran kooperatif atau kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada 4 unsur penting dalam model ini, yaitu : (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama didalam kelompok-kelompok untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri.

### **3. Model Pembelajaran *Team Game Tournament***

Robert E Slavin (2010:13) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif

yang mula-mula dikembangkan oleh David de vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran TGT bisa dilakukan dengan berbagai variasi *game*. Menurut Hamdani (2011: 92) ada lima komponen utama dalam *Teams Game Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, biasanya dilakukan langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan



materi yang disampaikan oleh guru karena akan membuat siswa bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari empat atau lima siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan pada khususnya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari pengajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.

4) *Tournament*

*Tournament* dilakukan setiap akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah

Sedangkan menurut Robert E Slavin (2010:166-167) Ada lima komponen utama dalam TGT yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

### 3) *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

### 4) *Tournament*

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai chalennger 1, terbesar ketiga sebagai *challenger* 2, terbesar keempat sebagai *challenger* 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader*2. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger* 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila menurut *challenger* 1 jawaban reader 1 salah. *Challenger* 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 tadi apabila jawaban *reader* 1 dan *challenger* 1 menurut *challenger* 2 salah. *Challenger* 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban *reader*1, *challenger* 1, *challenger* 2 menurut *challenger* 3 salah.

Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban .Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5) Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat.

Salah satu teori belajar mengajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan, pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Sebaliknya, walaupun materi yang dipelajari tidak terlampau sulit untuk dipelajari, namun apabila suasana belajar membosankan, tidak menarik apalagi siswa belajar dibawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami. Pembelajaran *Teams Games Turnament* ini merupakan jenis model yang memberikan kesenangan dan rasa ingin berkompetensi dilihat dari tahapan-tahapannya yang membuat siswa tertantang untuk berkompetisi dengan teman sekelasnya.

Menarik kesimpulan dari beberapa cara model pembelajaran TGT di atas, dimana TGT adalah sebuah model yang menyenangkan dan mampu menghidupkan semangat berkompetisi pada siswa diharapkan minat siswa akan mata pelajaran ekonomi dapat meningkat begitu pula

dengan hasil belajarnya. Maka dapat dijelaskan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1) Mengajar (*teach*)

Mempersentaskan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2) Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran kemudian kelompok berdiskusi. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi.

4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

Keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat

belajar siswa, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat persaingan dalam turnamen, materi mudah diterima oleh siswa dengan adanya diskusi yang menyebabkan siswa berani mengemukakan pendapat dan lebih memotivasi siswa untuk mempelajari materi. Sehingga akan menimbulkan minat siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Model TGT ini lebih menyenangkan siswa jika dibanding dengan model pembelajaran lainnya yang biasa diaplikasikan kedalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas. Penggunaan model ini diharapkan membuat siswa lebih berminat pada mata pelajaran ekonomi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, tujuan pembelajaran ini akan lebih tercapai apabila menggunakan model pembelajaran TGT.

#### **4. Permainan *Tic Tac Toe***

Permainan merupakan salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Karakteristik permainan *Tic Tac Toe* ini adalah adanya peserta, adanya aturan permainan, adanya unsur persaingan dan penentuan pemenang, permainan model *Tic Tac Toe* ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak. Aturan turnamen dengan menggunakan permainan *Tic Tac Toe* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok
- b. Masing-masing kelompok ditunjuk seorang ketua kelompok yang tugasnya menentukan jalannya permainan.
- c. Permainan *Tic Tac Toe*. Ketua kelompok sebagai juru bicara. Disajikan 9 kotak, kesembilan soal tersebut mempunyai skor yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Setiap kelompok memilih kotaknya masing-masing kemudian akan dibacakan soal dari kotak yang dipilih bila jawabanya benar kelompok tersebut akan mendapatkan skor bila jawabanya salah maka kotak akan ditutup kembali. Kelompok lain boleh memilih kembali kotak yang telah dipilih. Jika soal pada nomor tersebut dijawab dengan benar maka nomor tersebut menjadi miliknya dan diberi tanda (X) atau (O) sesuai dengan yang menjawab benar.
- d. Kelompok yang dapat membentuk 3 (X) atau 3 (O) secara mendatar, menurun atau menyilang, mendapatkan tambahan skor.
- e. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok dengan skor tertinggi

Adapun langkah-langkah dalam permainan TGT dengan media permainan *Tic Tac Toe* yaitu:

- a. Guru memberikan penjelasan mengenai Kompetensi Dasar lembaga jasa keuangan
- b. Guru memberikan pengarahan tentang permainan *Tic Tac Toe*

- c. Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen.  
Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 2 kelompok
- d. Siswa melakukan belajar kelompok.
- e. Permainan dimulai dari kelompok urutan pertama memilih kotak kemudian skor untuk kotak tersebut akan dibacakan. Skor tiap kotak berbeda sesuai dengan tingkat kesulitannya. Bila kelompok tersebut menjawab dengan benar maka akan diberikan tanda diberi tanda (X) atau (O) sesuai dengan yang menjawab benar. Kelompok yang dapat membentuk 3 (X) atau 3 (O) secara mendatar, menurun atau menyilang, mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok dengan skor tertinggi
- f. Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada jumlah poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

## **5. Minat Belajar**

Suasana proses pembelajaran yang menyenangkan sangatlah berpengaruh besar terhadap minat siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang membosankan pada umumnya akan membuat minat siswa dalam belajar menjadi kurang atau dikatakan tidak bisa maksimal. Karena hal itulah seorang guru harus bisa menerapkan metode paling tepat untuk membangkitkan minat belajar peserta didiknya. Menurut Muhibin Syah (2008: 152) “Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”.



Menurut Slameto (2010: 57) mengungkapkan tentang rumusan minat yaitu *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat sangat berpengaruh terhadap proses belajar, maka mata pelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik tidak akan dipelajari sungguh-sungguh, karena tidak ada daya tarik baginya, peserta didik cenderung malas untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut. Mata pelajaran yang diminati peserta didik akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh (Daryanto, 2005: 53)

Minat (Djali, 2007: 121) adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat tersebut dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Djali (2007: 122) juga mengungkapkan bahwa, “Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu, disamping itu minat merupakan ranah afeksi mulai dari kesadaran sampai pilihan nilai. Minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang siswa dan kesadaran untuk giat belajar. Minat

merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Seorang siswa yang memiliki minat besar terhadap suatu pelajaran maka siswa tersebut akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa yang lain.

Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang akan menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha untuk mencapai prestasi yang diinginkan (Muhibbin Syah, 2008 : 136). Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah (2009: 132) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

- a. Pernyataan lebih menyukai sesuatu kegiatan dari pada yang lainnya.
- b. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.
- c. Memberikan perhatian lebih besar terhadap sesuatu yang diamatinya tanpa menghiraukan yang lain.

Minat belajar siswa merupakan keinginan dari dalam diri siswa untuk mengetahui dan ikut berpartisipasi dalam aktivitas belajar tanpa adanya paksaan. Minat juga dikatakan sebagai rasa ketertarikan siswa yang muncul untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan berusaha mengaplikasikannya. Berdasarkan uraian di atas pula dapat disimpulkan bahwa ada beberapa aspek yang mendasari indikator sikap bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran. Aspek tersebut adalah: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang, dan kesadaran untuk belajar lebih giat. Minat dapat diukur dengan menggunakan angket/kuisisioner yang terkait dengan minat belajar.

## **6. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2013: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar.

Dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Diantara ketiga aspek tersebut, aspek kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3-4), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar ekonomi yang diteliti dalam penelitian ini berupa aspek kognitif, karena pada aspek tersebut berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Menurut Bloom, dkk. (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku yang termasuk dalam aspek kognitif, yaitu:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.

- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar pada aspek kognitif mencakup C1, C2 dan C3 atau pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

#### b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhibbin Syah (2008: 144) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua yaitu faktor yang berasal dari individu siswa dan luar diri individu siswa.

Adapun penjelasan faktor-faktor tersebut yaitu:

- 1) Faktor internal anak, meliputi:
  - a) Faktor psikis (jasmani), yaitu kondisi umum jasmani yang menandai dapat mempengaruhi semangat dan intensitas anak dalam mengikuti pelajaran.

- b) Faktor psikologis (kejiwaan), yaitu faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan hasil belajar siswa yang terdiri dari intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.

2) Faktor eksternal anak, meliputi:

a) Faktor lingkungan sosial

seperti para guru, sifat para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas.

b) Faktor lingkungan non-sosial

seperti sarana dan prasarana sekolah/belajar, letak rumah tempat tinggal keluarga, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan anak.

c) Faktor pendekatan belajar

seperti cara mengajar guru, maupun metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama pembelajaran.

c. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Permendiknas No. 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah

meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Mekanisme penilaian hasil belajar oleh pendidik:

- 1) Perancangan strategi penilaian oleh pendidik dilakukan pada saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus.
- 2) Penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan dan teknik penilaian lain yang relevan, dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas atau guru kelas.
- 3) Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai.
- 4) Penilaian keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan/atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai.
- 5) Peserta didik yang belum mencapai KKM satuan pendidikan harus mengikuti pembelajaran remedi.
- 6) Hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik disampaikan dalam bentuk angka dan/atau deskripsi.

## B. Penelitian yang Relevan

Selain penelitian langsung, penulis juga menggunakan hasil penelitian lain, yaitu sebagai berikut:

### 1. Susan Mardiana (2015)

Penelitian Susan Mardiana (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa dari siklus I sebesar 69,35% meningkat menjadi 88,64% pada siklus II. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dan suatu media pembelajaran. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu peneliti mencoba membuat jenis media pembelajaran lainnya berupa permainan *Tic Tac Toe*.

### 2. Ika Nursanti (2014)

Penelitian Ika Nursanti (2014) yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Kristen 2 Klaten Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game*

*Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa dari siklus I sebesar 67,48 % meningkat menjadi 81,77 % pada siklus II. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tornament* dan suatu media pembelajaran. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu peneliti mencoba membuat jenis media pembelajaran lainnya berupa permainan *Tic Tac Toe*.

### 3. Mumsika Haibah

Penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Group Investigation* Dengan Permainan Bendera Pintar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Ekonomi Siswa Kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis Bantul Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *group investigation* dengan permainan bendera pintar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep ekonomi siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis melalui rangkaian perbaikan siklus. Hasil tes pemahaman konsep ekonomi siswa pada siklus I menunjukkan bahwa sejumlah 19 dari 32 siswa atau 59,375% nilainya telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 28 dari 32 siswa atau 87,5% nilainya telah mencapai KKM. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sejumlah 6 siswa atau 18,75%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 25 siswa atau 78,125% siswa masuk dalam kategori minat tinggi.



Kaitannya dengan penelitian ini yaitu mengkaji peningkatan minat belajar dengan model pembelajaran kooperatif

4. Eka Rizki Widayanti dan Slameto

Judul "Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA" hasil rata-rata nilai posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Teams Games Tournament* berbantuan permainan dadu yaitu sebesar 72,1 dibandingkan dengan rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 57.

5. Meina Noriyana

Jurnal Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segi Empat Di Kelas VII A SMPN 3 Paringin. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat (1) Meningkatkan aktivitas siswa dengan kategori sangat baik (2) Meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dengan ketuntasan individual dari 9 siswa menjadi 13 siswa dan ketuntasan klasikal dari 60% menjadi 87%.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan juga kajian teori keberhasilan sebuah proses pembelajaran menjadi suatu hal yang wajib diperhatikan oleh seorang guru. Guru bertanggung jawab penuh untuk mengusahakan keberhasilan proses pembelajaran tersebut demi tercapainya tujuan

pembelajaran. Karena itu, guru harus berhati hati dalam merencanakan dan menerapkan suatu langkah untuk proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka seorang guru harus dapat mengajar seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pencapaian tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal yaitu dengan menerapkan model pembelajaran.

Siswa kelas X MIA 4 menganggap pelajaran ekonomi sangat membosankan dan banyak menghafal sehingga perhatian mereka pada mata pelajaran ekonomi cenderung rendah. Guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa semakin bosan dan perhatiannya pada guru semakin berkurang. Siswa kelas X MIA 4 cenderung kurang memperhatikan pelajaran sehingga minat belajar ekonomi mereka rendah dan hasil belajar mereka kurang maksimal lebih dari 60% siswa kelas X MIA 4 belum lulus KKM.

Melihat kondisi seperti di atas, peneliti pun mencari pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) ini merupakan model pembelajaran dengan cara para siswa diberi materi kemudian siswa di bagi dalam tim belajar secara heterogen dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Kemudian siswa diminta untuk belajar dalam kelompok diskusi seperti yang sudah dibagi dan memastikan

bahwa semua anggota kelompok telah menguasai pelajaran *team game tournament*. Pelaksanaan *tournamen* dengan permainan *Tic Tac Toe* tim yang mendapat skor tertinggi yang memenangkan permainan *Tic Tac Toe*. Model *team game tournament* mampu memacu siswa untuk saling bersaing dan memenangkan permainan. Selain itu model ini mampu membuat siswa tertarik, menimbulkan rasa senang, siswa termotivasi, menimbulkan rasa ingintahu dan memperhatikan saat pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk memperkaya wawasan siswa selain menggunakan model ceramah. Dengan adanya media, siswa tidak akan merasa bosan dan kelelahan dikarenakan penjelasan guru atau materi pelajaran yang sukar dicerna dan dipahami. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Tic Tac Toe*. Permainan *Tic Tac Toe* adalah permainan dimana peserta disajikan kotak berisi angka-angka siswa diminta memilih angka kemudian disajikan pertanyaan di balik angka tersebut bila jawabanya benar akan diberi tanda dan tim yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Permainan ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan kerangka berpikir seperti yang dikemukakan oleh peneliti di atas, maka diharapkan situasi pembelajaran akan menjadi aktif, menarik, dan menyenangkan dengan adanya penggunaan media, *game*, *tournament* dan penghargaan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif antara peneliti dan guru, mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sewon. Penelitian tindakan adalah kajian sistemik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Kunandar, 2012: 43).

Pada penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart ini setiap siklus terdiri dari:

1. Penyusunan rencana

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Turnamen* dengan permainan *Tic Tac Toe*. Dalam perencanaan tentunya melibatkan guru mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Sewon yang bersangkutan, yakni untuk berkonsultasi secara langsung dan mendapatkan bimbingan. Adapun yang dilakukan pada tahap ini antara lain menyusun RPP, menyusun permasalahan dan menyiapkan lembar kerja, menyusun soal tes, serta menyiapkan segala yang diperlukan ketika tindakan dilakukan dikelas.

## 2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rancangan yang telah disusun. Dengan berpedoman pada RPP yang telah dibuat sebelumnya, pada proses ini dilakukan kegiatan dikelas bersama peserta didik dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Game Turnamen* (TGT) dengan permainan *Tic Tac Toe*.

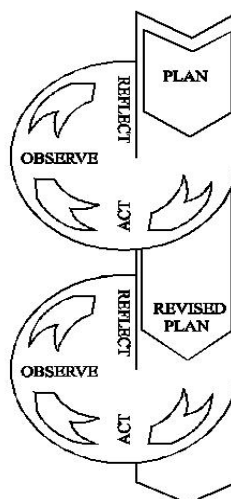
## 3. Observasi

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Peneliti melaksanakan pengamatan ketika aktivitas belajar ekonomi berlangsung.

## 4. Refleksi

Tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Hal ini digunakan sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Adapun model penelitian tindakan kelas dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart  
(Miftahul Huda, 2015: 49)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sewon yang beralamat di Jalan Parangtritis Km.5 Bantul khususnya di Kelas X MIA 4. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan Februari 2017.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 34 siswa. Objek penelitian ini adalah Minat Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri Sewon Tahun Ajaran 2016/2017.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat sangat berpengaruh terhadap proses belajar, maka mata pelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik tidak akan dipelajari sungguh-sungguh, karena tidak ada daya tarik baginya, peserta didik cenderung malas untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut. Mata pelajaran yang diminati peserta didik akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh. Indikator untuk mengukur minat adalah

pemusatan perhatian, rasa ingin tahu, motivasi, kebutuhan, rasa senang siswa, dan kesadaran untuk belajar giat.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya atau puncak proses belajar. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar pada aspek kognitif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran dan mencakup C1, C2 dan C3. Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes. Tes tersebut diberikan kepada siswa diakhir siklus pembelajaran. Soal berupa pilihan ganda dan uraian.

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan menerapkan sistem pengelompokan/tim dengan kemampuan akademik siswa yang heterogen dan dipadukan dengan permainan dalam *tournamen* akademik yang berisi soal-soal ekonomi pada materi Otoritas Jasa Keuangan dan Lembaga Jasa Keuangan. Pembelajaran ini memerlukan kerjasama antar individu untuk menyelesaikan tugas akademik, dimana mereka saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan mereka dan menutup kesenjangan pemahaman yang ada antar

anggota kelompok. Model *Team Game Tournament* mampu memacu siswa untuk saling bersaing dan memenangkan permainan. Selain itu model ini mampu membuat siswa tertarik, menimbulkan rasa senang, siswa termotivasi, menimbulkan rasa ingin tahu dan memperhatikan saat pembelajaran. *Team Game Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri yaitu terdapat penyampaian materi, belajar kelompok, *game*, *tournamen*, dan penghargaan kelompok. Awalnya, setiap siswa dikelompokkan ke dalam satu kelompok dengan kemampuan akademik yang berbeda. Dalam tipe TGT ini, setiap anggota mempelajari materi bersama anggota timnya. Kemudian dilakukan *tournament* dan kelompok yang memiliki skor tertinggi, maka akan memenangkan game akademik ini.

#### 4. Media Permainan *Tic Tac Toe*

Dalam penelitian ini digunakan permainan *Tic Tac Toe*. Permainan *Tic Tac Toe* adalah permainan dimana peserta disajikan kotak berisi angka-angka siswa diminta memilih angka kemudian disajikan pertanyaan di balik angka tersebut bila jawabanya benar akan diberi tanda dan mendapatkan skor. Permainan ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak dan mendapatkan nilai tambah bila mampu membuat garis. Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.



## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan:

### 1. Angket

Angket adalah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Zainal Arifin, 2012: 228). Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penelitian tindakan kelas

### 2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ekonomi berdasarkan aspek kognitif. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa *post test*.

### 3. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila observer ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh observant (Wina Sanjaya, 2006: 92). Observasi partisipatif dilakukan dengan mengikuti pembelajaran untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pelajaran, penggunaan teknik pembelajaran, dan aktivitas yang dilakukan siswa. Keuntungan yang diperoleh dari observasi partisipatif ini yaitu observant akan bertingkah laku secara wajar dan tidak dibuat-buat karena mereka tidak merasa sedang diamati karena observer ikut ambil bagian secara bersama-sama.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa sebagai dasar pembentukan kelompok dalam Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen*. Dokumentasi yang digunakan berupa RPP, daftar nilai siswa, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa di kelas.

### F. Instrumen Penelitian

#### 1. Instrumen Pengumpulan Data

##### a. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar ekonomi siswa berupa *posttest* yang dikembangkan peneliti dengan mengacu pada berbagai sumber buku pelajaran ekonomi kelas X dan dikonsultasikan kepada pembimbing dan guru ekonomi yang bersangkutan. Bentuk tes ini berupa 5 soal pilihan ganda dan 4 essay.

Tabel 2. Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siklus I

No.	Materi	Indikator	No. Soal
1	Dasar hukum OJK	Mendeskripsikan dasar hukum OJK	1 PG
2	Sejarah OJK	Mendeskripsikan sejarah OJK	2 PG
3	Sejarah OJK	Mendeskripsikan sejarah OJK	3 PG
4	Peran OJK	Mendeskripsikan peran OJK	4 PG
5	Definisi OJK	Mendeskripsikan definisi OJK	5 PG
6	Definisi OJK	Mendeskripsikan definisi OJK	1 Essay
7	Sejarah OJK	Mendeskripsikan sejarah OJK	2 Essay
8	Tujuan OJK	Mendeskripsikan tujuan OJK	3 Essay
9	Wewenang OJK	Mendeskripsikan wewenang OJK	4 Essay

Tabel 3. Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siklus II

No.	Materi	Indikator	No. Soal
1	Kegiatan bank	a) Mengidentifikasi kegiatan bank	1 PG
2	produk bank	b) Mendeskripsikan produk bank	2 PG
3	Jenis bank	c) Mengidentifikasi jenis bank	3 PG
4	prinsip bank syariah	d) Mendiskripsikan prinsip bank syariah	4 PG
5	Kegiatan bank	e) Mengidentifikasi kegiatan bank	5 PG
6	Produk bank	f) Mengidentifikasi produk bank	1 Essay
7	Definisi bank	g) Mendeskripsikan definis bank	2 Essay
8	Jenis bank	h) Mengidentifikasi jenis bank	3 Essay
9	Produk bank	i) Mendiskripsikan produk bank	4 Essay

b. Minat Belajar Siswa

Angket yang disusun dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa. Salah satu cara untuk mengetahui minat belajar siswa adalah dengan menanyakan kepada siswa itu sendiri, dengan meminta siswa mengisi sendiri angket tersebut. Angket diberikan diakhir siklus seperti juga tes hasil belajar ekonomi. Pernyataan dalam angket disusun berdasarkan indikator minat belajar. Angket minat disusun berdasarkan aspek-aspek menurut Muhibbin Syah (2008: 136).

Tabel 4. Indikator Minat Belajar Ekonomi

No .	Aspek Minat	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1	Pemusatan Perhatian	Ketertarikan mengikuti pelajaran ekonomi	1, 2, dan 3	3
		Usaha memahami pelajaran ekonomi	4 dan 5	2
2	Rasa Ingin Tahu	Usaha Menanyakan Kesulitan belajar	6,7	2
		Usaha memperluas	8	1

		materi ekonomi		
3	Motivasi	Keinginan menguasai materi ekonomi	9	1
		keinginan mendapatkan hasil belajar ekonomi yang baik	10,11,12	3
4	Kebutuhan	Usaha untuk mengikuti pembelajaran ekonomi	13	1
		Keyakinan pentingnya belajar ekonomi	14,15	2
5	Rasa senang siswa	Perasaan senang dengan proses pembelajaran ekonomi	16,17,18	3
		Perasaan senang mendapat tugas ekonomi	19	1
6	Kesadaran untuk belajar lebih giat	Usaha memahami materi ekonomi	20,21,22,23	4
		Usaha memecahkan permasalahan ekonomi	24,25	2
	Jumlah			25

Instrumen tersebut disusun menggunakan skala *Likert*, dengan empat pilihan jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai pada skala 1-4.

c. Tes Permainan *Tic Tac Toe*

Tes permainan ini digunakan sebagai media pendukung dalam model pembelajaran *team game tournamen*. Permainan dirancang untuk memacu antar siswa untuk bersaing dalam mengembangkan pengetahuannya terkait materi pembelajaran. Instrumen tes permainan diharapkan dapat meningkatkan minat

belajar dan hasil belajar. Bentuk soal dalam permainan ini bisa berupa isian singkat. Soal tersebut dijawab oleh masing-masing kelompok.

#### **G. Uji Coba Instrumen**

Angket dan tes harus diuji untuk mengetahui baik buruknya sebagai instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti. Uji coba instrumen ini bertujuan memperoleh informasi mengenai sudah atau belum terpenuhinya persyaratan instrumen sebagai alat pengumpul data yang valid dan reliabel. Soal tes hasil belajar ekonomi dan angket minat belajar ekonomi sebelum diujikan, dilakukan tindakan *expert judgement* yaitu meminta pertimbangan para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis. Pada penelitian ini, peneliti mengkonsultasikan langsung kepada dosen pembimbing dan guru ekonomi yang bersangkutan. Dalam mendapatkan validitas isi maka instrumen dievaluasi apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang akan diukur. Validitas isi dilakukan dengan mengajukan draft kemudian di-review oleh *expert*. Selanjutnya berdasarkan *review* akan direvisi kesalahan-kesalahannya. Akhirnya setelah dibenarkan dan disetujui oleh dosen pembimbing, dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Soal tes dan angket penelitian menggunakan metode uji coba terpakai, yaitu metode uji coba instrumen yang dilaksanakan bersama dengan pengumpulan data.

## 1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2012: 348). Untuk menguji tingkat validitas instrument penelitian atau alat pengukur data, dapat digunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson dengan angka kasar yang rumusnya dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien validitas item yang dicari
- X = Skor responden untuk tiap item
- Y = Total skor tiap responden dari seluruh item
- $\sum X$  = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$  = Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat masing-masing skor X
- $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat masing-masing skor Y
- N = Jumlah subyek

(Suharsimi Arikunto, 2013: 92)

Mengingat dengan korelasi *product moment* ini masih ada pengaruh kotor dari butir soal maka perlu dilakukan korelasi untuk menghilangkan pengaruh itu. Adapun koreksinya dengan menggunakan *part whole correlation* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SB_y) - (SB_x)}{\sqrt{\{(V_y + V_x) - 2(r_{xy})(SB_y)(SB_x)\}}}$$

Keterangan:

Rbt : *Part Whole Correlation*

Rxy : korelasi moment tangkar

Sby : Simpangan Baku Total (komposit)

SBx : Simpangan Baku Bagian (Butir)

Vx : Varian Total

Vy : Varian bagian

(Sutrisno Hadi, 2004: 114)

Untuk mengetahui butir item yang valid dan tidak valid, dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel pada taraf kepercayaan 95%, dengan kata lain tingkat kesalahan yang ditolerir ( $\alpha$ ) dalam penelitian ini adalah 5%. Apabila nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel maka item instrument dinyatakan valid, dan sebaliknya jika nilai  $r$  hitung  $< r$  tabel maka item instrumennya dinyatakan tidak valid. Analisis uji validitas instrumen dilakukan menggunakan program SPSS. Instrumen penelitian berupa angket yang telah diuji, hasilnya menyatakan 23 pernyataan pada angket dinyatakan valid karena semua butir soal dan indikator yang diuji nilai  $r$  hitungnya lebih besar dari  $r$  tabel. Ada 2 butir pernyataan yang tidak valid karena  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel sehingga 2 butir pernyataan tersebut di gugurkan dan tersisa 23 butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian.

## **2. Uji Reliabilitas Instrumen**

Reliabilitas sering disebut sebagai konsistensi alat ukur yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang

sama (Sugiyono, 2012: 348). Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian adalah dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen yang dicari

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah variansi skor butir soal ke-i

$i$  = 1, 2, 3, 4, ...n

$\sigma_t^2$  = Variansi total

(Suharsimi Arikunto, 2013: 122)

Untuk menginterpretasikan koefisien *Alpha* digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Interpretasi Nilai r

Koefisien Interval	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

(Suharsimi Arikunto, 2014: 196)

Instrumen penelitian yang berupa angket diuji reliabilitasnya menggunakan program SPSS. Hasilnya menyatakan 25 pernyataan pada angket dinyatakan reliabel. Instrumen angket minat belajar ekonomi menunjukkan nilai koefisien *alpha cronbach's* sebesar 0.916. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket mempunyai reliabilitas yang sangat kuat.



### 3. Analisis Butir Soal Tes Hasil Belajar

Analisis butir soal antara lain bertujuan untuk mengadakan identifikasi soal yang baik, kurang baik dan soal yang jelek. Untuk melihat apakah soal itu baik atau tidak perlu melihat tiga masalah yang berhubungan dengan analisis butir soal, yaitu taraf kesukaran, daya beda dan pola jawaban soal (Suharsimi Arikunto, 2013: 222).

#### a. Daya Beda

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Suharsimi Arikunto, 2013: 226). Butir soal yang baik adalah butir soal yang memiliki indeks diskriminasi 0,4 – 0,7.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Daya Beda

Indeks Diskriminasi	Keterangan	Jumlah
0,00 – 0,20	Jelek	0
0,21 – 0,40	Cukup	0
0,41 – 0,70	Baik	18
0,71 – 1,00	Baik sekali	0

Sumber: Data primer diolah

Hasil perhitungan daya beda soal menggunakan bantuan *Software AnBuso* pada soal tes hasil belajar ekonomi siklus I dan siklus II menunjukan seluruh soal memiliki daya beda kategori baik.

#### b. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalau sukar (Suharsimi Arikunto, 2013: 222). Bilangan yang menunjukan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut

indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal

Tabel 7. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran

Taraf Kesukaran	Keterangan	Jumlah
$>0,7$	Mudah	11
$0,3 - 0,7$	Sedang	7
$<0,3$	Sulit	0

Sumber: Data primer diolah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan *Software AnBuso* pada soal tes hasil belajar ekonomi siklus I menunjukkan ada tujuh soal dengan taraf kesukaran sedang sedangkan 2 soal dengan taraf kesukaran mudah. Sedangkan pada siklus II seluruh soal memiliki taraf kesukaran mudah dikarenakan sebagian siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga mereka mampu menjawab soal dengan benar.

#### c. Pola Jawaban Soal

Pola jawaban soal adalah distribusi testee dalam hal menentukan pilihan jawaban pada soal bentuk pilihan ganda. Pola jawaban soal diperoleh dengan menghitung banyaknya testee yang memilih jawaban a, b, c, d, e atau yang tidak memilih pilihan manapun (Suharsimi Arikunto, 2013: 233).

Pola jawaban soal dapat ditentukan pengecoh berfungsi atau tidak. Pengecoh yang tidak dipilih sama sekali oleh tense berarti bahwa pengecoh ini jelek, terlalu menyolok

menyesatkan. Sebaliknya pengecoh dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila pengecoh mempunyai daya tarik yang besar bagi peserta tes yang kurang memahami konsep.

Hasil analisis butir soal menggunakan bantuan *Software AnBuso* pada soal tes hasil belajar ekonomi siklus I dan siklus II menunjukkan seluruh soal dikategorikan baik seluruh pengecoh berfungsi dengan baik pada soal pilihan ganda.

## **H. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru Materi Pokok bank sentral SMA N 1 Sewon. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus.

Adapun prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:

### **1. Siklus I**

#### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pelaksanaan, seperti:

- 1) Membuat RPP yang digunakan sebagai skenario pembelajaran ekonomi dengan model TGT dan memvalidasikan RPP tersebut kepada guru pembimbing.
- 2) Menyiapkan materi yang diajarkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

- 3) Membuat kelompok belajar siswa secara heterogen sebanyak 2 kelompok.
- 4) Membuat ketentuan game.
- 5) Membuat form penilaian game.
- 6) Membuat lembar observasi.
- 7) Konsultasi kepada guru mata pelajaran.
- 8) Mempersiapkan reward.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

1) Tahap Mengajar

Tindakan diawali dengan penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kelas dan materi yang dijelaskan yaitu bank sentral akan menjadi bahasan dalam pembelajaran kooperatif *team game tournament*. Materi yang diajarkan dalam tahap ini biasanya hanya garis besarnya saja. Penjelasan materi tersebut seperti apersepsi dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.

2) Belajar Kelompok

Setelah guru menjelaskan tentang materi pelajaran tentang Otoritas Jasa Keuangan, selanjutnya guru akan membagi siswa ke dalam 2 kelompok dengan kemampuan akademik yang berbeda sesuai dengan yang sebelumnya dipersiapkan oleh peneliti. Tujuan pengelompokan

secara heterogen adalah agar siswa saling membelajarkan antarsiswa dan diharapkan tiap kelompok dapat berusaha untuk memenangkan *tournament*.

3) *Game Tournament*

Setelah belajar kelompok dirasa cukup, selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Kemudian guru menyerahkan kepada peneliti untuk menjelaskan tentang peraturan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media permainan *Tic Tac Toe*. Peneliti juga mengumumkan pembentukan kelompok-kelompok siswa secara heterogen maka permainan dapat segera dimulai.

4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada total poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

c. Tahap Observasi

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana penerapan model pembelajaran di dalam kelas. Peneliti mengamati proses siswa melakukan investigasi, mengkomunikasikan antar kelompok, membuat

kesimpulan, dan aktifitas bermain *Tic Tac Toe*. Setelah itu dilanjutkan dengan pengamatan hasil belajar ekonomi siswa dan hasil angket minat belajar ekonominya.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah guru melakukan tindakan, kemudian guru bersama peneliti mendiskusikan penerapan atas tindakan yang telah dilakukan. Diskusi ini bertujuan untuk mengevaluasi atau menilai mengenai tindakan yang telah dilakukan, apakah terjadi kesalahan dan sesuai prosedur atau tidak. Kemudian guru bersama peneliti dapat mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul pada siklus II agar dapat dibuat rencana perbaikan dari siklus I.

2. Siklus II

Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini pada intinya sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I, namun kegiatan yang dilakukan di siklus II ini mengacu atau berpedoman pada refleksi pada siklus I dengan tujuan agar peneliti dapat memperbaiki tindakan dan pelaksanaan pembelajaran di siklus II, serta indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

## I. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berdasarkan hasil pengamatan angket minat belajar ekonomi dan hasil tes hasil belajar siswa. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

Minat belajar ekonomi siswa diukur menggunakan teknik angket. Indikator minat belajar ekonomi siswa dalam penelitian ini antara lain adanya pemusatan perhatian, rasa ingin tahu, motivasi, kebutuhan, rasa senang siswa, dan kesadaran untuk belajar lebih giat. Angket minat belajar dalam penelitian ini menggunakan alternatif jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat tidak setuju. Masing-masing alternatif jawaban yang dipilih akan diberi skor 1-4, yakni skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju, skor 2 untuk jawaban tidak setuju, skor 3 untuk jawaban setuju, serta skor 4 untuk jawaban sangat setuju. Maka skor maksimum yang diperoleh  $4 \times 23 = 92$ . Skor minimumnya  $1 \times 23 = 23$ .

Selanjutnya untuk menentukan kategori minat ke dalam tiga kategori adalah dengan cara:

Tabel 8. Rumus Kategori Minat

Rumus Rentang Skor	Kategori
$X < (\mu - 1.\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1.\sigma) \leq X < (\mu + 1.\sigma)$	Sedang
$(\mu + 1.\sigma) \leq X$	Tinggi

Sumber: Saifuddin Azwar (2014: 149)

1. Langkah pertama, mencari mean hipotetik ( $\mu$ )

$$\mu = \frac{1}{2} (imax + imin)\Sigma$$

keterangan:

$\mu$  : mean hipotetik  
 $i_{\max}$  : Skor maksimal tiap aitem  
 $i_{\min}$  : Skor minimal tiap aitem  
 $\Sigma$  :Jumlah aitem  
 $\mu = \frac{1}{2} (i_{\max} + i_{\min})\Sigma$   
 $\mu = \frac{1}{2} (4+1)23$   
 $\mu = \frac{1}{2} (5) 23$   
 $\mu = 2,5 \times 23$   
 $\mu = 57,5$

2. Langkah kedua, menghitung deviasi standar hipotetik ( $\sigma$ )

$$\sigma = 1/6 (X_{\max} - X_{\min})$$

Keterangan

$\sigma$  : deviasi standar hipotetik  
 $X_{\max}$  : Skor maksimal subjek  
 $X_{\min}$  : Skor minimal subjek  
 $\sigma = 1/6 (X_{\max} - X_{\min})$   
 $\sigma = 1/6 (92-23)$   
 $\sigma = 1/6 (69)$   
 $\sigma = 11,5$

Tabel 9. Kategoriasi Minat Belajar Siswa

Rumus Rentang Skor	Rentang Skor	Kategori
$X < (\mu - 1.\sigma)$	$X < 46$	Rendah
$(\mu - 1.\sigma) \leq X < (\mu + 1.\sigma)$	$46 \leq X < 69$	Sedang
$(\mu + 1.\sigma) \leq X$	$69 \leq X$	Tinggi

Sumber: data yang diolah

Berdasarkan kategori di atas, masing-masing siklus akan diketahui jumlah siswa yang minat belajar ekonominya rendah, sedang, dan tinggi. Kemudian untuk hasil belajar ekonomi diukur menggunakan tes. Tes tersebut berupa posttest yang mana telah ditentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran ekonomi kelas X yakni 75. Hasil angket minat belajar dan juga hasil belajar siswa dihitung dengan mempertimbangkan indikator keberhasilan.

Dalam mengukur hasil belajar oleh siswa yang menggunakan tes, akan diukur dengan pembatasan pada ranah kognitif. Menurut Nana



Sudjana (2013: 32) ranah kognitif meliputi enam tingkatan yaitu ingatan/memory (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), penilaian/evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Semakin tinggi tingkatannya, semakin tinggi dan kompleks pula penguasaan terhadap materi. Penelitian ini membatasi ranah kognitif tersebut pada C1 sampai C3. Tes hasil belajar ekonomi berupa 5 soal pilihan ganda dan 4 soal essay. Berikut merupakan pedoman penilaian

Pedoman penilaian

Skor tiap butir soal = pilihan ganda 1

Essay 5

Jumlah skor total = 25

Nilai = jumlah skor x 4

Nilai maksimal = 100

Analisis semua data dilakukan dari suatu siklus ke siklus berikutnya. Apabila terdapat peningkatan data, diasumsikan model pembelajaran *Team Game Turnament* dengan permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ekonomi siswa.

#### **J. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Kriteria keberhasilan tindakan adalah apabila setelah pembelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terjadi peningkatan minat belajar dan hasil belajar pada siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon sesuai indikator yang telah ditetapkan.

1. Peningkatan minat belajar ekonomi.

Tindakan dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya diperoleh hasil 75% dari jumlah siswa kelas X MIA 4 memiliki minat belajar ekonomi pada kriteria tinggi. Hasil 75% tersebut disesuaikan dengan kondisi siswa.

2. Peningkatan hasil belajar ekonomi.

Peningkatan hasil belajar ekonomi siswa yang diukur melalui tes hasil belajar ekonomi diakhir siklus. Dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal hasil tes. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas X SMA N 1 Sewon pada mata pelajaran ekonomi adalah 75.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Kondisi Tempat Penelitian**

###### **a. Kondisi Umum SMA Negeri 1 Sewon**

SMA Negeri 1 Sewon merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berlokasi di Jl. Parangtritis km 5 Bangunharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kurikulum merupakan salah satu perangkat untuk mencapai tujuan pendidikan. Mulai tahun ajaran 2014/2015 sampai dengan tahun ajaran 2016/2017 sekarang ini SMA Negeri 1 Sewon menerapkan Kurikulum 2013.

Proses belajar mengajar, baik teori maupun praktik untuk hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Sabtu berlangsung mulai pukul 07.00 – 13.40 WIB, sedangkan untuk hari Jumat berlangsung mulai pukul 07.00-11.30 WIB, dengan alokasi waktu 45 menit untuk satu jam tatap muka.

Adapun kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SMA Negeri 1 Sewon antara lain: Pramuka, Pleton Inti (Tonti), Paskibra, Palang Merah Remaja (PMR), Lokananta (Buletin Sekolah), Kesenian (Seni Tari, Seni Musik, Seni Teater, dan Paduan Suara), Olahraga (Bola Voli, Bola Basket, Pencak Silat, Sepakbola, Tenis Meja, dan Bulutangkis), Kerohanian,

Karawitan, Karya Ilmiah Remaja (KIR), Nasyid, Sinematografi, dan Pembinaan Olimpiade Sains.

b. Kondisi Umum Kelas X MIA 4

Sarana prasarana penunjang yang ada diruang kelas antara lain berupa 18 buah meja, 35 buah kursi untuk siswa. 1 buah meja dan 1 buah kursi untuk guru. 1 buah *white board*, spidol, penghapus papan tulis, lambang garuda, foto presiden Republik Indonesia (RI) dan wakilnya, jam dinding, papan presensi, struktur organisasi kelas, dan jadwal piket kelas.

Tata letak meja dan kursi saat awal dan akhir belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* didesain sama seperti tata letak tempat duduk siswa pada umumnya, tetapi ketika kegiatan diskusi letaknya disesuaikan dengan pembagian kelompok. Meja dan kursi kelompok yang satu dengan yang lain diusahakan tidak berdekatan. Hal ini bertujuan agar masing-masing kelompok bisa lebih maksimal dalam berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing ketika permainan menggunakan *Game Tic Tac Toe*.

## 2. Deskripsi Data Penelitian

a. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

1) Penyusunan Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan dan perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan permainan *Tic Tac Toe*.

Perencanaan bersama guru mata pelajaran ekonomi kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Disepakati bahwa dalam siklus I materi yang akan dipelajari yaitu pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan. Persiapan yang dilakukan antara lain:

- a) Membuat RPP yang digunakan sebagai skenario pembelajaran ekonomi dengan model *Team Game Tournament* dan memvalidasikan RPP tersebut kepada guru pembimbing dan dosen pembimbing.
- b) Menyiapkan materi, soal dan media permainan *Tic Tac Toe*, angket minat belajar ekonomi siswa, soal tes hasil belajar ekonomi siswa beserta kunci jawabannya. Materi, soal permainan, angket minat belajar, soal tes hasil belajar beserta kunci jawaban tersebut dimintakan validasi terlebih dahulu kepada guru, dosen pembimbing sebelum digunakan.
- c) Membuat ketentuan game.
- d) Membuat form penilaian game.
- e) Membuat lembar observasi
- f) Membuat format catatan harian.
- g) Konsultasi kepada guru mata pelajaran.
- h) Mempersiapkan *reward*.

## 2) Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 7 Februari 2017. Adapun penjelasan dari pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama yaitu:

### a) Pendahuluan (10 menit)

- (1) Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.
- (2) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.
- (3) Guru melakukan pengenalan dan presensi.
- (4) Guru melakukan apersepsi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari.
- (5) Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan pembelajaran.
- (6) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai tentang pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan.

### b) Kegiatan Inti (110 menit)

#### (1) Penyajian Kelas

- (a) Guru menyampaikan materi yang telah dipersiapkan dalam hand out tentang pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan.
- (b) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan menunjuk satu siswa sebagai ketua kelompok.

(c) Guru menjelaskan sistem permainan Tic Tac Toe.

Tiap kelompok memilih kotak pertanyaan dan menjawab. Kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan yang mampu membuat 3 jalur (vertical horizontal atau diagonal) akan mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang.

(2) Kelompok (*team*)

Tahap belajar kelompok, peserta didik melakukan belajar kelompok terlebih dahulu. Melakukan diskusi antar anggota kelompok merumuskan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa mengumpulkan Informasi:

(a) Dalam menyelesaikan pertanyaan, setiap anggota kelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, misalnya buku dan internet.

(b) Guru mendampingi diskusi peserta didik.

(3) Tahap *Game Tournament*

(a) Tahap *game tournament* dilakukan dengan permainan tic tac toe. Mulai permainan *Tic Tac Toe* guru memandu jalannya permainan.

(b) Peserta didik secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis data atau informasi

yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menyelesaikan soal yang mereka dapatkan.

(c) Peserta didik membangun pemahaman dari interaksinya dalam diskusi.

(d) Peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menyebutkan jawaban atas pertanyaan.

(e) Kelompok yang mampu membuat garis mendapatkan poin tambahan dan yang mengumpulkan skor terbanyak menjadi pemenang *game*.

(4) Tahap penghargaan kelompok

Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenangkan *game*.

c) Penutup (15 menit)

(1) Guru menanyakan pada peserta didik, apakah peserta didik sudah memahami materi.

(2) Guru melakukan *post test*

(3) Sebagai refleksi, guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran kali ini.

3) Observasi

Pengamatan dilakukan pada siklus I yang telah selesai dilaksanakan. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar ekonomi dan angket



minat belajar ekonomi siswa. Berikut data hasil observasi pada siklus I.

Tabel 10. Hasil Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I

Jumlah Siswa			
Nilai $\geq$ KKM (75)		Nilai $<$ KKM (75)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
15	42,857	20	57,143

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar ekonomi siswa, yaitu 75% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 belum tercapai. Pada siklus I jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau 57,143%, sedangkan yang sudah mencapai KKM baru sejumlah 15 siswa atau 42,857%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 2. Distribusi Siswa Berdasarkan Ketuntasan Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I

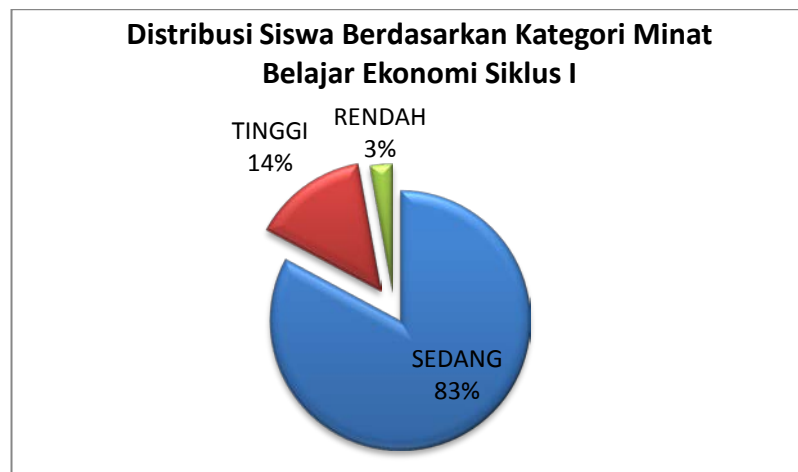
Data di atas merupakan hasil belajar ekonomi siswa. Kemudian mengenai hasil observasi minat belajar ekonomi siswa, berikut data hasil observasi pada siklus I.

Tabel 11. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siswa Siklus I

Kategori Minat	Jumlah Siswa	
	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	1	2,857
Sedang	29	82,857
Tinggi	5	14,286

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa sebanyak 29 siswa atau 82,857% termasuk dalam kategori minat sedang. Ada satu siswa atau 2,857% dalam kategori minat rendah. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 5 siswa atau 14,286%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 3. Distribusi Siswa Berdasarkan Kategori Minat Belajar Ekonomi Siklus I

#### 4) Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan permainan

*Tic Tac Toe* sudah berjalan sesuai prosedur yang direncanakan. Walaupun demikian masih terdapat beberapa permasalahan yang harus diselesaikan sehingga dapat diperbaiki pada siklus II. Permasalahan tersebut antara lain berupa:

- a) Ketika permainan *Tic Tac Toe* berlangsung, siswa kurang disiplin saat permainan berlangsung, dalam aturan permainan hanya juru bicara yang menjadi perwakilan kelompok dalam mengutarakan jawabannya namun anggota kelompok lain ikut bersaut-sautan menjawab dengan jawaban berbeda sehingga timbul kegaduhan.
- b) Jumlah siswa yang telah mencapai KKM pada hasil tes hasil belajar ekonomi siklus I baru sejumlah 15 siswa atau 42,857%, padahal indikator keberhasilan untuk hasil belajar ekonomi siswa sejumlah 75% dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes dapat mencapai KKM. Itu berarti sekurang-kurangnya ada 26 dari 35 siswa harus berhasil mencapai nilai sesuai KKM. Hasil uji angket minat belajar ekonomi menunjukkan 29 siswa atau 82,857% termasuk dalam kategori minat sedang. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 5 siswa atau 14,286%. Siswa yang masuk dalam kategori minat rendah sejumlah 1

siswa atau 2,857%. Ini berarti harus diperbaiki pada siklus berikutnya sampai indikator keberhasilan minat belajar ekonomi siswa tercapai.

- c) Kurangnya perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi masih ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan temanya dan ada yang tidak mendengarkan saat guru menyampaikan materi.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I, peneliti bersama guru ekonomi merencanakan langkah-langkah perbaikan agar tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan tindakan bisa tercapai pada siklus berikutnya.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

##### 1) Penyusunan Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, penyusunan rencana pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Guru lebih meningkatkan kemampuan penguasaan kelas, memberi motivasi siswa untuk lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Guru bersama siswa saling bekerja sama dalam melakukan proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh supaya hasil tes hasil belajar ekonomi siswa meningkat.

- c) Guru memberikan motivasi dan membangkitkan semangat siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran ekonomi dengan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
- d) Guru lebih tegas dalam menerapkan peraturan permainan *Tic Tac Toe*.
- e) Guru lebih membuat pembelajaran menarik dan memberikan fokus pada siswa yang pada siklus I berbicara sendiri dengan memberinya pertanyaan saat guru memberikan materi agar fokusnya lebih terarah ke materi yang disampaikan guru.

Pembelajaran pada siklus II juga mempersiapkan RPP, soal dan media permainan *Tic Tac Toe*, angket minat belajar ekonomi, soal tes hasil belajar ekonomi dan seperangkat pembelajaran lainnya. Pada siklus ini mempelajari tentang Pengertian bank, Fungsi, dan peran bank, Jenis-jenis bank, Produk dan layanan bank, Prinsip kegiatan usaha bank, Lembaga Penjamin Simpanan.

## 2) Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 14 Februari 2017. Adapun penjelasan dari pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama yaitu:

- b) Pendahuluan (10 menit)

- (2) Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.
- (3) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.
- (4) Guru melakukan pengenalan dan presensi.
- (5) Guru melakukan apersepsi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari.
- (6) Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan pembelajaran.
- (7) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai tentang pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan.

c) Kegiatan Inti (110 menit)

(1) Penyajian Kelas

- (a) Guru menyampaikan materi yang telah dipersiapkan dalam hand out tentang pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan.
- (b) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan menunjuk satu siswa sebagai ketua kelompok.
- (c) Guru menjelaskan sistem permainan Tic Tac Toe.  
Tiap kelompok memilih kotak pertanyaan dan menjawab. Kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan yang mampu membuat 3 jalur (vertical horizontal atau diagonal) akan

mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang.

(2) Kelompok (*team*)

Tahap belajar kelompok, peserta didik melakukan belajar kelompok terlebih dahulu. Melakukan diskusi antar anggota kelompok merumuskan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa mengumpulkan Informasi:

- (a) Dalam menyelesaikan pertanyaan, setiap anggota kelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, misalnya buku dan internet.
- (b) Guru mendampingi diskusi peserta didik.

(3) Tahap *Game Tournament*

- (a) Tahap *game tournament* dilakukan dengan permainan tic tac toe. Mulai permainan *Tic Tac Toe* guru memandu jalannya permainan.
- (b) Peserta didik secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menyelesaikan soal yang mereka dapatkan.
- (c) Peserta didik membangun pemahaman dari interaksinya dalam diskusi.

(d) Peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menyebutkan jawaban atas pertanyaan.

(e) Kelompok yang mampu membuat garis mendapatkan poin tambahan dan yang mengumpulkan skor terbanyak menjadi pemenang *game*.

(4) Tahap penghargaan kelompok

Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenangkan *game*.

d) Penutup (15 menit)

(1) Guru menanyakan pada peserta didik, apakah peserta didik sudah memahami materi.

(2) Guru melakukan *post test*

(3) Sebagai refleksi, guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran kali ini.

3) Observasi

Pengamatan dilakukan pada siklus II yang telah selesai dilaksanakan. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan angket minat belajar ekonomi siswa. Berikut data hasil observasi pada siklus II.

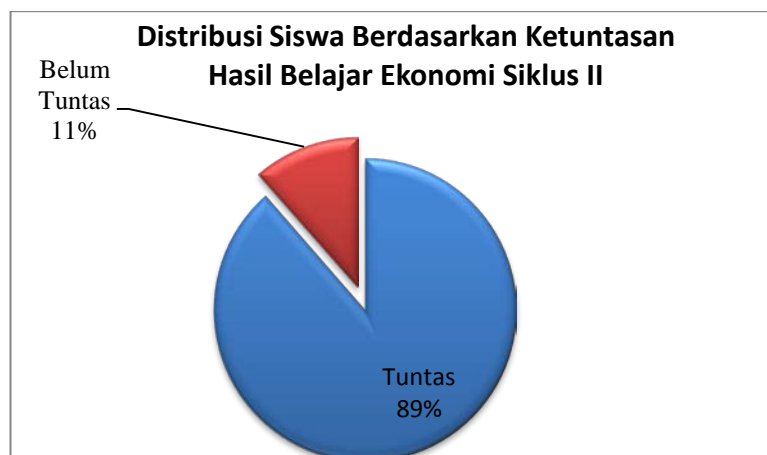


Tabel 12. Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

Jumlah Siswa			
Nilai < KKM (75)		Nilai $\geq$ KKM (75)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
4	11,429	31	88,571

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar ekonomi siswa, yaitu 75% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 tercapai. Pada siklus II jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 11,429%, sedangkan yang sudah mencapai KKM sejumlah 31 siswa atau 88,571%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 4. Distribusi Siswa Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

#### 4) Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus II

Data di atas merupakan observasi hasil tes hasil belajar ekonomi siswa. Kemudian mengenai hasil observasi minat belajar ekonomi siswa, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siswa Siklus II

Kategori Minat	Jumlah Siswa	
	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	0	0,00
Sedang	3	8,57
Tinggi	32	91,42

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa sebanyak 3 siswa atau 8,57% termasuk dalam kategori minat sedang. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 32 siswa atau 91,42%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 5. Distribusi Siswa Berdasarkan Kategori Minat Belajar Ekonomi Siklus II

#### 5) Refleksi

Pembelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* pada siklus II secara keseluruhan telah mengalami peningkatan hasil belajar ekonomi dan minat belajar ekonomi sesuai harapan. Siswa melaksanakan permainan *tic tac toe* dengan disiplin. Siswa aktif mengikuti pembelajaran sampai selesai. Pada hasil belajar ekonomi, siswa yang sudah mencapai KKM sejumlah 31 siswa atau 88,571%, sedangkan hasil minat belajar ekonomi, siswa yang masuk kategori minat tinggi sejumlah 32 siswa atau 91,42%. Hal ini menunjukkan pada siklus II hasil belajar ekonomi dan minat belajar ekonomi siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan pada siklus II ini tidak terlepas dari adanya perbaikan dari siklus I. Perbaikan tersebut memberikan petunjuk yang lebih baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

#### **B. Pembahasan**

Sebagaimana telah diutarakan sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi dan minat belajar ekonomi siswa. Berikut ini adalah pembahasan hasil penelitiannya.

## 1. Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Peningkatan hasil belajar ekonomi oleh siswa ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 14. Nilai Hasil Belajar Ekonomi Siklus I dan II

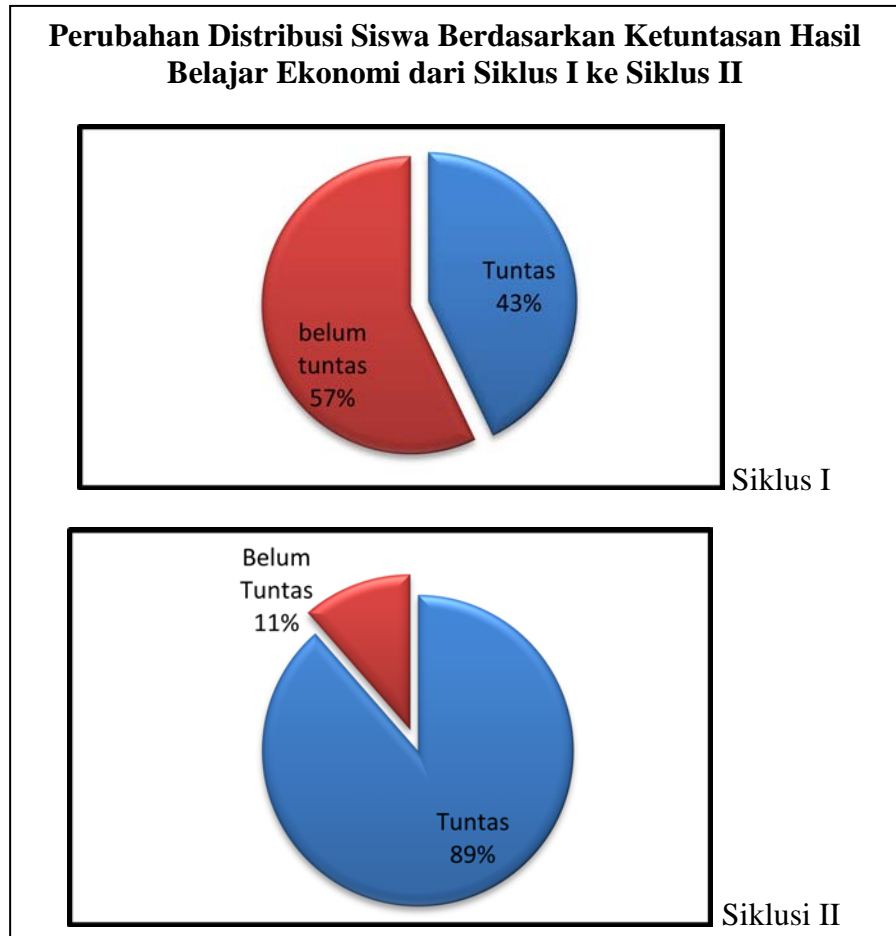
No.	Kriteria Hasil Belajar Ekonomi	Nilai Tes		Perubahan Siklus I ke II
		Siklus I	Siklus II	
1	Mencapai KKM	42,857%	88,571%	45,714%
2	Belum Mencapai KKM	57,143%	11,429%	-45,714%
	Jumlah	100%	100%	

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai hasil belajar ekonomi oleh siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II telah mengalami penurunan. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I sebesar 57,143%, sedangkan pada siklus II sebesar 11,429%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II menurun sebesar 45,714%.

Ketika jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, artinya jumlah persentase siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase nilai siswa yang telah mencapai KKM sebesar 42,857%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase nilai siswa yang telah mencapai KKM sebesar 88,571%. Maka perubahan persentase hasil belajar ekonomi oleh siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II sebesar 45,714.

Berikut grafik peningkatan dari hasil belajar ekonomi oleh siswa



Gambar 6. Perubahan Ketuntasan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II

Perubahan hasil belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, karena lebih dari 75% siswa yang mengikuti tes pada siklus yang ke II telah mencapai KKM. Persentasenya yaitu sebesar 88,571%. Proses pembelajaran melalui model *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* pada mata pelajaran Ekonomi ini telah berjalan baik dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa, sehingga apabila dalam meningkatkan minat belajar ekonomi juga menunjukkan keberhasilan maka tindakan dihentikan pada siklus II.

Keberhasilan model *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa didukung oleh beberapa hal, antara lain: proses pembelajaran pada setiap fase yang berjalan teratur, pengajar dapat mengatur waktu dengan baik sehingga materi yang harus dipahami bisa selesai tepat waktu, soal tes dan soal permainan *tic tac toe* yang disusun sesuai materi yang harus dipahami oleh siswa, dan kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tes tanpa mencontek.

## 2. Peningkatan Minat Belajar Ekonomi Siswa

Peningkatan minat belajar ekonomi oleh siswa ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Kategori Minat Belajar Ekonomi Siklus I dan II

No.	Kriteria Hasil Minat Belajar Ekonomi	Nilai Tes		Perubahan Siklus I ke II
		Siklus I	Siklus II	
1	Rendah	2,86%	0	-2,86%
2	Sedang	82,86%	8,57%	-74,29%
3	Tinggi	14,29%	91,43%	77,14%
	Jumlah	100%	100%	

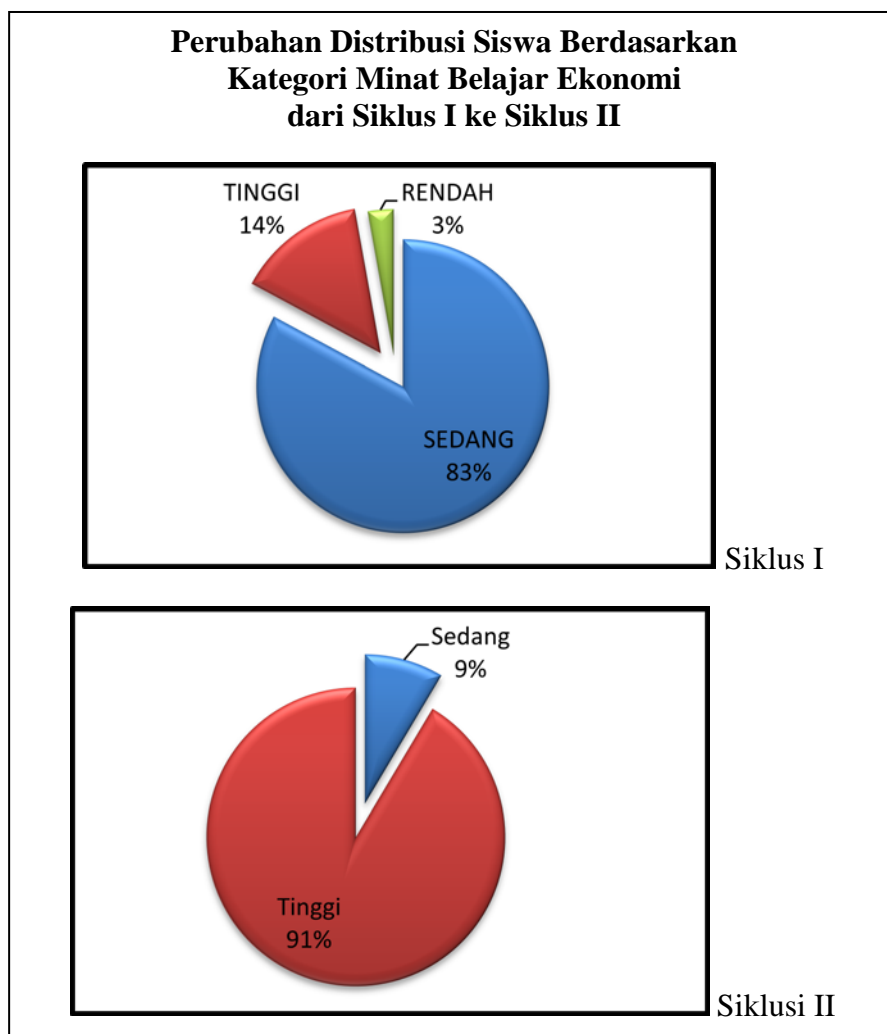
Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sudah tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori minat belajar ekonomi yang rendah pada siklus I dan siklus II, tetapi untuk kategori minat sedang mengalami penurunan. Jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat rendah pada siklus I sebesar 2,857%, sedangkan pada siklus II sebesar 0%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat

rendah menurun sebanyak 2,857%. Jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat sedang pada siklus I sebesar 82,857%, sedangkan pada siklus II sebesar 8,57%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat sedang menurun sebanyak 74,29%.

Kategori minat tinggi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase minat belajar siswa yang masuk ke dalam kategori minat tinggi sebesar 14,286%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 91,43%. Maka perubahan hasil persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 77,14%.

Berikut disajikan grafik peningkatan minat belajar ekonomi siswa:



Gambar 7. Perubahan Minat Belajar Ekonomi dari Siklus I ke Siklus II

Perubahan hasil minat belajar ekonomi siswa dari siklus I ke siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, karena lebih dari 75% siswa pada siklus yang ke II telah mencapai kategori minat tinggi. Persentasenya yaitu sebesar 91,43%. Proses pembelajaran melalui *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* pada mata pelajaran ekonomi ini telah berjalan baik dan dinyatakan berhasil dalam



meningkatkan hasil belajar dan minat belajar ekonomi siswa karena telah mencapai kriteria keberhasilan. sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Keberhasilan model *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa didukung oleh beberapa hal, antara lain: guru yang senantiasa menunjukkan semangat dan selalu memotivasi siswa, proses pembelajaran dengan media yang menarik dengan papan kotak yang dihias serta rasa menantang dalam menjawab pertanyaan ketika permainan *tic tac toe*.

Aspek yang mendasari indikator minat belajar ekonomi siswa terdiri dari pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang, dan kesadaran untuk belajar lebih giat. Dari beberapa aspek tersebut yang paling berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa adalah pemusatan perhatian, yakni pada indikator usaha memahami pelajaran ekonomi. Seperti yang disampaikan oleh Slameto (2010: 57) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon. Indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dicapai pada siklus II. Terjadi peningkatan hasil belajar ekonomi sebesar 45,714%. Pada siklus I, hasil belajar ekonomi siswa X MIA 4 SMA N 1 Sewon menunjukkan bahwa sejumlah 15 dari 35 siswa atau 42,857% nilainya telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 31 dari 35 siswa atau 88,571% nilainya telah mencapai KKM.
2. Implementasi model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dengan permainan *tic tac toe* untuk meningkatkan minat belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon. Indikator keberhasilan peningkatan minat belajar ekonomi yang tinggi dicapai pada siklus II. Dari total 35 siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sejumlah 5 siswa atau 14,286%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 32 siswa atau 91,42%. siswa masuk dalam kategori minat tinggi.

## B. Saran

### 1. Bagi Guru

- a. Model pembelajaran kooperatif *teams game tournament* dengan permainan *tic tac toe* mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ekonomi siswa namun agar lebih optimal dalam pembelajaran, guru harus pandai mengatur waktu agar setiap fase pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu yang telah direncanakan.
- b. Guru lebih memperhatikan aspek minat belajar pada pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang paling berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa.

### 2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus membiasakan diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar dapat memahami ilmu secara maksimal.
- b. Siswa harus bisa belajar menghargai waktu untuk belajar lebih giat. Hal ini agar siswa bisa mengembangkan pengetahuannya.

### 3. Bagi Sekolah

Model pembelajaran kooperatif *teams game tournament* dengan permainan *tic tac toe* ini dapat diterapkan pada pembelajaran lain dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar ekonomi siswa

SMA N 1 Sewon

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2008). *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2003). *UU No.20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eka Rizki Widayanti. (2016). *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hamdani. (2011). *Strategi BelajarMengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Ika Nursanti. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Kristen 2 Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Yogyakarta: FE UNY.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Meina Noriyana. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segi Empat Di KELAS VII A SMPN 3 Paringin*. Tabalong: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.4, No.1, April 2013, hlm. 79-84.
- Miftahul Huda. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Mumsika Haibah. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Group Investigation Dengan Permainan Bendera Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Ekonomi Siswa Kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis Bantul Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- OJK. (2011). *Undang-Undang No 21, Tahun 2011, Tentang Otoritas Jasa Keuangan*.

- Permendiknas No. 23 tahun 2016 *Tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- Robert E.Slavin. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Saifuddin Azwar. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susan Mardiana. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: FE UNY.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri. Djamarah. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utomo Dananjaya. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN

1. Angket Minat Belajar
2. Silabus Mata Pelajaran Ekonomi
3. RPP Siklus I
4. RPP Siklus II

1. Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM  
GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN TIC TAC TOE

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

No. Urut : \_\_\_\_\_

PETUNJUK:

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan sebaik-baiknya.
2. Jawaban apapun yang Anda berikan pada angket ini tidak akan mempengaruhi nilai pelajaran ekonomi dan dijamin kerahasiaannya.
3. Isilah instrumen angket minat belajar ekonomi ini sesuai dengan keadaan Anda saat ini dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
4. Setiap jawaban Anda adalah benar. Oleh karena itu jangan terpengaruh terhadap jawaban lain.
5. Angket diisi ketika Anda telah selesai mengikuti pembelajaran ekonomi melalui metode *Team Game Tournament* dengan permainan tic tac toe.
6. Setelah selesai kumpulkan angket ini kembali.

Terima kasih atas kesediaannya untuk menjawab semua pernyataan di bawah ini.

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

4 : Sangat Setuju



No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang bila ada mata pelajaran ekonomi				
2	Saya belajar terlebih dahulu sebelum pembelajaran ekonomi berlangsung				
3	Saya merasa tertarik pada mata pelajaran ekonomi				
4	Saya mendengarkan dan memperhatikan guru ketika pembelajaran ekonomi berlangsung				
5	Saya memperhatikan pelajaran ekonomi agar saya dapat memahami materi				
6	Saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru bila ada materi ekonomi yang belum saya pahami.				
7	Saya mendiskusikan dengan teman tentang materi yang belum saya pahami				
8	Saya melakukan study pustaka untuk mencari tahu tentang hal-hal yang berhubungan dengan materi mata pelajaran ekonomi.				
9	Saya belajar dengan rajin agar dapat menguasai materi ekonomi.				
10	Saya mengerjakan dan mengumpulkan tugas ekonomi tepat waktu.				
11	Saya tidak suka mencontek punya teman saat mengerjakan tugas ekonomi				
12	Saya berusaha untuk mendapatkan nilai ekonomi yang bagus.				
13	Saya takut ketinggalan materi ekonomi jika tidak masuk pelajaran ekonomi.				
14	Saya merasa pembelajaran ekonomi penting karena berkaitan dengan kegiatan sehari-hari di lingkungan masyarakat.				

15	Saya yakin ilmu ekonomi yang saya pelajari dapat bermanfaat di masa depan.				
16	Saya senang mengikuti pembelajaran ekonomi dari awal sampai selesai.				
17	Saya senang apabila berkesempatan bertanya ketika pembelajaran ekonomi.				
18	Saya tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.				
19	Saya senang saat mendapat tugas ekonomi karena dapat memperdalam materi yang saya dapatkan				
20	Di rumah, saya membaca kembali materi ekonomi yang telah dipelajari di sekolah.				
21	Saya mengaitkan materi ekonomi yang saya pelajari di kelas dengan kegiatan sehari-hari.				
22	Bila jam pelajaran ekonomi kosong, saya pergunakan waktu untuk belajar ekonomi mandiri.				
23	Saya menyiapkan pertanyaan sebelum mengikuti pelajaran ekonomi.				
24	Saya berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru.				
25	Saya mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku dan internet dalam mengerjakan tugas ekonomi.				

## 2. Silabus Mata Pelajaran Ekonomi

### **SILABUS MATA PELAJARAN EKONOMI**

## I. Kompetensi Dasar, Materi, dan Kegiatan Pembelajaran

### KELAS X

Alokasi Waktu: 105 JP

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi  4.1 Mengidentifikasi kelangkaan dan biaya peluang dalam memenuhi kebutuhan	Konsep Dasar Ilmu Ekonomi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian ilmu ekonomi</li> <li>• Masalah ekonomi (Kelangkaan/ <i>scarcity</i> dan kebutuhan yang relatif tidak terbatas)</li> <li>• Pilihan (kebutuhan dan keinginan) dan skala prioritas</li> <li>• Kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan</li> <li>• Biaya peluang (<i>opportunity cost</i>)</li> <li>• Prinsip ekonomi</li> <li>• Motif ekonomi</li> <li>• Pembagian ilmu ekonomi</li> <li>• Ekonomi syariah (pengertian, tujuan, prinsip dan karakteristik ekonomi syariah)</li> </ul> Alokasi Waktu: 12 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan membaca berbagai sumber belajar yang relevan tentang konsep ilmu ekonomi</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang konsep ilmu ekonomi</li> <li>• Menyajikan hasil identifikasi tentang konsep ilmu ekonomiberdasarkan data/informasi dari berbagai sumber belajar yang relevan</li> </ul>
3.2 Menganalisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi  4.2 Menyajikan hasil analisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi	Masalah Pokok Ekonomi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permasalahan pokok ekonomi Klasik (produksi, distribusi, dan konsumsi) dan ekonomi modern (apa, bagaimana, untuk siapa) barang diproduksi</li> </ul> Sistem Ekonomi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian sistem ekonomi</li> <li>• Macam-macam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati berbagai sumber belajar yang relevan (termasuk lingkungan sekitar) tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi</li> <li>• Menganalisis</li> </ul>

	<p>sistem ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kekuatan dan kelemahan masing-masing sistem ekonomi</li> </ul> <p>Sistem Perekonomian Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik perekonomian Indonesia menurut UUD 1945 Pasal 33</li> <li>• Nilai-nilai dasar perekonomian Indonesia menurut UUD 1945 Pasal 33 (kerja sama, kekeluargaan, gotong royong, keadilan)</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 6 JP</p>	<p>informasi dan data-data yang diperoleh tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi untuk mendapatkan kesimpulan dan membuat rencana pemecahan masalahnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil analisis tentang masalah ekonomi dalam sistem ekonomi melalui media lisan dan tulisan</li> </ul>
<p>3.3 Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi</p>	<p>Kegiatan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produksi (Pengertian produksi, faktor-faktor produksi, teori perilaku produsen, konsep biaya produksi, konsep penerimaan, dan laba maksimum)</li> <li>• Distribusi (Pengertian distribusi, faktor-faktor yang memengaruhi, mata rantai distribusi)</li> <li>• Konsumsi (Pengertian konsumsi, tujuan konsumsi, faktor-faktor yang memengaruhi konsumsi, teori perilaku konsumen)</li> </ul> <p>Pelaku Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaku-pelaku ekonomi: Rumah Tangga Konsumsi (konsumen), Rumah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamatiperan pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomidari berbagai sumber belajar yang relevan (termasuk lingkungan sekitar)</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi</li> <li>• Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi</li> <li>• Menyajikan hasil analisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi melalui media lisan dan tulisan</li> </ul>

	<p>Tangga Produksi (produsen), Pemerintah, dan Masyarakat Luar Negeri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran pelaku ekonomi</li> <li>• Model diagram interaksi antarpelaku ekonomi (<i>circular flow diagram</i>) sederhana (dua sektor), tiga sektor, dan empat sektor</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 9 JP</p>	
<p>3.4 Mendeskripsikan terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar</p> <p>4.4 Menyajikan hasil pengamatan tentang perubahan harga dan kuantitas keseimbangan di pasar</p>	<p>Permintaan dan Penawaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian permintaan dan penawaran</li> <li>• Faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran</li> <li>• Fungsi permintaan dan penawaran</li> <li>• Hukum permintaan dan penawaran serta asumsi-asumsinya</li> <li>• Kurva permintaan dan kurva penawaran</li> <li>• Pergerakan di sepanjang kurva dan pergeseran kurva (permintaan dan penawaran)</li> <li>• Proses terbentuknya keseimbangan pasar</li> <li>• Elastisitas permintaan dan penawaran</li> </ul> <p>Peran pasar dalam perekonomian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian pasar</li> <li>• Peran pasar dalam perekonomian</li> <li>• Macam-macam pasar</li> <li>• Struktur pasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar</li> <li>• Menemukan pola hubungan antara permintaan dan penawaran, serta peran pasar dalam perekonomian</li> <li>• Menyajikan hasil pengamatan tentang perubahan harga dan kuantitas keseimbangan di pasar melalui media lisan dan tulisan</li> </ul>

	/bentuk pasar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran Iptek terhadap perubahan jenis dan struktur pasar</li> </ul> Alokasi Waktu: 18 JP	
3.5 Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.  4.5 Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.	Bank Sentral <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian bank sentral</li> <li>• Tujuan, fungsi, tugas dan wewenang Bank Sentral Republik Indonesia</li> </ul> Sistem Pembayaran <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian sistem pembayaran</li> <li>• Peran Bank Sentral Republik Indonesia dalam sistem pembayaran</li> <li>• Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Sentral</li> </ul> Alat Pembayaran Tunai (Uang) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah uang</li> <li>• Pengertian uang</li> <li>• Fungsi, jenis, dan syarat uang</li> <li>• Pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia</li> <li>• Unsur pengaman uang rupiah</li> <li>• Pengelolaan keuangan</li> </ul> Alat Pembayaran Nontunai <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian alat pembayaran nontunai</li> <li>• Jenis-jenis alat pembayaran nontunai</li> </ul> Alokasi Waktu: 12 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran</li> <li>• Membuat pola hubungan dan menyimpulkan tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran</li> <li>• Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia melalui media lisan dan tulisan</li> </ul>

<p>3.6 Mendeskripsikan lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia</p> <p>4.6 Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia.</p>	<p>Otoritas Jasa Keuangan (OJK)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian OJK</li> <li>• Tujuan, peran/fungsi, tugas, dan wewenang OJK</li> </ul> <p>Lembaga Jasa Keuangan Perbankan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian bank</li> <li>• Fungsi bank</li> <li>• Jenis bank</li> <li>• Prinsip kegiatan usaha bank(konvensional dan syariah)</li> <li>• Produk bank</li> <li>• Lembaga Penjamin Simpanan (LPS)</li> </ul> <p>Pasar Modal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian pasar modal</li> <li>• Fungsi pasar modal</li> <li>• Peran pasar modal</li> <li>• Lembaga penunjang pasar modal</li> <li>• Instrumen/ produk pasar modal</li> <li>• Mekanisme transaksi di pasar modal</li> <li>• Investasi di pasar modal</li> </ul> <p>Perasuransian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian asuransi</li> <li>• Fungsi asuransi</li> <li>• Peran asuransi</li> <li>• Jenis asuransi</li> <li>• Prinsip kegiatan usaha asuransi</li> <li>• Produk asuransi</li> </ul> <p>Dana Pensiun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian dana pensiun</li> <li>• Fungsi dana pensiun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevant tentang lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia</li> <li>• Membuat pola hubungan antara OJK dan Lembaga Jasa Keuangan</li> <li>• Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesiamelalui media lisan dan tulisan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran dana pensiun</li> <li>• Jenis dana pensiun</li> <li>• Prinsip kegiatan usaha dana pensiun</li> <li>• Produk dana pensiun</li> </ul> <p>Lembaga Pembiayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian lembaga pembiayaan</li> <li>• Fungsi lembaga pembiayaan</li> <li>• Peran lembaga pembiayaan</li> <li>• Jenis lembaga pembiayaan</li> <li>• Prinsip kegiatan usaha lembaga pembiayaan</li> <li>• Produk lembaga pembiayaan</li> </ul> <p>Pergadaian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian pergadaian</li> <li>• Fungsi pergadaian</li> <li>• Peran pergadaian</li> <li>• Jenis pergadaian</li> <li>• Prinsip kegiatan usaha pergadaian</li> <li>• Produk pergadaian</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 18 JP</p>	
<p>3.7 Mendeskripsikan konsep manajemen</p> <p>4.7 Mengimplementasikan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah</p>	<p>Manajemen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian manajemen</li> <li>• Unsur-unsur manajemen</li> <li>• Fungsi-fungsi manajemen</li> <li>• Bidang-bidang manajemen</li> <li>• Penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan di sekolah</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 6 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi yang relevan tentang konsep manajemen</li> <li>• Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang konsep manajemen</li> <li>• Menyampaikan laporan tentang rancangan penerapan konsep manajemen dalam kegiatan di sekolah melalui media lisan dan tulisan</li> </ul>



<p>3.8 Mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia</p> <p>4.8 Menyajikan peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha dalam perekonomian Indonesia</p>	<p>Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian BUMN dan BUMD</li> <li>• Peran BUMN dan BUMD dalam perekonomian</li> <li>• Bentuk-bentuk BUMN dan BUMD</li> <li>• Jenis-jenis Kegiatan Usaha BUMD</li> <li>• Kebaikan dan kelemahan BUMN dan BUMD</li> </ul> <p>Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian BUMS</li> <li>• Perbedaan perusahaan swasta dan BUMS</li> <li>• Peran BUMS dalam perekonomian</li> <li>• Bentuk-bentuk BUMS</li> <li>• Kekuatan dan kelemahan BUMS</li> <li>• Jenis-jenis kegiatan usaha BUMS</li> <li>• Tahapan mendirikan usaha dalam BUMS</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 9 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia</li> <li>• Menyimpulkan dan membuat pola hubungan antara pengertian, peran, bentuk, dan jenis-jenis BUMN, BUMD dan BUMS berdasarkan informasi yang diperoleh</li> <li>• Menyajikan laporan tentang peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha melalui media lisan dan tulisan</li> </ul>
<p>3.7 Mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia</p> <p>4.9 Mengimplementasikan pengelolaan koperasi di sekolah</p>	<p>Perkopersian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah perkembangan koperasi</li> <li>• Pengertian koperasi</li> <li>• Landasan dan asas koperasi</li> <li>• Tujuan koperasi</li> <li>• Ciri-ciri koperasi</li> <li>• Prinsip-prinsip koperasi</li> <li>• Fungsi dan peran koperasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang perkoperasian dalam perekonomian Indonesia</li> <li>• Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapat klarifikasi tentang perkoperasian dalam</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis usaha koperasi</li> </ul> <p>Pengelolaan Koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat organisasi koperasi</li> <li>• Sumber permodalan koperasi</li> <li>• Sisa Hasil Usaha (SHU) koperasi</li> <li>• Prosedur pendirian koperasi</li> <li>• Tahapan pendirian/ pengembangan koperasi di sekolah</li> <li>• Menyimulasikan pendirian koperasi di sekolah</li> </ul> <p>Alokasi Waktu: 15 JP</p>	<p>perekonomian Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan dan membuat pola hubungan antarakonsep perkoperasian dan pengelolaan koperasi</li> <li>• Menyampaikan laporan tertulis dan lisan tentang simulasi implementasi pengelolaan koperasi di sekolah</li> </ul>
--	---	---

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA N 1 Sewon
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: X / Semester 2
Materi Pokok	: Otoritas Jasa Keuangan
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit (1 X Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti:**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Mendeskripsikan pengertian Otoritas Jasa Keuangan
2. Mendeskripsikan tujuan dan fungsi Otoritas Jasa Keuangan
3. Mendeskripsikan tugas dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan

**C. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu “menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Adapun rumusan kompetensi sikap sosial yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, peduli, tanggung jawab, santun, dan

percaya diri dalam interaksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung ( *indirect teaching* ) yaitu keteladanan pembiasaan dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mendeskripsikan lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia	OTORITAS JASA KEUANGAN (OJK) 1. Mendeskripsikan pengertian Otoritas Jasa Keuangan 2. Mendeskripsikan tujuan dan fungsi Otoritas Jasa Keuangan 3. Mendeskripsikan tugas dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan
4.5 Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia.	1. Menyimpulkan fungsi bank sentral dan Otoritas Jasa Keuangan 2. Menyajikan hasil penelusuran informasi mengenai fungsi bank sentral dan Otoritas Jasa Keuangan

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian Otoritas Jasa Keuangan
2. Tujuan Otoritas Jasa Keuangan
3. Fungsi Otoritas Jasa Keuangan
4. Tugas Otoritas Jasa Keuangan
5. Wewenang Otoritas Jasa Keuangan

#### **E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Pendekatan Saintifik
2. Model : Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*
3. Metode : Diskusi

#### **F. MEDIA, ALAT**

1. Media:

- a. Game *Tic Tac Toe*
  - b. Powerpoint yang berisi tujuan pembelajaran, pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan
2. Alat dan Bahan:
  - a. Laptop
  - b. LCD Proyektor

#### **G. Sumber Belajar**

1. Yuliana Sudremi. 2014. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 149
2. Otoritas Jasa Keuangan. 2014. *Mengenal Otoritas Jasa Keuangan dan Lembaga Jasa Keuangan Kelas X*. Jakarta: [www.ojk.go.id](http://www.ojk.go.id). Halaman 11
3. Undang-Undang No 21 Tahun 2011 Tentang Otoritas Jasa Keuangan. Diambil dari [www.ojk.go.id](http://www.ojk.go.id)

#### **H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.</li> <li>3. Guru melakukan perkenalan dan presensi.</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari.</li> <li>5. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan pembelajaran.</li> <li>6. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai tentang pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan.</li> </ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian kelas               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyampaikan materi yang telah dipersiapkan dalam <i>hand out</i> tentang</li> </ol> </li> </ol>	110 menit

	<p>pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan</p> <p>b. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan menunjuk satu siswa sebagai ketua kelompok</p> <p>c. Guru menjelaskan sistem permainan Tic Tac Toe. Tiap kelompok memilih kotak pertanyaan dan menjawab. Kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan yang mampu membuat 3 jalur (vertical horizontal atau diagonal) akan mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>)</p> <p>Tahap belajar kelompok. Peserta didik melakukan belajar kelompok terlebih dahulu. Melakukan diskusi antar anggota kelompok merumuskan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa mengumpulkan informasi:</p> <p>a. Dalam menyelesaikan pertanyaan, setiap anggota kelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, misalnya buku dan internet.</p> <p>b. Guru mendampingi diskusi peserta didik.</p> <p>3. <i>Game Tournament</i></p> <p>a. Tahap <i>game tournament</i> dengan permainan <i>Tic Tac Toe</i>. Mulai permainan <i>Tic Tac Toe</i> guru memandu jalannya permainan.</p> <p>b. Peserta didik secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis data atau</p>	
--	--	--

	<p>informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menyelesaikan soal yang mereka dapatkan.</p> <p>c. Peserta didik membangun pemahaman dari interaksinya dalam diskusi.</p> <p>d. Peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menyebutkan jawaban atas pertanyaan.</p> <p>e. Kelompok mampu membuat garis akan mendapatkan poin tambahan dan yang mengumpulkan skor terbanyak akan memenangkan <i>game</i>.</p> <p>4. Tahap penghargaan kelompok.</p> <p>Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenangkan <i>game</i>.</p>	
Penutup	<p>Menyimpulkan</p> <p>a. Guru menanyakan pada peserta didik, apakah peserta didik sudah memahami materi.</p> <p>b. Guru melakukan <i>post test</i></p> <p>c. Sebagai refleksi, guru memberikan</p>	15 menit

	kesimpulan dari pembelajaran kali ini.	
--	--	--

## I. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Pengetahuan : tes tulis
- b. Keterampilan : penilaian kinerja
- c. Spiritual dan sikap : jurnal

### 2. Bentuk instrument

- a. Pengetahuan : pilihan ganda
- b. Keterampilan : rubrik penilaian kinerja
- c. Spiritual dan sikap : lembar jurnal

### 3. Instrument Penilaian dan pedoman penskoran (terlampir)

Guru Mata Pelajaran



Isti Yuliati, M.Pd.

NIP. 19750719 200604 2 019

Yogyakarta, Februari 2017

Peneliti



Novita Anggraini W

NIM. 13804241033



## LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### 1. Kompetensi Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tulis
- b. Bentuk Instrumen : Isian singkat dan pilihan ganda
- c. Kisi-kisi :

No	Butir Soal	Jumlah Butir Instrumen	Nomor Butir soal	Skor
1.	Mendeskripsikan dasar hukum OJK	1	1 PG	1
	Mendiskripsikan sejarah OJK	1	2 PG	1
	Mendiskripsikan sejarah OJK	1	3 PG	1
	Mendeskripsikan peran OJK	1	4 PG	1
	Mendeskripsikan definisi OJK	1	5 PG	1
	Mendeskripsikan definisi OJK	1	1 Essay	5
	Mengidentifikasi sejarah OJK	1	2 Essay	5
	Mengidentifikasi tujuan OJK	1	3 Essay	5
	Mengidentifikasi wewenang OJK	1	4 Essay	5
	Jumlah Skor			25

### Bikin pedoman penilaian

**Jumlah skor total = 25**

**Nilai = jumlah skor x 4**

**Nilai maksimal = 100**

## LAMPIRAN 2. INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN

1. Teknik Penilaian : penilaian kerja
2. Pedoman penilaian  
Berikan skor yang sesuai yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria  
4= sangat baik      3= baik      2=cukup      1=kurang

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Sekolah : SMA N 1 Sewon  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Nama dan Nomor :  
Kelompok :

No.	Nama	Aspek	Skor	Catatan
<b>B</b>		<b>Diskusi</b>		
		Keterampilan mengkomunikasikan		
		Keterampilan mendengarkan		
		Keterampilan berargumentasi		
		Keterampilan berkontribusi		
		<b>Jumlah Skor</b>		

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

### LAMPIRAN 3. PENILAIAN SPIRITUAL DAN SIKAP

#### PENILAIAN SIKAP SIKLUS I

Nama sekolah : SMA N 1 Sewon

Mata pelajaran : Ekonomi

Kelas/Semester : X/2

Tahun pelajaran : 2016/2017

No	Nama Peserta Didik	Sikap (Kerjasama)	Keterangan
1	AGNETA SUCI ILHAMI	Baik	
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	Sangat Baik	
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	Baik	
4	AMRIZA RASYID	Cukup	
5	ANIDA AUSHAFIRA	Baik	
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	Cukup	
7	AVI FACHROZI	Baik	
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	Kurang	
9	DAYKE PUTRI KUSUMAWARDHANI	Baik	
10	DESSY FITRIYANI	Baik	
11	DIMAS ARDI	Sangat Baik	
12	DITYA FAJRIYANTI	Baik	
13	FADA AZKADINA ZHUFAIRAH	Baik	
14	FAIZ BINTANG SAKTI	Kurang	
15	FATRI ASA MUKTIKA	Cukup	
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	Baik	
17	IKA YULIAWATI	Baik	
18	ILHAM ALIF Fianto	Baik	
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	Kurang	
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	Kurang	
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	Sangat Baik	
22	MUHAMMAD ABDUHU	Baik	
23	MUHAMMAD RIFA'I	Kurang	
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	Sangat Baik	
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIANSARI	Baik	
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	Cukup	
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	Baik	
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR S	Baik	
29	REVI ANDRE ARSINDO	Cukup	
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL H	Baik	
31	SHAVA NABELLA	Baik	
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	Kurang	
33	TIARA MEITA PRAMESTI	Baik	
34	YOAN DEA IRAWATI	Cukup	
35	YUMNA NAFISAH	Baik	

#### **LAMPIRAN 4.**

#### **Materi Pembelajaran**

## **OTORITAS JASA KEUANGAN (OJK)**

Apakah kalian sudah pernah mendengar tentang OJK? OJK adalah lembaga yang independen dan bebas dari campur tangan pihak lain, yang mempunyai fungsi, tugas, dan wewenang pengaturan, pengawasan, pemeriksaan, serta penyidikan sektor jasa keuangan di Indonesia. OJK dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang Otoritas Jasa Keuangan.

### **A. Peralihan Pengawasan Sektor Jasa Keuangan ke OJK**

Pada masa sebelum OJK dibentuk, pengawasan lembaga jasa keuangan di industri pasar modal dan industri keuangan non-bank dilakukan oleh Badan Pengawas Pasar Modal dan Lembaga Keuangan (Bapepam-LK), dan industri perbankan diawasi oleh Bank Indonesia (BI). Pengalihan pengawasan lembaga jasa keuangan dari kedua lembaga dimaksud ke OJK dilakukan secara bertahap. Untuk industri pasar modal dan industri keuangan non-bank pengalihan dimaksud dilakukan pada tanggal 31 Desember 2012, sedangkan untuk industri perbankan pada tanggal 31 Desember 2013. Di samping itu, pada tahun 2015, berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2013 tentang Lembaga Keuangan Mikro, OJK memiliki tugas untuk melakukan pembinaan, pengaturan, dan pengawasan Lembaga Keuangan Mikro.



**Gambar 2.1** Peralihan Pengawasan Industri Jasa Keuangan

## B. Latar Belakang Terbentuknya OJK

Pembentukan OJK dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan untuk melakukan penataan kembali lembaga-lembaga yang melaksanakan fungsi pengaturan dan pengawasan di sektor jasa keuangan. Hal tersebut dilandasi oleh berbagai hal, yaitu:

### 1. Amanat Undang-Undang

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2009 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia menjadi Undang-Undang, mengamanatkan pembentukan lembaga pengawasan sektor jasa keuangan yang mencakup perbankan, asuransi, dana pensiun, sekuritas, modal ventura dan perusahaan pembiayaan, serta badan-badan lain yang menyelenggarakan pengelolaan dana masyarakat.

## **2. Perkembangan Industri Keuangan**

Proses globalisasi dalam sistem keuangan dan pesatnya kemajuan di bidang teknologi informasi serta inovasi keuangan telah menciptakan industri keuangan yang sangat kompleks, dinamis, dan saling terkait.

## **3. Konglomerasi Lembaga Jasa Keuangan**

Saat ini terdapat kecenderungan lembaga jasa keuangan besar memiliki beberapa anak perusahaan di bidang keuangan yang berbeda-beda kegiatan usahanya (konglomerasi). Misalnya, bank memiliki anak perusahaan dalam bentuk asuransi, perusahaan sekuritas, perusahaan pembiayaan, dan dana pensiun. Konglomerasi lembaga keuangan tersebut mendorong terciptanya kompleksitas kegiatan usaha lembaga jasa keuangan.

## **4. Perlindungan Konsumen**

Permasalahan di industri jasa keuangan yang semakin beragam, antara lain meningkatnya pelanggaran di bidang jasa keuangan dan belum optimalnya perlindungan konsumen jasa keuangan, mendorong diperlukannya fungsi edukasi, perlindungan konsumen, dan pembelaan hukum.

Dari hal-hal tersebut perlu dibentuk suatu lembaga yang dapat mengatur dan mengawasi semua lembaga jasa keuangan secara terintegrasi, yaitu OJK.

### C. Tujuan Dibentuknya OJK

Salah satu karakteristik khusus yang dimiliki OJK serta menjadi nilai tambah keberadaan OJK sebagaimana diamanatkan dalam UU OJK adalah kewenangannya di bidang edukasi dan perlindungan konsumen. Kewenangan ini tercermin dalam amanat Pasal 4 UU OJK, yang menyebutkan bahwa pembentukan OJK dilakukan dengan tujuan agar:

1. Keseluruhan kegiatan dalam sistem jasa keuangan terselenggara secara teratur, adil, transparan, dan akuntabel;
2. Mampu mewujudkan sistem keuangan yang tumbuh secara berkelanjutan dan stabil; dan
3. Mampu melindungi kepentingan konsumen dan masyarakat.

### D. Fungsi dan Tugas OJK

Fungsi dan tugas OJK adalah menyelenggarakan sistem pengaturan dan pengawasan yang terintegrasi terhadap keseluruhan kegiatan dalam sektor jasa keuangan. OJK adalah lembaga yang independen dan bebas dari campur tangan pihak lain. OJK melaksanakan tugas pengaturan dan pengawasan terhadap:

1. Kegiatan jasa keuangan di sektor perbankan;
2. Kegiatan jasa keuangan di sektor pasar modal; dan
3. Kegiatan jasa keuangan di sektor perasuransian, dana pensiun, lembaga pembiayaan, dan lembaga jasa keuangan lainnya.

PERBANKAN	PASAR MODAL	IKNB	LKM
1. Bank Umum a. Konvensional b. Syariah  2. BPR a. Konvensional b. Syariah	1. SRO a. BEI b. KPEI c. KSEI  2. Perusahaan Efek a. Perantara Pedagang Efek b. Penjamin Emisi Efek c. Manajer Investasi  3. Lembaga Penunjang a. BAE b. Kustodian c. Wali Amanat d. Pemeringkat Efek  Beroperasi secara konvensional dan syariah.	1. Asuransi : a. Konvensional b. Syariah  2. Dana Pensiun  3. Lembaga Pembiayaan a. Konvensional b. Syariah  4. LJK Lainnya a. Konvensional b. Syariah	Berdasarkan UU Nomor 1 Tahun 2013 tentang LKM, pembinaan, pengaturan, dan pengawasan LKM mulai dilakukan OJK pada tahun 2015.

**Gambar 2.2** Fungsi dan Tugas OJK

## E. Wewenang OJK

Wewenang Pengaturan OJK adalah menetapkan:

1. Peraturan pelaksanaan UU OJK;
2. Peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan;
3. Peraturan mengenai pengawasan; dan
4. Peraturan mengenai tata cara penetapan perintah tertulis.



---

Wewenang Pengawasan OJK adalah:

1. Melakukan pengawasan dan perlindungan konsumen sektor perbankan, pasar modal, dan Industri Keuangan Non Bank (IKNB);
2. Memberikan dan atau mencabut izin usaha; pengesahan; persetujuan atau penetapan pembubaran;
3. Memberikan perintah tertulis kepada lembaga jasa keuangan dan menunjuk pengelola statuter; dan
4. Menetapkan sanksi administratif.

Terkait Edukasi dan Perlindungan Konsumen, OJK memiliki kewenangan untuk melakukan:

1. Edukasi kepada masyarakat dalam rangka pencegahan kerugian konsumen dan masyarakat;
2. Pelayanan pengaduan konsumen; dan
3. Pembelaan hukum untuk kepentingan perlindungan konsumen dan masyarakat.

## **F. Visi dan Misi OJK**

Visi OJK adalah menjadi lembaga pengawas sektor jasa keuangan yang tepercaya, melindungi kepentingan konsumen dan masyarakat, dan mampu mewujudkan industri jasa keuangan menjadi pilar perekonomian nasional yang berdaya saing global serta dapat memajukan kesejahteraan umum.

Misi OJK adalah:

1. Mewujudkan terselenggaranya seluruh kegiatan dalam sektor jasa keuangan secara teratur, adil, transparan, dan akuntabel;
2. Mewujudkan sistem keuangan yang tumbuh secara berkelanjutan dan stabil; dan
3. Melindungi kepentingan konsumen dan masyarakat.

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA N 1 Sewon
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: X / Semester 2
Materi Pokok	: Lembaga Jasa Keuangan
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit (1 X Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti:**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri,dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Mendeskripsikan pengertian bank
2. Mendeskripsikan fungsi, dan peran bank
3. Menyebutkan jenis-jenis bank
4. Menjelaskan prinsip kegiatan usaha bank(konvensional dan syariah)
5. Menjelaskan produk dan layanan bank
6. Mendeskripsikan Lembaga Penjamin Simpanan (LPS)

**C. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu “menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Adapun rumusan kompetensi sikap sosial yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, peduli, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam interaksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung ( *indirect teaching* ) yaitu keteladanan pembiasaan dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mendeskripsikan lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia	<p>BANK</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan pengertian bank</li> <li>2. Mendeskripsikan fungsi, dan peran bank</li> <li>3. Menyebutkan jenis-jenis bank</li> <li>4. Menjelaskan produk dan layanan bank</li> <li>5. Mendeskripsikan prinsip kegiatan usaha bank</li> <li>6. Mendeskripsikan Lembaga Penjamin Simpanan</li> </ol>
4.5 Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis fungsi, system, dan produk bank</li> <li>2. Menyajikan hasil penelusuran informasi mengenai fungsi, system, dan produk bank</li> </ol>

#### D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian bank
2. Fungsi, dan peran bank
3. Jenis-jenis bank
4. Produk dan layanan bank
5. Prinsip kegiatan usaha bank
6. Lembaga Penjamin Simpanan

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Pendekatan Saintifik
2. Model : Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*
3. Metode : Diskusi

### F. MEDIA, ALAT

1. Media:
  - a. Game *Tic Tac Toe*
  - b. Powerpoint yang berisi tujuan pembelajaran, Pengertian bank, Fungsi, dan peran bank, Jenis-jenis bank, Produk dan layanan bank, Prinsip kegiatan usaha bank, Lembaga Penjamin Simpanan.
2. Alat dan Bahan:
  - a. Laptop
  - b. LCD Proyektor

### G. Sumber Belajar

1. Yuliana Sudremi. 2014. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 133
2. Otoritas Jasa Keuangan. 2014. *Mengenal Otoritas Jasa Keuangan dan Lembaga Jasa Keuangan Kelas X*. Jakarta: [www.ojk.go.id](http://www.ojk.go.id). Halaman 29

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.</li><li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.</li><li>3. Guru melakukan pengenalan dan presensi.</li><li>4. Guru melakukan apersepsi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari.</li><li>5. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap melakukan kegiatan pembelajaran.</li></ol>	10 menit

	6. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai tentang Lembaga Jasa Keuangan.	
Inti	<p>1. Penyajian kelas</p> <p>a. Guru menyampaikan materi yang telah dipersiapkan dalam <i>hand out</i> tentang Lembaga Jasa Keuangan</p> <p>b. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan menunjuk satu siswa sebagai ketua kelompok</p> <p>c. Guru menjelaskan sistem permainan Tic Tac Toe. Tiap kelompok memilih kotak pertanyaan dan menjawab. Kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan yang mampu membuat 3 jalur (vertical horizontal atau diagonal) akan mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang</p> <p>2. Kelompok (<i>team</i>)</p> <p>Tahap belajar kelompok. Peserta didik melakukan belajar kelompok terlebih dahulu. Melakukan diskusi antar anggota kelompok merumuskan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa mengumpulkan informasi:</p> <p>c. Dalam menyelesaikan pertanyaan, setiap anggota kelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, misalnya buku dan internet.</p> <p>d. Guru mendampingi diskusi peserta didik.</p> <p>3. <i>Game Tournament</i></p> <p>a. Tahap <i>game tournament</i> dengan permainan <i>Tic Tac Toe</i>. Mulai permainan</p>	110 menit

	<p><i>Tic Tac Toe</i> guru memandu jalannya permainan.</p> <p>b. Peserta didik secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menyelesaikan soal yang mereka dapatkan.</p> <p>c. Peserta didik membangun pemahaman dari interaksinya dalam diskusi.</p> <p>d. Peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menyebutkan jawaban atas pertanyaan.</p> <p>e. Kelompok mampu membuat garis akan mendapatkan poin tambahan dan yang mengumpulkan skor terbanyak akan memenangkan <i>game</i>.</p> <p>4. Tahap penghargaan kelompok.</p> <p>a. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenangkan <i>game</i>.</p>	
Penutup	<p>Menyimpulkan</p> <p>d. Guru menanyakan pada peserta didik, apakah peserta didik sudah memahami materi.</p> <p>e. Guru melakukan <i>post test</i></p> <p>f. Sebagai refleksi, guru memberikan</p>	15 menit

	kesimpulan dari pembelajaran kali ini.	
--	--	--

## I. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Pengetahuan : tes tulis
- b. Ketrampilan : penilaian kinerja
- c. Spiritual dan sikap : jurnal

### 2. Bentuk instrument

- a. Pengetahuan : pilihan ganda
- b. Ketrampilan : rubrik penilaian kinerja
- c. Spiritual dan sikap : lembar jurnal

### 3. Instrument Penilaian dan pedoman penskoran (terlampir)

Guru Mata Pelajaran



Isti Yuliati, M.Pd.

NIP. 19750719 200604 2 019

Yogyakarta, Februari 2017

Peneliti



Novita Anggraini W

NIM. 13804241033

## LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### 1. Kompetensi Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tulis
- b. Bentuk Instrumen : Isian singkat
- c. Kisi-kisi :

No	Butir Soal	Jumlah Butir Instrumen	Nomor Butir soal	Skor
1.	a) Mengidentifikasi kegiatan bank	1	1 PG	1
2.	b) Mendeskripsikan produk bank	1	2 PG	1
3.	c) Mengidentifikasi jenis bank	1	3 PG	1
4.	d) Mendiskripsikan prinsip bank syariah	1	4 PG	1
5.	e) Mengidentifikasi kegiatan bank	1	5 PG	1
6.	f) Mengidentifikasi produk bank	1	1 Essay	5
7.	g) Mendeskripsikan definis bank	1	2 Essay	5
8.	h) Mengidentifikasi jenis bank	1	3 Essay	5
9.	i) Mendiskripsikan produk bank	1	4 Essay	5
	Jumlah Skor			25



## LAMPIRAN 2. INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN

1. Teknik Penilaian : penilaian kerja
2. Pedoman penilaian  
Berikan skor yang sesuai yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria  
4= sangat baik      3= baik      2=cukup      1=kurang

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Sekolah : SMA N 1 Sewon  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Nama dan Nomor :  
Kelompok :

No.	Nama	Aspek	Skor	Catatan
<b>B</b>		<b>Diskusi</b>		
		Keterampilan mengkomunikasikan		
		Keterampilan mendengarkan		
		Keterampilan berargumentasi		
		Keterampilan berkontribusi		
		<b>Jumlah Skor</b>		

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 10$$

### LAMPIRAN 3. PENILAIAN SIKAP

#### PENILAIAN SIKAP SIKLUS II

Nama sekolah : SMA N 1 Sewon

Mata pelajaran : Ekonomi

Kelas/Semester : X/2

Tahun pelajaran : 2016/2017

No	Nama Peserta Didik	Sikap (Kerjasama)	Keterangan
1	AGNETA SUCI ILHAMI	Baik	
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	Sangat Baik	
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	Baik	
4	AMRIZA RASYID	Baik	
5	ANIDA AUSHAFIRA	Baik	
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	Baik	
7	AVI FACHROZI	Baik	
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	Baik	
9	DAYKE PUTRI KUSUMAW	Baik	
10	DESSY FITRIYANI	Baik	
11	DIMAS ARDI	Sangat Baik	
12	DITYA FAJRIYANTI	Sangat Baik	
13	FADA AZKADINA ZHUFAIRAH	Sangat Baik	
14	FAIZ BINTANG SAKTI	Baik	
15	FATRI ASA MUKTIKA	Sangat Baik	
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	Sangat Baik	
17	IKA YULIAWATI	Baik	
18	ILHAM ALIF Fianto	Baik	
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	Baik	
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	Baik	
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	Sangat Baik	
22	MUHAMMAD ABDUHU	Baik	
23	MUHAMMAD RIFA'I	Sangat Baik	
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	Sangat Baik	
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIAN S	Baik	
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	Cukup	
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	Baik	
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR S	Baik	
29	REVI ANDRE ARSINDO	Cukup	
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL H	Baik	
31	SHAVA NABELLA	Baik	
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	Baik	
33	TIARA MEITA PRAMESTI	Sangat Baik	
34	YOAN DEA IRAWATI	Sangat Baik	
35	YUMNA NAFISAH	Baik	

## LAMPIRAN 4

### Materi Pembelajaran



#### 1. Pengertian bank

Secara umum bank adalah suatu badan usaha yang memiliki wewenang dan fungsi untuk untuk menghimpun dana masyarakat umum untuk disalurkan kepada yang memerlukan dana tersebut.

Dari pengertian bank menurut Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1998 dapat disimpulkan bahwa usaha perbankan meliputi tiga kegiatan, yaitu menghimpun dana, menyalurkan dana, dan memberikan jasa bank lainnya. Kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana merupakan kegiatan pokok bank sedangkan memberikan jasa bank lainnya hanya kegiatan pendukung. Kegiatan menghimpun dana, berupa mengumpulkan dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan giro, tabungan, dan deposito. Biasanya sambil diberikan balas jasa yang menarik seperti, bunga dan hadiah sebagai rangsangan bagi masyarakat agar lebih senang menabung. Kegiatan menyalurkan dana, berupa pemberian pinjaman kepada masyarakat. Sedangkan jasa-jasa perbankan lainnya diberikan untuk mendukung kelancaran kegiatan utama tersebut.

#### 2. Fungsi, dan peran bank

##### Peran Bank Umum

Bank umum mempunyai beberapa peran, yaitu :

- a. Menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk giro, deposito, sertifikat deposito, dan tabungan.
- b. Memberikan kredit.

- c. Menerbitkan surat pengakuan utang.
- d. Memindahkan uang, baik untuk kepentingan nasabah maupun untuk kepentingan bank itu sendiri.
- e. Menerima pembayaran dari tagihan atas surat berharga dan melakukan perhitungan atau dengan pihak ketiga.
- f. Menyediakan tempat untuk menyimpan barang dan surat berharga.
- g. Melakukan penempatan dana dari nasabah ke nasabah lainnya dalam bentuk surat berharga yang tidak tercatat di bursa efek.

#### Fungsi Bank Umum

Pada umumnya fungsi bank umum adalah menghimpun dana dari masyarakat dalam berbagai bentuk simpanan dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat dalam bentuk kredit. Secara lebih terperinci fungsi bank umum adalah sebagai berikut :

- a. Menyediakan mekanisme dan alat pembayaran yang lebih efisien dalam kegiatan ekonomi.
- b. Menciptakan uang giral.
- c. Menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat.
- d. Menawarkan jasa-jasa keuangan lainnya.
- e. Menyalurkan kredit.

#### 2. Jenis-jenis bank

- a. Bank Sentral, yaitu bank yang tugasnya dalam menerbitkan uang kertas dan logam sebagai alat pembayaran yang sah dalam suatu negara dan mempertahankan konversi uang dimaksud terhadap emas atau perak atau keduanya.
- b. Bank Umum, yaitu bank yang bukan saja dapat meminjamkan atau menginvestasikan berbagai jenis tabungan yang diperolehnya, tetapi juga dapat memberikan pinjaman dari menciptakan sendiri uang giral.
- c. Bank Perkreditan Rakyat (BPR), yaitu bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau

berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran.

- d. Bank Syariah, yaitu bank yang beroperasi berdasarkan prinsip bagi hasil (sesuai kaidah ajaran islam tentang hukum riba).



## 2. Produk dan layanan bank

Berikut contoh produk bank umum :

- a. Giro (Demand Deposit), merupakan simpanan pada bank yang penarikannya dapat dilakukan dengan menggunakan cek atau bilyet giro.
- b. Tabungan (Saving Deposit), merupakan simpanan pada bank yang penarikan sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh bank dan dapat dilakukan menggunakan buku tabungan, slip penarikan, kwitansi atau kartu (ATM).

- c. Deposito (Deposit), merupakan simpanan pada Bank yang memiliki jangka waktu tertentu, pencairannya dilakukan pada saat jatuh tempo yang terdiri dari Deposito Berjangka (time deposit), Sertifikat Deposito (Certificate of Deposit) dan Deposit On Call.
- d. Kredit Investasi, merupakan kredit yang diberikan kepada nasabah untuk keperluan investasi.
- e. Kredit Modal Kerja, merupakan kredit yang diberikan kepada nasabah untuk keperluan modal usaha.
- f. Kredit Perdagangan, merupakan kredit yang diberikan kepada nasabah untuk memperbesar/memperlancar kegiatan perdagangan.
- g. Kredit Produktif, merupakan kredit yang dapat berupa investasi, modal keda atau perdagangan.
- h. Kredit Konsumtif, merupakan kredit yang diberikan kepada nasabah untuk keperluan konsumsi.
- i. Kredit Profesi, merupakan kredit yang diberikan kepada kalangan professional.
- j. Kredit Sindikasi, merupakan kredit yang diberikan kepada debitur korporasi secara bersama-sama dengan beberapa bank lain.

### 3. Prinsip kegiatan usaha bank

#### a. Bank Konvensional

Bank konvensional adalah bank yang dalam menjalankan usahanya berbasis pada prinsip bunga. Imbalan yang diterima oleh pemilik tabungan, deposito atau giro dihitung berdasarkan bunga yang diberikan oleh bank. Baik produk simpanan (misalnya tabungan, deposito, atau giro) maupun pinjaman, keduanya menggunakan bunga. Untuk produk simpanan disebut bunga simpanan, sedangkan untuk produk pinjaman disebut bunga pinjaman. Penentuan bunga oleh bank

konvensional mempertimbangkan ketentuan bunga acuan dari Bank Indonesia yang biasa disebut bank BI Rate

b. Bank Syariah

Bank Syariah dapat diartikan juga sebagai lembaga intermediasi dan penyedia jasa keuangan yang bekerja berdasarkan etika dan sistem nilai Islam, khususnya yang bebas dari unsure bunga (riba), bebas dari kegiatan spekulatif yang nonproduktif seperti perjudian (maisir) bebas dari hal-hal yang tidak jelas dan meragukan (gharar), berprinsip keadilan dan hanya membiayai kegiatan usaha yang halal. Bank Syariah pada dasarnya sama dengan bank komersial lainnya yang sudah ada di masyarakat, perbedaannya terletak pada kegiatan operasionalnya. Bank Syariah operasionalnya berdasarkan prinsip syariah sedangkan bank komersial lainnya menggunakan prinsip konvensional

4. Lembaga Penjamin Simpanan

Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) adalah suatu lembaga independen yang berfungsi menjamin simpanan nasabah perbankan di Indonesia. Badan ini dibentuk berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 tentang Lembaga Penjamin Simpanan yang ditetapkan pada 22 September 2004. Undang-undang ini mulai berlaku efektif 12 bulan sejak diundangkan sehingga pendirian dan operasional LPS dimulai pada 22 September 2005.

## LAMPIRAN 2

1. Soal Uji Kompetensi Siklus I
2. Kunci Jawaban Soal Uji Kompetensi Siklus I
3. Soal Uji Kompetensi Siklus II
4. Kunci Jawaban Soal Uji Kompetensi Siklus II
5. Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus I
6. Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus II



5. Soal Tes Hasil Belajar Siklus I

**Soal Hasil Belajar Ekonomi Siklus I**

1. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dibentuk atas dasar ...
  - a. UU Nomor 11 tahun 1992
  - b. UU Nomor 7 tahun 1992
  - c. UU Nomor 23 tahun 1999
  - d. UU Nomor 2 tahun 1992
  - e. UU Nomor 21 tahun 2011
2. Pengaturan dan pengawasan bank-bank yang ada di Indonesia resmi beralih ke Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sejak ...
  - a. 22 Desember 2013
  - b. 31 Desember 2012
  - c. 22 November 2011
  - d. 31 Desember 2013
  - e. 1 Januari 2014
3. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) resmi beroperasi penuh pada ...
  - a. 22 Desember 2013
  - b. 31 Desember 2012
  - c. 22 November 2011
  - d. 31 Desember 2013
  - e. 1 Januari 2014
4. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) didirikan untuk menggantikan peran ...
  - a. Menteri Perdagangan
  - b. Menteri Keuangan
  - c. Badan Pengawas Keuangan
  - d. Inspektorat Keuangan
  - e. Bapepam-LK
5. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dipimpin oleh ...
  - a. direktur jenderal
  - b. ketua dewan komisioner
  - c. dewan direksi
  - d. direksi
  - e. menteri keuangan

Soal Essay

1. Apa pengertian dari OJK!
2. Identifikasi kembali peralihan pengawasan sektor jasa keuangan ke OJK dari tahun 2012 sampai 2015!
3. Sebutkan tujuan dibentuknya OJK!
4. Berikan contoh lembaga yang berada dibawah pengawasan OJK!

6. Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I

**Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I**

1. D
2. D
3. E
4. E
5. D

Essay

1. lembaga yang independen dan bebas dari campur tangan pihak lain, yang mempunyai fungsi, tugas, dan wewenang pengaturan, pengawasan, pemeriksaan, dan penyidikan
2. tahun 2012 pengaturan dan pengawasan Pasar Modal & IKNB beralih ke OJK. tahun 2013 pengawasan perbankan beralih ke OJK. 2015 pengaturan dan pengawasan LKM beralih ke OJK
3. Tujuan OJK
  - a. Terselenggara secara teratur, adil, transparan, dan akuntabel
  - b. Mampu mewujudkan sistem keuangan yang tumbuh secara berkelanjutan dan stabil,
  - c. Mampu melindungi kepentingan Konsumen dan masyarakat.
4. LKM, Perbankan, Pasar Modal, LKNB

**Pedoman penilaian**

**Skor** = pilihan ganda skor tiap butir 1

**Essay skor tiap butir 5**

**Jumlah skor total** = 25

**Nilai** = jumlah skor x 4

**Nilai maksimal** = 100

7. Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

**Soal Hasil Tes Belajar Ekonomi Siklus II**

1. Di bawah ini yang termasuk aktivitas Bank Perkreditan Rakyat (BPR) adalah ...
  - a. menyalurkan Kredit Usaha Rakyat (KUR)
  - b. melakukan pernyataan modal
  - c. membuat uang kartal
  - d. melakukan kegiatan perdagangan valuta asing (Valas)
  - e. memberikan usaha di bidang asuransi
2. Jenis pelayanan bank umum yang berguna untuk menagih dan memintakan persetujuan pembayaran adalah ...
  - a. transfer telegrafis
  - b. kartu ATM
  - c. giro
  - d. sertifikat deposito
  - e. inkaso
3. Bank-bank yang ada di Indonesia berdasarkan kegiatannya dibedakan menjadi ...
  - a. Bank Indonesia (BI), bank syariah, bank swasta, dan bank umum
  - b. bank sentral, bank syariah, bank umum, dan Bank Perkreditan Rakyat (BPR)
  - c. bank pemerintah, bank syariah, bank swasta, dan bank campuran
  - d. bank swasta, bank perseorangan, Bank Perkreditan Rakyat (BPR, dan bank persekutuan
  - e. bank umum, bank devisa, bank swasta, dan Bank Pemerintah Daerah (BPD)
4. Perbedaan yang mendasar antara bank syariah dengan bank konvensional terletak pada ....
  - a. jenis nasabahnya
  - b. besarnya laba yang diperoleh
  - c. adanya larangan penggunaan bunga
  - d. cara mengelola uang
  - e. jumlah nasabahnya
5. Kegiatan yang tidak boleh dilakukan oleh Bank Perkreditan Rakyat (BPR) yaitu ...
  - a. melaksanakan kegiatan pembiayaan atas dasar bagi hasil
  - b. menempatkan dananya dalam SBI
  - c. menyalurkan dana dalam bentuk kredit kepada publik
  - d. menghimpun dana dari publik dalam tagungan
  - e. melaksanakan kegiatan perdagangan Valuta Asing (Valas)

Essay

1. Uraikan perbedaan antara tabungan dan deposito!
2. Bagaimana definisi bank menurut kalian?
3. Sebutkan jenis-jenis bank yang ada di Indonesia dan jelaskan secara singkat!
4. Sebutkan produk yang disediakan bank umum!

8. Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

**Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Ekonomi Siklus I**

1. A
2. E
3. B
4. C
5. E

Essay

1. Tabungan adalah simpanan yang dapat diambil sewaktu-waktu sedangkan deposito memiliki jangka waktu tertentu untuk mencairkannya
2. Suatu badan usaha yang memiliki wewenang dan fungsi untuk untuk menghimpun dana masyarakat umum untuk disalurkan kepada yang memerlukan dana tersebut.
3. Tujuan OJK
  - a. Bank Sentral, yaitu bank yang tugasnya dalam menerbitkan uang dan menetapkan kebijakan moneter
  - b. Bank Umum, yaitu bank yang bukan saja dapat meminjamkan atau menginvestasikan berbagai jenis tabungan yang diperolehnya, tetapi juga dapat memberikan pinjaman dari menciptakan sendiri uang giral.
  - c. Bank Perkreditan Rakyat (BPR), yaitu bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran.
  - d. Bank Syariah, yaitu bank yang beroperasi berdasarkan prinsip bagi hasil
4. Tabungan, Deposito, Kredit

**Pedoman penilaian**

<b>Skor</b>	<b>= pilihan ganda skor tiap butir 1</b> <b>Essay skor tiap butir 5</b>
<b>Jumlah skor total</b>	<b>= 25</b>
<b>Nilai</b>	<b>= jumlah skor x 4</b>
<b>Nilai maksimal</b>	<b>= 100</b>

9. Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus I

**Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus 1**

1. Pengaturan dan pengawasan bank-bank yang ada di Indonesia resmi beralih ke Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sejak ...
2. Otoritas Jasa Keuangan didirikan untuk menggantikan peran lembaga ...
3. Lembaga yang berfungsi menyelenggarakan sistem pengaturan dan pengawasan yang terintergerasi terhadap keseluruhan kegiatan di dalam sektor jasa keuangan adalah ....
4. Pemerintah mengesahkan UU No. 21 Tahun 2011 tentang Otoritas Jasa Keuangan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia pada tanggal ....
5. Pada tahun 2015 OJK mendapatkan kewenangan baru untuk mengatur dan mengawasi.....
6. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dipimpin oleh....
7. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dibentuk atas dasar ...
8. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) resmi beroperasi penuh pada ...
9. OJK mengambil alih peran BI dalam mengawasi bidang.....

10. Kunci Jawaban Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus 1

**Kunci Jawaban Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus 1**

1. 31 Desember 2013
2. bapepam LK/BI
3. OJK
4. 22 November 2011
5. LKM
6. Dewan komisioner
7. UU Nomor 21 tahun 2011
8. 1 Januari 2014
9. perbankan

**Penskoran**

1. 20
2. 10
3. 10
4. 20
5. 30
6. 10
7. 20
8. 20
9. 20

Jumlah skor 120

11. Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus II

**Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus II**

1. Sebutkan 3 fungsi bank
2. Bank-bank yang ada di Indonesia berdasarkan kegiatannya dibedakan menjadi ...
3. Simpanan yang penyimpanan dan penarikannya tidak terikat dengan jangka waktu tertentu disebut....
4. Kegiatan utama dari bank umum adalah ...
5. Kegiatan yang tidak boleh dilakukan oleh Bank Perkreditan Rakyat (BPR) yaitu ...
6. Badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkan dana tersebut kembali kepada masyarakat dalam bentuk kredit atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak disebut.....
7. Simpanan pada bank yang penarikannya dapat dilakukan dengan menggunakan cek atau bilyet merupakan.....
8. suatu lembaga independen yang berfungsi menjamin simpanan nasabah perbankan di Indonesia adalah.....
9. sebutkan 2 contoh produk bank umum

12. Kunci Jawaban Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus II

**Kunci Jawaban Soal Game *Tic Tac Toe* Siklus II**

1. menghimpun dana dari masyarakat, menyalurkan dana dan menyediakan layanan jasa perbankan
  2. Bank sentral, bank syariah, bank umum, dan Bank Perkreditan Rakyat (BPR)
  3. Tabungan
  4. Menghimpun simpanan dari masyarakat
  5. Memperjual belikan valuta asing
  6. Bank
  7. Giro
  8. LPS
  9. Giro (Demand Deposit), Tabungan (Saving Deposit), Deposito (Deposit), Kredit Investasi, Kredit Modal Kerja
- 
1. 20
  2. 20
  3. 10
  4. 10
  5. 30
  6. 10
  7. 20
  8. 10
  9. 20

Jumlah skor 150



## **LAMPIRAN 3**

1. Surat Keterangan Validasi
2. Hasil Validitas dan Reliabilitas Angket Minat Belajar
3. Analisis Butir Soal
4. Daftar Hadir Siswa Kelas X MIA 4
5. Daftar Nama Kelompok
6. Hasil Belajar Ekonomi Siklus I
7. Hasil Belajar Ekonomi Siklus II
8. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus I
9. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus II

### 13. Surat Keterangan Validasi



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat: Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 586168 Psw 387

---

#### **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Barkah Lestari, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Permainan *Tic Tac Toe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017

Dari mahasiswa :

Nama : Novita Anggraini W  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
NIM : 13804241033

Sudah siap dan layak dipergunakan untuk pengumpulan data penelitian di lapangan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2017

Validator

Barkah Lestari, M.Pd.

NIP. 19540809 198003 2 001



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat: Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 586168 Psw 387

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Istri Yuliati, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Guru  
Instansi Asal : SMA Negeri 1 Sewon

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Permainan *Tic Tac Toe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017

Dari mahasiswa :

Nama : Novita Anggraini W  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
NIM : 13804241033

Sudah siap dan layak dipergunakan untuk pengumpulan data penelitian di lapangan. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2016

Validator

Istri Yuliati, M.Pd.

NIP. 19750719 200604 2 019

#### 14. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas Angket Minat Belajar Ekonomi

##### Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Ekonomi

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.916	.923	25

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	70.0667	61.582	.664	.911	Valid
VAR00002	70.4333	60.737	.480	.913	Valid
VAR00003	70.1667	61.040	.660	.911	Valid
VAR00004	70.0667	61.789	.630	.912	Valid
VAR00005	70.0333	61.068	.690	.910	Valid
VAR00006	70.3000	61.045	.584	.912	Valid
VAR00007	70.2333	62.047	.520	.913	Valid
VAR00008	70.6000	57.697	.650	.910	Valid
VAR00009	70.3000	60.148	.616	.911	Valid
VAR00010	70.1667	60.006	.614	.911	Valid
VAR00011	70.2333	60.806	.431	.915	Valid
VAR00012	69.7667	61.978	.411	.915	Valid
VAR00013	69.9000	61.128	.557	.912	Valid
VAR00014	70.0333	61.757	.492	.913	Valid
VAR00015	69.8333	62.006	.422	.914	Valid
VAR00016	70.0333	61.826	.574	.912	Valid
VAR00017	70.3667	61.137	.522	.913	Valid
VAR00018	70.2000	60.028	.650	.910	Valid
VAR00019	70.3333	60.092	.599	.911	Valid
VAR00020	70.7333	58.547	.667	.910	Valid
VAR00021	70.3333	63.471	.198	.919	Tidak Valid
VAR00022	70.9000	59.266	.538	.913	Valid
VAR00023	70.9000	59.610	.548	.912	Valid
VAR00024	70.1000	62.369	.595	.912	Valid
VAR00025	69.9667	63.344	.261	.917	Tidak valid

## 15. Analisis Butir Soal Tes Hasil Belajar

### SIKLUS I

#### Pilihan ganda

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	0.529	Baik	0.686	Sedang	-	Baik
2	0.557	Baik	0.600	Sedang	-	Baik
3	0.424	Baik	0.686	Sedang	-	Baik
4	0.416	Baik	0.714	Mudah	-	Cukup Baik
5	0.582	Baik	0.686	Sedang	-	Baik

#### Essay

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Kesimpulan Akhir
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	0.861	Baik	0.697	Sedang	Baik
2	0.449	Baik	0.829	Mudah	Cukup Baik
3	0.701	Baik	0.697	Sedang	Baik
4	0.697	Baik	0.697	Sedang	Baik

### SIKLUS II

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	0.860	Baik	0.886	Mudah	-	Cukup Baik
2	0.666	Baik	0.857	Mudah	-	Cukup Baik
3	0.469	Baik	0.857	Mudah	-	Cukup Baik
4	0.702	Baik	0.771	Mudah	-	Cukup Baik
5	0.797	Baik	0.857	Mudah	-	Cukup Baik

#### ESSAY

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Kesimpulan Akhir
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	0.786	Baik	0.909	Mudah	Cukup Baik
2	0.499	Baik	0.914	Mudah	Cukup Baik

3	0.855	Baik	0.966	Mudah	Cukup Baik
4	0.636	Baik	0.937	Mudah	Cukup Baik
5	-	-	-	-	-

16. Daftar Hadir Siswa Kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS X MIA 4 SMA N 1 SEWON**

No	N A M A	SIKLUS I	SIKLUS II
1	AGNETA SUCI ILHAMI	√	√
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	√	√
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	√	√
4	AMRIZA RASYID	√	√
5	ANIDA AUSHAFIRA	√	√
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	√	√
7	AVI FACHROZI	√	√
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	√	√
9	DAYKE PUTRI KUSUMAWARDHANI	√	√
10	DESSY FITRIYANI	√	√
11	DIMAS ARDI	√	√
12	DITYA FAJRIYANTI	√	√
13	FADA AZKADINA ZHUFAIRAH	√	√
14	FAIZ BINTANG SAKTI	√	√
15	FATRI ASA MUKTIKA	√	√
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	√	√
17	IKA YULIAWATI	√	√
18	ILHAM ALIF Fianto	√	√
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	√	√
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	√	√
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	√	√
22	MUHAMMAD ABDUHU	√	√
23	MUHAMMAD RIFA'I	√	√
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	√	√
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIANSARI	√	√
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	√	√
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	√	√
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR S	√	√
29	REVI ANDRE ARSINDO	√	√
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL HAFIZH	√	√
31	SHAVA NABELLA	√	√
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	√	√
33	TIARA MEITA PRAMESTI	√	√
34	YOAN DEA IRAWATI	√	√
35	YUMNA NAFISAH	√	√

## 17. Daftar Nama Kelompok

### Kelompok 1

1. Agneta Suci Ilhami
2. Alifia Saraswati Irwanto
3. Alyza Firdaus Nabila
4. Amriza Rasyid
5. Anida Aushafira
6. Astiara Widya Mawarni
7. Avi Fachrozi
8. Dafa Ardeand Nugraha
9. Dayke Putri Kusumawardhani
10. Dessy Fitriyani
11. Dimas Ardi
12. Ditya Fajriyanti
13. Fada Azkadina Zhufairah
14. Faiz Bintang Sakti
15. Fatri Asa Muktika
16. Hanif Fawwaz Mahasin
17. Ika Yuliawati

### Kelompok 2

1. Ilham Alif Fianto
2. Latifah Khoirunnisa
3. Lu'lu' Khoirunnisa
4. Luthfiana Rahmani Dewi
5. Muhammad Abduhu
6. Muhammad Rifa'i
7. Muhammad Yanuar Ma'ruf
8. Nadhiya Yuslikha Nuriansari
9. Nourma Silvia Puspitaran
10. Nugraha Wijaya Wardhana
11. Raden Rivandi Putra Fajar S
12. Revi Andre Arsindo
13. Shalahuddin Azmi Abdul Hafizh
14. Shava Nabella
15. Shela Kusuma Wardhani
16. Tiara Meita Pramesti
17. Yoan Dea Irawati
18. Yumna Nafisah



18. Hasil Belajar Ekonomi Siklus I

**Hasil Belajar Ekonomi Siklus I**

No	N A M A	Nilai	Keterangan
1	AGNETA SUCI ILHAMI	84	Tuntas
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	72	Belum Tuntas
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	80	Tuntas
4	AMRIZA RASYID	48	Belum Tuntas
5	ANIDA AUSHAFIRA	72	Belum Tuntas
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	72	Belum Tuntas
7	AVI FACHROZI	76	Tuntas
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	84	Tuntas
9	DAYKE PUTRI KUSUMAWARDHANI	84	Tuntas
10	DESSY FITRIYANI	76	Tuntas
11	DIMAS ARDI	52	Belum Tuntas
12	DITYA FAJRIYANTI	60	Belum Tuntas
13	FADA AZKADINA ZHUF AIRAH	60	Belum Tuntas
14	FAIZ BINTANG SAKTI	68	Belum Tuntas
15	FATRI ASA MUKTIKA	88	Tuntas
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	96	Tuntas
17	IKA YULIAWATI	76	Tuntas
18	ILHAM ALIF Fianto	84	Tuntas
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	72	Belum Tuntas
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	56	Belum Tuntas
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	72	Belum Tuntas
22	MUHAMMAD ABDUHU	84	Tuntas
23	MUHAMMAD RIFA'I	48	Belum Tuntas
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	84	Tuntas
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIANSARI	80	Tuntas
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	68	Belum Tuntas
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	68	Belum Tuntas
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR SIAGIAN	60	Belum Tuntas
29	REVI ANDRE ARSINDO	64	Belum Tuntas
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL HAFIZH	72	Belum Tuntas
31	SHAVA NABELLA	80	Tuntas
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	72	Belum Tuntas
33	TIARA MEITA PRAMESTI	68	Belum Tuntas
34	YOAN DEA IRAWATI	52	Belum Tuntas
35	YUMNA NAFISAH	80	Tuntas
	TUNTAS	15	
	BELUM TUNTAS	20	

19. Hasil Belajar Ekonomi Siklus II

**Hasil Belajar Ekonomi Siklus II**

No	N A M A	Nilai	Keterangan
1	AGNETA SUCI ILHAMI	88	Tuntas
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	100	Tuntas
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	96	Tuntas
4	AMRIZA RASYID	96	Tuntas
5	ANIDA AUSHAFIRA	96	Tuntas
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	100	Tuntas
7	AVI FACHROZI	96	Tuntas
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	68	Belum Tuntas
9	DAYKE PUTRI KUSUMAWARDHANI	96	Tuntas
10	DESSY FITRIYANI	92	Tuntas
11	DIMAS ARDI	84	Tuntas
12	DITYA FAJRIYANTI	92	Tuntas
13	FADA AZKADINA ZHUFAIRAH	92	Tuntas
14	FAIZ BINTANG SAKTI	56	Belum Tuntas
15	FATRI ASA MUKTIKA	100	Tuntas
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	100	Tuntas
17	IKA YULIAWATI	100	Tuntas
18	ILHAM ALIF Fianto	92	Tuntas
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	92	Tuntas
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	100	Tuntas
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	92	Tuntas
22	MUHAMMAD ABDUHU	96	Tuntas
23	MUHAMMAD RIFA'I	72	Belum Tuntas
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	96	Tuntas
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIANSARI	80	Tuntas
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	100	Tuntas
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	96	Tuntas
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR SIAGIAN	68	Belum Tuntas
29	REVI ANDRE ARSINDO	96	Tuntas
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL HAFIZH	96	Tuntas
31	SHAVA NABELLA	96	Tuntas
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	100	Tuntas
33	TIARA MEITA PRAMESTI	92	Tuntas
34	YOAN DEA IRAWATI	100	Tuntas
35	YUMNA NAFISAH	96	Tuntas
	TUNTAS	31	
	BELUM TUNTAS	4	

20. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus I

**Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus I**

No	N A M A	Nilai	Keterangan
1	AGNETA SUCI ILHAMI	58	Sedang
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	83	Tinggi
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	77	Tinggi
4	AMRIZA RASYID	63	Sedang
5	ANIDA AUSHAFIRA	63	Sedang
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	61	Sedang
7	AVI FACHROZI	67	Sedang
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	63	Sedang
9	DAYKE PUTRI KUSUMAWARDHANI	61	Sedang
10	DESSY FITRIYANI	67	Sedang
11	DIMAS ARDI	84	Tinggi
12	DITYA FAJRIYANTI	60	Sedang
13	FADA AZKADINA ZHUFAIRAH	61	Sedang
14	FAIZ BINTANG SAKTI	37	Rendah
15	FATRI ASA MUKTIKA	60	Sedang
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	62	Sedang
17	IKA YULIAWATI	56	Sedang
18	ILHAM ALIF Fianto	55	Sedang
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	66	Sedang
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	67	Sedang
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	78	Tinggi
22	MUHAMMAD ABDUHU	63	Sedang
23	MUHAMMAD RIFA'I	77	Tinggi
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	68	Sedang
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIANSARI	63	Sedang
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	60	Sedang
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	57	Sedang
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR S	52	Sedang
29	REVI ANDRE ARSINDO	61	Sedang
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL HAFIZH	64	Sedang
31	SHAVA NABELLA	64	Sedang
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	64	Sedang
33	TIARA MEITA PRAMESTI	62	Sedang
34	YOAN DEA IRAWATI	65	Sedang
35	YUMNA NAFISAH	58	Sedang
	REDAH	1	
	SEDANG	29	
	TINGGI	5	

21. Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus I

**Hasil Minat Belajar Ekonomi Siklus II**

No	N A M A	Nilai	Keterangan
1	AGNETA SUCI ILHAMI	81	Tinggi
2	ALIFIA SARASWATI IRWANTO	83	Tinggi
3	ALYZA FIRDAUS NABILA	84	Tinggi
4	AMRIZA RASYID	83	Tinggi
5	ANIDA AUSHAFIRA	83	Tinggi
6	ASTIARA WIDYA MAWARNI	84	Tinggi
7	AVI FACHROZI	84	Tinggi
8	DAFA ARDEAND NUGRAHA	86	Tinggi
9	DAYKE PUTRI KUSUMAWARDHANI	84	Tinggi
10	DESSY FITRIYANI	72	Tinggi
11	DIMAS ARDI	85	Tinggi
12	DITYA FAJRIYANTI	87	Tinggi
13	FADA AZKADINA ZHUFAIRAH	85	Tinggi
14	FAIZ BINTANG SAKTI	84	Tinggi
15	FATRI ASA MUKTIKA	74	Tinggi
16	HANIF FAWWAZ MAHASIN	84	Tinggi
17	IKA YULIAWATI	69	Tinggi
18	ILHAM ALIF Fianto	85	Tinggi
19	LATIFAH KHOIRUNNISA	83	Tinggi
20	LU'LU' KHOIRUNNISA	67	Sedang
21	LUTHFIANA RAHMANI DEWI	67	Sedang
22	MUHAMMAD ABDUHU	85	Tinggi
23	MUHAMMAD RIFA'I	79	Tinggi
24	MUHAMMAD YANUAR MA'RUF	85	Tinggi
25	NADHIYA YUSLIKHA NURIANSARI	84	Tinggi
26	NOURMA SILVIA PUSPITARAN	68	Sedang
27	NUGRAHA WIJAYA WARDHANA	88	Tinggi
28	RADEN RIVANDI PUTRA FAJAR S	83	Tinggi
29	REVI ANDRE ARSINDO	84	Tinggi
30	SHALAHUDDIN AZMI ABDUL HAFIZH	84	Tinggi
31	SHAVA NABELLA	84	Tinggi
32	SHELA KUSUMA WARDHANI	84	Tinggi
33	TIARA MEITA PRAMESTI	85	Tinggi
34	YOAN DEA IRAWATI	72	Tinggi
35	YUMNA NAFISAH	80	Tinggi
	RENDAH		
	SEDANG	3	
	TINGGI	32	

## 22. Catatan Lapangan Siklus I

Ketika guru memasuki kelas pada pukul 08.45 WIB pada hari Selasa 7 Februari 2017. Murid-murid masih berada di luar ruangan karena sebelumnya merupakan pelajaran membatik. Beberapa siswa sudah ada di dalam kelas dan memanggil teman-temannya yang masih ada di luar kelas. Setelah seluruh siswa ada di dalam kelas dan sudah siap mengikuti pelajaran guru mengucapkan “Assalamualaikum wr wb.” untuk membuka pelajaran siswa menjawab “waalaikumsalam wr wb”. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do’a. Selanjutnya guru melakukan pengenalan dan presensi pada pelajaran ekonomi kali ini semua siswa hadir. Guru melakukan apersepsi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari. Setelah melakukan apersepsi kemudian guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai tentang pengertian tujuan, tugas, dan wewenang Otoritas Jasa Keuangan.

Guru menyampaikan materi tentang Otoritas Jasa Keuangan menggunakan media *Power Point* dan *hand out* yang telah dipersiapkan. Saat guru menyampaikan materi masih ada beberapa anak yang malah tertidur dan ada juga yang masih berbicara dengan teman sebangkunya. Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dan menunjuk satu peserta didik sebagai ketua kelompok masing-masing kelompok kemudian menunjuk ketua timnya masing-masing. Kemudian peserta didik duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setelah peserta didik duduk sesuai kelompoknya guru menjelaskan sistem permainan *tic tac toe*. Tiap kelompok memilih kotak pertanyaan dan menjawab. Kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan yang mampu membuat 3

jalur (vertical horizontal atau diagonal) akan mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang.

Tahap selanjutnya setelah penyampaian materi oleh guru adalah tahap belajar kelompok. Peserta didik melakukan belajar kelompok terlebih dahulu. Melakukan diskusi antar anggota kelompok merumuskan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Dalam menyelesaikan pertanyaan, setiap anggota kelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, misalnya buku dan internet. Saat peserta didik belajar kelompok guru mendampingi diskusi peserta didik.

Tahap *game tournament* dilakukan dengan permainan *tic tac toe*. Mulai permainan *tic tac toe* guru memandu jalannya permainan. Peserta didik secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menyelesaikan soal yang mereka dapatkan. Kemudian setelah didiskusikan peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menyebutkan jawaban atas pertanyaan. Permainan dibuka dengan kelompok satu memilih kotak nomor 5 dan berhasil menjawab dengan benar guru memberikan tanda (O) untuk kelompok 1 kemudian kelompok 2 memilih kotak nomor 1 dan menjawab benar guru memberikan tanda (✓) permainan berjalan sampai semua kotak telah terbuka. Permainan berjalan dengan baik namun pada saat mengutarakan jawaban atas pertanyaan semua peserta didik justru saling bersaut-sautan mengutarakan jawabannya sehingga terjadi kegaduhan saat proses diskusi dan kerjasama *team* tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Setelah permainan selesai semua kotak telah dibuka maka tahap penghitungan skor dan menentukan kelompok mana yang menjadi pemenangnya. Guru kemudian mengumumkan siapa pemenang dari *game* ini “pemenang game hari ini adalah kelompok satu” semua peserta didik riuh bersorak-sorak kelompok satu bersorak bahagia dan mengejek kelompok dua. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbanyak atau pemenang. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenangkan *game* (*reward*). Seluruh tim pemenang maju kedepan kelas menerima *reward* dan berfoto bersama.

Guru menanyakan pada peserta didik, apakah peserta didik sudah memahami materi. Guru melakukan *post test*. Seluruh siswa duduk rapi di mejanya masing-masing guru membagikan soal *posttest* dan mengawasi jalannya *posttest*. Sebagai refleksi, guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran kali ini. Terakhir guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan “wassalamualaikum wr wr.” Dan dijawab oleh peserta didik.

### 23. Catatan lapangan siklus II

Ketika guru memasuki kelas pada pukul 08.45 WIB pada hari Selasa 14 Februari 2017. Beberapa peserta didik sudah ada di dalam kelas dan memanggil teman-temannya yang masih ada di luar kelas. Setelah seluruh siswa ada di dalam kelas dan sudah siap mengikuti pelajaran guru mengucapkan “Assalamualaikum wr wb.” untuk membuka pelajaran siswa menjawab “waalaikumsalam wr wb”. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do’a. Selanjutnya guru melakukan perkenalan dan presensi pada pelajaran ekonomi kali ini semua siswa hadir. Guru melakukan apersepsi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari. Setelah melakukan apersepsi kemudian guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai tentang pengertian bank, fungsi, dan peran bank, jenis-jenis bank, produk dan layanan bank, prinsip kegiatan usaha bank, Lembaga Penjamin Simpanan

Guru menyampaikan materi tentang Lembaga Jasa Keuangan menggunakan media *Power Point* dan *hand out* yang telah dipersiapkan. Saat guru menyampaikan materi guru memberikan penguatan dan motivasi guru lebih meningkatkan kemampuan penguasaan kelas. Seperti saat rifai dan dafa berbicara sendiri guru mengatakan “ rifai dan dafa ayo perhatikan materi ya.” Hal ini membuat peserta didik memperhatikan materi dan lebih fokus pada materi. Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dan menunjuk satu peserta didik sebagai ketua kelompok masing-masing kelompok kemudian menunjuk ketua timnya masing-masing. Kemudian peserta didik duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setelah peserta didik duduk sesuai kelompoknya guru menjelaskan sistem permainan *tic tac toe*. Tiap kelompok memilih kotak



pertanyaan dan menjawab. Kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan yang mampu membuat 3 jalur (vertical horizontal atau diagonal) akan mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang.

Tahap selanjutnya setelah penyampaian materi oleh guru adalah tahap belajar kelompok. Peserta didik melakukan belajar kelompok terlebih dahulu. Melakukan diskusi antar anggota kelompok merumuskan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Dalam menyelesaikan pertanyaan, setiap anggota kelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, misalnya buku dan internet. Saat peserta didik belajar kelompok guru mendampingi diskusi peserta didik.

Tahap *game tournament* dilakukan dengan permainan *tic tac toe*. Mulai permainan *tic tac toe* guru memandu jalannya permainan. Peserta didik secara berkelompok peserta didik mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menyelesaikan soal yang mereka dapatkan. Kemudian setelah didiskusikan peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menyebutkan jawaban atas pertanyaan. Permainan dibuka dengan kelompok dua memilih kotak nomor 1 dan berhasil menjawab dengan benar guru memberikan tanda (O) untuk kelompok dua kemudian kelompok satu memilih kotak nomor 5 dan menjawab benar guru memberikan tanda (√) permainan berjalan sampai semua kotak telah terbuka. Permainan berjalan dengan baik peserta didik berdiskusi terlebih dahulu dengan semua anggota timnya saat disetujui satu jawaban kemudian ketua tim menyampaikan jawaban kelompoknya. Semua anggota kelompok saling bekerjasama saat proses diskusi berlangsung.



Setelah permainan selesai semua kotak telah dibuka maka tahap penghitungan skor dan menentukan kelompok mana yang menjadi pemenangnya. Guru kemudian mengumumkan siapa pemenang dari *game* ini “pemenang game hari ini adalah kelompok dua” semua peserta didik riuh bersorak-sorak kelompok satu bersorak bahagia. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbanyak atau pemenang. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenangkan *game*. Seluruh tim pemenang maju kedepan kelas menerima *reward* dan berfoto bersama.

Guru menanyakan pada peserta didik, apakah peserta didik sudah memahami materi. Guru melakukan *post test*. Seluruh siswa duduk rapi di mejanya masing-masing guru membagikan soal *posttest* dan mengawasi jalannya *posttest*. Sebagai refleksi, guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran kali ini. Guru mengucapkan terimakasih kepada peserta didik. Terakhir guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan “ wassalamualaikum wr wr.” Dan dijawab oleh peserta didik.

## **LAMPIRAN 4**

1. Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Dokumentasi

## 24. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA

	<p style="text-align: center;"><b>PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL</b> <b>BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH</b> <b>( B A P P E D A )</b> Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796 Website: <a href="http://bappeda.bantulkab.go.id">bappeda.bantulkab.go.id</a> Webmail: <a href="mailto:bappeda@bantulkab.go.id">bappeda@bantulkab.go.id</a></p>
<p style="text-align: center;"><b><u>SURAT KETERANGAN/IZIN</u></b> <b>Nomor : 070 / Reg / 0305 / S1 / 2017</b></p>	
<b>Menunjuk Surat</b>	: Dari : FAKULTAS EKONOMI UNY Nomor : 140/UN34.18/LT/2017 Tanggal : 23 Januari 2017 Perihal : Ijin Penelitian
<b>Mengingat</b>	: a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul; b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta; c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.
<b>Diizinkan kepada</b>	
Nama	: <b>NOVITA ANGGRAINI WIDYASTUTI</b>
P. T / Alamat	: <b>FAKULTAS EKONOMI UNY KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281</b>
NIP/NIM/No. KTP	: <b>13804241033</b>
Nomor Telp./HP	: <b>081246573076</b>
Tema/Judul Kegiatan	: <b>IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN TIC TAC TOE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN AJARAN 2016/2017</b>
Lokasi	: <b>SMA Negeri 1 Sewon</b>
Waktu	: <b>23 Januari 2017 s/d 24 April 2017</b>
<p><b>Dengan ketentuan sebagai berikut :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;</li><li>2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;</li><li>3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;</li><li>4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk <i>softcopy</i> (CD) dan <i>hardcopy</i> kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;</li><li>5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;</li><li>6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan</li><li>7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.</li></ol>	
<p style="text-align: right;">Dikeluarkan di : B a n t u l Pada tanggal : 24 Januari 2017</p>	
<p style="text-align: right;">A.n. Kepala, Kepala Bidang Pengendalian Penelitian dan Pengembangan u.b. Kasubbid Penelitian dan Pengembangan</p> <p style="text-align: center;"> <b>HENY ENDRAWATI, SP.MP</b> NIP: 19710608 199803 2 004</p>	
<p><u>Tembusan disampaikan kepada Yth.</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bupati Bantul (sebagai laporan)</li><li>2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul</li><li>3. Ka. SMA Negeri 1 Sewon</li><li>4. Dekan Fakultas Ekonomi UNY</li><li>5. Yang Bersangkutan (Pemohon)</li></ol>	

## 25. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SMA NEGERI 1 SEWON  
Jalan Parangtritis Km 5 Bantul, Yogyakarta, Telp/Fax (0274) 374459  
Laman: [www.sman1sewon.sch.id](http://www.sman1sewon.sch.id) E-mail: [sman1sewon@gmail.com](mailto:sman1sewon@gmail.com) Kode Pos 55187

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor: 070 / 093 / 2017

Kepala SMA Negeri 1 Sewon Bantul menerangkan bahwa:

Nama : NOVITA ANGGRAINI WIDYASTUTI  
NIM : 13804241033  
Fakultas : Ekonomi  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Waktu Penelitian : 23 Januari 2017 s/d 24 April 2017

telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Sewon Bantul, dengan judul :

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN TIC TAC TOE UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA  
KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN AJARAN 2016/2017

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 21 Februari 2017

Kepala,



Drs. MARSUDIYANA  
NIP 19590322 198703 1 004

## 26. Dokumentasi

Guru menyampaikan materi pembelajaran



Siswa Melakukan Diskusi



Pemberian Reward



Siswa Mengisi Angket dan Tes



Game Tic Tac Toe

