

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN
AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

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



Oleh:
HANIFAH RACHMAWATI
NIM. 14804241036

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

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KELAS X AKUNTANSI DI
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Oleh:
HANIFAH RACHMAWATI
14804241036

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 11 Juli 2018
Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui
Dosen Pembimbing


Dra. Barkah Lestari, M.Pd.
19540809198003 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN
AJARAN 2017/2018**

Oleh:
HANIFAH RACHMAWATI
14804241036

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juli 2018 dan
dinyatakan telah lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Supriyanto, MM.	Ketua Penguji		23-7-2018
Dra Barkah Lestari, M.Pd.	Sekretaris		23-7-2018
Tejo Nurseto, M.Pd.	Penguji Utama		23-7-2018

Yogyakarta, 21 Juli 2018
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanifah Rachmawati
NIM : 14804241036
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul Tugas Akhir : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN AJARAN 2017/2018**

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

Yogyakarta, 11 Juli 2018

Penulis,



Hanifah Rachmawati

NIM. 14804241036

MOTTO

“Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang kau harus terus bergerak.”

(Albert Einstein)

“Satu-satunya hal yang harus kita takuti adalah ketakutan itu sendiri.”

(Franklin D.Roosevelt)

“Terus berjuang dan berusaha untuk meraih masa depan.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Penulis persembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua yang saya sayangi yaitu Bapak Suratno dan Ibu Suwarti yang telah memberikan dukungan dan semangat serta mengiringi langkahku dengan untaian doa yang tak henti-hentinya.
2. Adik Haikal Putra Rachma Wardana yang saya sayangi yang telah memberikan dukungan untukku.
3. Sahabat-sahabatku tercinta yang selalu memberikan dukungan yaitu Tuti, Monic, Jeje, Ais, dan Desta.

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN
AJARAN 2017/2018**

**Oleh:
Hanifah Rachmawati
14804241036**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) peningkatan motivasi belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018 (2) peningkatan hasil belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, tes, dan lembar angket.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang dapat dilihat dari persentase rata-rata skor motivasi belajar dari 74,9% menjadi 80,93% yang meningkat sebesar 6,03% dan semua indikator pada siklus II telah lebih dari 75%. Sedangkan peningkatan hasil belajar dari 70,22 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 57% menjadi 83,91 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 91% yang meningkat 13,69 dengan persentase ketuntasan 34,78%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kelas X akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI), motivasi belajar, hasil belajar.

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) WITH BOX AND MYSTERY CARD
(KOKAMI) LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION
AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS X ACCOUNTING IN SMK
MUHAMMADIYAH 1 WATES IN THE 2017/2018 ACADEMIC YEAR**

By:
Hanifah Rachmawati
14804241036

ABSTRACT

This research aims to: (1) increase learning motivation of the implementation cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) with box and mystery card (KOKAMI) learning media of class X Accounting in SMK Muhammadiyah 1 Wates in the 2017/2018 academic year (2) to increase learning outcomes of the implementation cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) with box and mystery card (KOKAMI) learning media of class X Accounting in SMK Muhammadiyah 1 Wates in the 2017/2018 academic year.

This research is Classroom Action Research (CAR) and was conducted in two cycles. Every cycle consists of four steps which are planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study are students of class X Accounting of 23 students. The data collection techniques used in this research were observation, questionnaire, test, and documentation. Research instruments used include observation sheets, tests, and questionnaire sheets.

The result of the research shows that the increase of learning motivation can be seen from the average of learning motivation score from cycle I to cycle II is 74,9% to 80,93% which is increased 6,03% and all indicator in cycle II has more than 75%. While the increase of learning outcomes from 70.22 with the percentage mastery learning outcomes 57% to 83.91 with the percentage of learning result completeness 91% increased 13.69 with a percentage of 34,78% mastery learning. Based on the result of this research, it can be concluded that the implementation of cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) with box and mystery card (KOKAMI) learning media can increase learning motivation and learning outcomes of class X Accounting in SMK Muhammadiyah 1 Wates 2017/2018 academic year.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Box and Mystery Card (KOKAMI), learning motivation, learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018. Di dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini telah banyak melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal dan telah mendukung, membimbing dan memberi arahan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd.
2. Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Dr. Sugiharsono, M.Si., yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Bapak Tejo Nurseto, M.Pd. yang telah memberikan arahan.
4. Drs. Supriyanto, MM., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat dan bimbingan.
5. Dra. Barkah Lestari, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan arahan dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. SMK Muhammadiyah 1 Wates yang telah mengizinkan dan menerima penulis melaksanakan penelitian.
8. Teman dekat saya Rama Septian Putra yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, dan menemani saat penyelesaian tugas akhir skripsi ini.
9. Teman-teman Pendidikan Ekonomi 2014 yang telah memberikan semangat dan bantuannya selama ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang bersifat moral maupun material dari berbagai pihak tersebut menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 12 Juli 2018

Penulis,



Hanifah Rachmawati

NIM. 14804241036

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Motivasi Belajar	11
a. Pengertian Motivasi Belajar	11
b. Fungsi Motivasi Belajar	13
c. Sumber dan Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	14
d. Strategi Menumbuhkan Motivasi Belajar	17

2.	Hasil Belajar	18
	a. Pengertian Hasil Belajar	18
	b. Penilaian Hasil Belajar	21
	c. Jenis Penilaian Hasil Belajar	23
	d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
3.	Model Pembelajaran	27
	a. Pengertian Model Pembelajaran	27
	b. Ciri-ciri Model Pembelajaran	28
4.	Model Pembelajaran Konvensional	29
	a. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional	29
	b. Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional	30
5.	Model Pembelajaran Kooperatif	32
	a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	32
	b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif	33
	c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	35
	d. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif	35
	e. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif	38
6.	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ..	40
	a. Pengertian <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	40
	b. Langkah-langkah <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	42
	c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Team Games Tournament</i> (TGT)..	45
7.	Media Pembelajaran	46
	a. Pengertian Media Pembelajaran	46
	b. Fungsi Media Pembelajaran	47
	c. Macam-macam Media Pembelajaran	51
8.	Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI)	53
	a. Pengertian Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI)	53
	b. Aturan Penerapan Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI)	54
B.	Penelitian yang Relevan	55
C.	Kerangka Berpikir	60

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Desain Penelitian	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	65
C. Subyek dan Obyek Penelitian	66
D. Definisi Operasional	66
E. Prosedur Penelitian	67
F. Teknik Pengumpulan Data	73
G. Instrumen Penelitian	75
H. Validitas dan Reliabilitas	81
I. Teknik Analisis Data	85
J. Indikator Keberhasilan	85
BAB IV PEMBAHASAN	86
A. Gambaran Umum	86
1. Kondisi Umum.....	86
2. Visi dan Misi	87
3. Kondisi Fisik Sekolah	88
4. Kondisi Non Fisik Sekolah	98
B. Deskripsi Penelitian	100
1. Kegiatan Pra Tindakan	100
2. Siklus I	101
a. Perencanaan	102
b. Pelaksanaan Tindakan	104
c. Observasi	110
d. Refleksi	111
3. Siklus II	113
a. Perencanaan	114
b. Pelaksanaan Tindakan	115
c. Observasi	122
d. Refleksi	123

C. Pembahasan Hasil Penelitian	123
1. Peningkatan Motivasi Belajar	124
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	126
D. Keterbatasan Penelitian	127
BAB V PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Motivasi Belajar	76
2. Alternatif Jawaban	77
3. Kisi-kisi Tes Pilihan Ganda Siklus I dan Siklus II	77
4. Hasil <i>Expert Judgement</i>	82
5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	83
6. Hasil Uji Reliabilitas Angket	84
7. Sarana Prasarana	89
8. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus I	109
9. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siklus I	110
10. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	121
11. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siklus II	122
12. Persentase Peningkatan Skor Motivasi Belajar	125
13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Taksonomi Bloom Revisi	21
2. Kerangka Berpikir	62
3. Siklus PTK Menurut Kurt Lewin	64
4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I	109
5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II	121

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Ulangan Harian	134
2. Daftar Hadir Siswa	135
3. Silabus Pengantar Ekonomi dan Bisnis	136
4. Angket Motivasi Belajar	140
5. Rekapitulasi Validitas dan Reliabilitas Angket	143
6. Pembagian Kelompok	145
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	146
8. Lembar Validasi RPP <i>Expert Judgement</i> Siklus I	160
9. Lembar Validasi Soal <i>Expert Judgement</i> Siklus I	164
10. Hasil Validasi RPP dan Soal Siklus I	168
11. Perolehan Skor Kelompok Siklus I	169
12. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	170
13. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I	172
14. Hasil Belajar Siswa Siklus I	174
15. Hasil Analisis Butir Soal Siklus I	175
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	176
17. Lembar Validasi RPP <i>Expert Judgement</i> Siklus II	193
18. Lembar Validasi Soal <i>Expert Judgement</i> Siklus II	197
19. Hasil Validasi RPP dan Soal Siklus II	201
20. Perolehan Skor Kelompok Siklus II	202
21. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	203
22. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II	205
23. Hasil Belajar Siswa Siklus II	207
24. Hasil Analisis Butir Soal Siklus II	208
25. Hasil Perolehan Skor Kelompok Keseluruhan	209
26. Surat Ijin Penelitian	210
27. Dokumentasi	213

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi bangsa untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang berperan sebagai generasi penerus yang akan memajukan bangsa Indonesia sehingga dapat bersaing di dalam negeri maupun di luar negeri. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dapat mengembangkan potensi seseorang yang akan memasuki dunia kerja, baik potensi dalam hal pengetahuan maupun potensi keterampilan yang dimiliki manusia. Pendidikan yang berkualitas didapatkan dari pelaksanaan sistem pendidikan berkualitas yang harus didukung oleh semua pihak antara lain pemerintah, guru, dan siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa hanya disuruh menghafal materi. Dalam hal ini siswa bagus dalam teoritis saja, tetapi kalau disuruh mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa belum tentu mampu. Menurut Sanjaya (2008:2) proses pendidikan yang terencana diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses pembelajaran. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk

mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan berkembang menjadi lebih baik. Contohnya di Indonesia, dari tahun ke tahun pendidikan memiliki perkembangan yang sangat baik contohnya dalam proses pembelajaran dengan memperbaiki kurikulum. Proses pembelajaran pada kurikulum 2006 yaitu pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dalam hal ini siswa hanya mendengarkan sehingga kurang aktif dan siswa hanya menghafal materi tidak diaplikasikan ke kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berjalannya waktu, disempurnakan dengan kurikulum 2013 yaitu dengan pembelajaran *saintifik* yang berpusat pada siswa dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif agar potensi yang dimilikinya dapat tersalurkan, disini siswa disuruh mengaplikasikan materi dengan menghubungkan ke kehidupan sehari-hari. Perubahan kurikulum ini berdampak positif bagi siswa. Siswa yang sebelumnya hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, sekarang siswa dapat berpikir secara kritis.

Sebenarnya pembelajaran konvensional dan pembelajaran *saintifik* sama-sama menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran pada pembelajaran konvensional kebanyakan tidak membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, serta siswa cenderung hanya menjadi pendengar saja. Dalam pembelajaran *saintifik*, proses

belajar mengajar perlu adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan guru untuk mendukung pembelajaran.

Model pembelajaran haruslah melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Model pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dipersiapkan guru sebelum mengajar yang akan digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas. Perkembangan siswa yang tidak sama akan berpengaruh pada pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar yang didapatkan. Rusman (2016:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing di kelas atau yang lain. Model pembelajaran akan dikombinasikan dengan media pembelajaran supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2015:4-5). Media pembelajaran akan digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan agar siswa dapat lebih memahami, berpikir kritis, lebih mengerti materi, dan tentunya siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan

sederhana untuk mendukung proses pembelajaran agar menyenangkan dan tidak membosankan. Terdapat media pembelajaran elektronik dan non elektronik. Media elektronik misalnya dengan menggunakan *power point* sedangkan non elektronik misalnya media yang kita buat sendiri untuk mendukung proses pembelajaran misalnya dengan *puzzle* dll. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kebanyakan guru hanya menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran sehingga siswa bosan dalam pembelajaran.

Guru harus bisa memilih dan menetapkan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, situasi dan kondisi siswa agar tercipta pembelajaran yang efisien dan efektif, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang akan tercermin dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar biasanya didapatkan dari tes, tugas, ujian yang dilaksanakan di dalam pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi siswa.

Pada saat observasi ada beberapa permasalahan saat proses pembelajaran di dalam kelas antara lain siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas, kurang semangat dalam belajar, siswa menyerah dengan soal-soal yang sulit, siswa kurang aktif, sebagian siswa berbicara dengan teman sebangku di luar materi pembelajaran, dan siswa bermain handphone saat pembelajaran sehingga pembelajaran

kurang efektif. Selain motivasi belajar yang rendah, hasil belajar juga bisa dikatakan rendah. Dilihat dari salah satu nilai ulangan harian, rata-rata ulangan harian masih dibawah KKM yang ditentukan sekolah.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan yaitu dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Sanjaya (Jayanto, 2013:3) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, serta meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran ini dibutuhkan kerja sama antar anggota kelompok dan guru akan memberikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran.

Peneliti mengkombinasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran efektif salah satunya adalah kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang dapat mendukung pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Media kotak dan kartu misteri (KOKAMI) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya akan melibatkan seluruh siswa dan digunakan dalam kelas yang heterogen. Model pembelajaran *Team Games*

Tournament (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) merupakan perpaduan yang cocok digunakan untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu ketenagakerjaan. Penggunaan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) ini, cocok untuk materi tersebut karena karakteristik dari materi ketenagakerjaan adalah teoritis, diharapkan siswa tidak menghafalkan materi tetapi mengerti dan memahami materi. Jadi siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi siswa akan memahami materi karena menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk materi ini, adalah dengan model pembelajaran berbentuk permainan yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa dituntut aktif secara individu maupun kelompok. Salah satu siswa perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk mengambil dan menjawab soal yang terdapat dalam kotak yang terdapat kartu misterius sehingga siswa dituntut untuk bertanggungjawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya aktif maupun pasif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018.**”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa.
3. Hasil belajar sebagian siswa belum mencapai KKM.
4. Siswa berbicara dengan teman sebangku di luar materi.
5. Siswa bermain handphone saat pembelajaran berlangsung.
6. Media pembelajaran yang menggunakan *power point* saja menyebabkan siswa bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti fokus dalam menggali dan mencari solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan motivasi

belajar dan peningkatan hasil belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dapat meningkatkan motivasi belajar kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018?
2. Apakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dapat meningkatkan hasil belajar kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Peningkatan motivasi belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018.

2. Peningkatan hasil belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti ketika nanti akan terjun sebagai pendidik khususnya berkaitan dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai jawaban atas permasalahan yang dihadapi siswa yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Diharapkan setelah mengetahui penelitian ini siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat menumbuhkan pemahaman materi sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik lagi. Selain itu, juga dapat digunakan untuk melatih siswa agar berani mengemukakan pendapatnya dan mempertahankan pendapatnya di depan umum dan siswa memiliki tanggung jawab dalam berkelompok serta dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru yang dalam hal ini sebagai fasilitator untuk berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu guru harus bisa menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, seperti tekun dalam mengerjakan tugas. Diharapkan guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang cocok dengan materi untuk hasil belajar siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seorang yang tampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus terpuaskan (Majid, 2015:308-309).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Banyak anggapan bahwa motivasi tidak begitu penting untuk meningkatkan hasil belajar. Sebenarnya motivasi penting untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengombinasikan dengan penggunaan strategi-strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang dipelajari (Latipah, 2017:146). Peranan penting motivasi dalam belajar adalah daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan dan memegang peranan penting dalam

memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga mempunyai motivasi tinggi untuk melaksanakan kegiatan belajar (Siregar dan Nara, 2011:51).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar diperlukan adanya motivasi belajar. Bila motivasi belajar siswa itu tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga akan tinggi, karena motivasi belajar akan mendorong siswa untuk terus belajar dan siswa akan bersemangat untuk belajar walaupun hasil yang didapatkan kurang baik, siswa tersebut akan terus belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar misalnya pemberian pujian, pemberian nilai sampai pada pemberian hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional (Siregar dan Nara, 2011:50).

Menurut Sardiman (2011:84) ciri-ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi tugas (tidak lekas putus asa).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Semua itu harus dipahami benar oleh guru, agar dalam berinteraksi dengan siswanya dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar berhubungan dengan suatu tujuan. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran tersebut. Belajar perlu adanya motivasi. Hasil belajar akan optimal bila ada motivasi. Fungsi motivasi ada 3 yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Sardiman, 2011:84-86).

c. Sumber dan Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Sumber motivasi ada 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan model motivasi

dimana siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas karena dorongan dari dalam dirinya sendiri, memberikan kepuasan tersendiri dalam proses pembelajaran atau memberikan kesan tertentu saat menyelesaikan tugas. Motivasi ekstrinsik adalah model motivasi dimana siswa yang terpacu karena berharap ada imbalan atau untuk menghindari hukuman, misalkan untuk mendapatkan nilai, hadiah stiker atau untuk menghindari hukuman fisik. Sumber motivasi dapat dilihat pada uraian berikut:

1) Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu terdiri atas beberapa hal yaitu:

- a) Adanya kebutuhan
- b) Persepsi individu mengenai diri sendiri
- c) Harga diri dan prestasi
- d) Adanya cita-cita dan harapan masa depan
- e) Keinginan tentang kemajuan dirinya
- f) Minat
- g) Kepuasan kinerja

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu. Ada beberapa cara menumbuhkan dan membangkitkan anak agar bisa melakukan aktivitas belajar, di antaranya adalah sebagai berikut:

a) Pemberian hadiah

Hadiah merupakan alat pendidikan yang bersifat positif dan fungsinya sebagai alat pendidik represif positif. Hadiah juga merupakan alat pendorong untuk belajar lebih aktif. Motivasi dalam bentuk hadiah ini dapat membuahkan semangat belajar dalam mempelajari materi-materi pelajaran.

b) Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong belajar anak, baik persaingan individu maupun kelompok dalam rangka meningkatkan prestasi belajar anak. Persaingan sangat baik jika digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar anak, tetapi persaingan yang sehat.

c) Hukuman

Hukuman dapat menjadi alat motivasi atau pendorong untuk mendapatkan tugas yang menjadi tanggung jawabnya agar terhindar dari hukuman.

d) Pujian

Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Apabila anak berhasil dalam kegiatan belajar, pihak keluarga perlu memberikan pujian pada anak. Positifnya pujian tersebut

menjadi motivasi untuk meningkatkan prestasi jika pujian yang diberikan kepada anak tidak berlebihan.

e) Situasi lingkungan pada umumnya

Setiap individu terdorong untuk berhubungan dengan rasa mempunyai dalam melakukan interaksi secara efektif dengan lingkungannya.

f) Sistem imbalan yang diterima

Imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari satu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar (Majid, 2015:310-314).

d. Strategi Menumbuhkan Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai nilai dalam pengajaran adalah menjadi tanggung jawab pendidik agar pengajaran yang diberikannya berhasil dengan baik. Keberhasilan ini banyak bergantung pada pendidik untuk membangkitkan motivasi peserta didiknya untuk belajar. Motivasi menentukan berhasil atau kegagalan perbuatan belajar peserta didik. Belajar tanpa motivasi kiranya sulit untuk berhasil. Pengajar yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang dimiliki oleh peserta didik.

Menurut Abdul Majid (2015:321-325) mengemukakan beberapa hal yang dapat digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa di dalam kelas, antara lain:

- 1) Menggunakan metode dan kegiatan yang beragam.
- 2) Jadikan siswa sebagai peserta aktif.
- 3) Membuat tugas yang menantang namun realistis dan sesuai.
- 4) Menciptakan suasana kelas yang kondusif.
- 5) Memberikan tugas secara proporsional.
- 6) Melibatkan diri untuk membantu siswa mencapai hasil.
- 7) Memberikan petunjuk pada siswa agar sukses dalam belajar.
- 8) Menghindari kompetensi antarpribadi.
- 9) Memberikan masukan.
- 10) Menghargai kesuksesan dan keteladanan.
- 11) Antusias dalam mengajar.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Jihad dan Haris, 2013:14).

Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil belajar yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran (Arifin, 2014:303).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil kegiatan belajar siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan baik jika lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk ranah kognitif.

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar dapat berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, secara lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan ini meliputi kemampuan mengkategorisasi, analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif yaitu keterampilan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

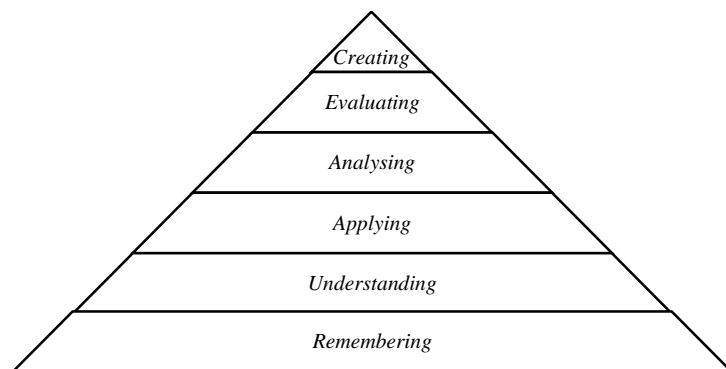
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan dalam melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan yang menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku (Suprijono, 2013:5-6).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pembelajaran baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar dibagi menjadi 3 ranah yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi (Sudjana, 2014:22-23). Lorin Anderson dan Krathwohl dalam Basuki dan Hariyanto (2016:13) pada tahun 2001 telah membuat revisi pada taksonomi Bloom domain kognitif dalam tataran *high order thinking skills* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengingat (*Remembering*)
Mampu mengingat bahan-bahan yang baru saja dipelajari.
- 2) Memahami (*Understanding*)
Memahami makna, translasi, interpolasi, dan penafsiran bahan ajar dan masalah.
- 3) Menerapkan (*Applying*)
Mampu menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain-lain, di dalam kondisi pembelajaran. Siswa mampu menerapkan apa yang dipelajari dalam kelas ke dalam suatu situasi yang baru sama sekali di tempat kerja.

- 4) Menganalisis (*Analysing*)
Siswa mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- 5) Menilai (*Evaluating*)
Siswa mampu memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja dan lain-lain, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.
- 6) Menciptakan (*Creating*)
Siswa menempatkan unsur-unsur bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren dan berfungsi mengorganisasikan kembali unsur-unsur menjadi suatu pola baru atau struktur baru melalui membangkitkan, merencanakan, atau menghasilkan sesuatu.

Lebih jelasnya taksonomi Bloom dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1. Taksonomi Bloom Revisi

b. Penilaian Hasil Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar

siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Siregar dan Nara (2011:144) penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Beberapa tujuan atau fungsi dari penilaian atau evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Diagnostik: menentukan letak kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar.
- 2) Seleksi: menentukan calon siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu dan mana yang tidak dapat diterima.
- 3) Kenaikan kelas: menentukan naik atau lulus tidaknya siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu.
- 4) Penempatan: menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan/potensi mereka. Instrumen yang digunakan antara lain *readiness test*, *aptitude test*, *pre-test*, dan teknik-teknik observasi.

Dalam penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan non-tes. Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan atau tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang *trait* (atribut pendidikan) atau psikologik, karena setiap butir pertanyaan atau tugas mempunyai jawaban atau

ketentuan yang dianggap benar. Bila dilihat dari konstruksinya, instrumen penilaian hasil belajar bentuk tes dapat diklasifikasikan menjadi tes esai (uraian) dan tes objektif (pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan).

Untuk penilaian hasil belajar non tes digunakan untuk mengukur perubahan tingkah laku yang berkenaan dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh siswa daripada apa yang akan diketahui dan dipahaminya (Siregar dan Nara, 2011:144-154). Menurut Sudjana (2014:5) penilaian non-tes mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, studi kasus, dll.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar didapatkan dari ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Penilaian hasil belajar dari semua ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, bukan hanya ranah kognitif saja.

c. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Dilihat dari fungsinya, penilaian ada beberapa macam yaitu:

1) Penilaian Formatif

Penilaian yang dilaksanakan di akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Penilaian formatif berorientasi pada proses belajar

mengajar. Dengan penilaian ini diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

2) Penilaian Sumatif

Penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi pada produk, bukan pada proses.

3) Penilaian diagnostik

Penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menentukan kasus-kasus, dll. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.

4) Penilaian Selektif

Penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

5) Penilaian Penempatan

Penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Penilaian ini

berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Dilihat dari sistem penilaian hasil belajar pada umumnya dibedakan menjadi 2 cara atau sistem yaitu:

1) Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian yang diacukan pada rata-rata kelompoknya, yang akan diketahui posisi kemampuan siswa di dalam kelompoknya. Norma atau kriteria yang digunakan dalam menentukan derajat prestasi seseorang siswa, dibandingkan dengan rata-rata kelasnya. Maka akan diperoleh tiga kategori prestasi siswa, yakni di atas rata-rata, sekitar rata-rata, dan di bawah rata-rata kelas. Keuntungan dari sistem ini adalah dapat mengetahui prestasi kelompok atau kelas sekaligus dapat mengetahui keberhasilan pengajaran bagi semua siswa. Kelemahannya adalah kurang meningkatkan kualitas hasil belajar dan kurang praktis sebab harus dihitung dahulu nilai rata-rata kelas. Sistem penilaian ini tepat digunakan dalam penilaian formatif.

2) Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Penilaian yang diacukan pada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa. Derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan

dengan rata-rata kelompoknya. Siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau mencapai sekita 75-80 persen dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Sistem penilaian ini mengacu pada konsep tuntas. Semakin tinggi kriteria yang digunakan, semakin tinggi pula derajat penguasaan belajar yang dituntut dari para siswa sehingga semakin tinggi kualitas hasil belajar yang diharapkan. Sistem penilaian ini tepat digunakan untuk penilaian sumatif dan dipandang menjadi usaha peningkatan kualitas pendidikan (Sudjana, 2014:5-8).

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Aunurrohman dalam Priansa (2017:82) beberapa faktor internal yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu ciri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu guru, lingkungan sosial, kurikulum, sarana dan prasarana. Lebih lanjut, Djaali dalam Priansa (2017:82) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar bisa berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada dari luar dirinya. Faktor dari dalam diri, misalnya kesehatan, inteligensi, minat, dan motivasi, cara belajar, sedangkan faktor dari luar diri, misalnya keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam pemilihan model pembelajaran dan metode pembelajaran berhubungan dengan strategi pembelajaran. Menurut Majid (2015:6) strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut dengan strategi pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Strategi pembelajaran mencakup penggunaan pendekatan, metode dan teknik, bentuk media, sumber belajar, pengelompokan siswa, untuk mewujudkan interaksi edukasi antara pendidik dengan siswa, antar siswa, dan antara siswa dengan lingkungannya, serta upaya pengukuran terhadap proses, hasil, dan/ atau dampak kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Rusman (2016:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing di kelas atau yang lain. Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa

yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012:19).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu model yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebaiknya model pembelajaran yang membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2016:136) ciri-ciri model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), b) adanya prinsip-prinsip reaksi, c) sistem sosial, dan d) sistem pendukung. Keempat bagian

tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, b) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

4. Model Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional

Proses belajar mengajar konvensional umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnya dari seorang pengajar kepada siswa. Pembelajaran konvensional berpusat pada guru. Dalam pembelajaran ini menekankan pada penerimaan pengetahuan, yang dianggap kurang menyenangkan, kurang memberdayakan semua indera dan potensi anak didik dan menggunakan metode yang monoton (Helmiati, 2012:33).

Dalam pembelajaran konvensional ditunjukkan adanya proses belajar mengajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran menekankan pada bagaimana guru menyajikan pengetahuan yang harus diserap siswa. Pada pembelajaran konvensional atau tradisional yang selama ini

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru menempatkan diri sebagai sumber utama pengetahuan. Guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa, mengatur seluruh aktivitas belajar siswa, termasuk mengontrol pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dikuasai siswa. Siswa dijadikan sebagai objek dalam kegiatan belajar mengajar dan pasif dalam menerima informasi atau pengetahuan yang disampaikan guru (Ratumanan, 2015:15).

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang menekankan pada aspek pengetahuan saja. Dengan model pembelajaran ini, siswa lebih cepat bosan dengan pembelajaran. Disini, siswa akan menjadi pasif bukan aktif dalam pembelajaran.

b. Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Ratumanan (2015:17-18) kelemahan model pembelajaran konvensional:

- 1) Metode yang digunakan didominasi oleh metode ceramah atau ceramah bervariasi.

Hal ini sering membosankan terutama bagi siswa visual dan siswa kinestetik. Dalam penggunaan metode ini pada umumnya siswa masih bisa konsentrasi mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam 10-15 menit pertama, setelah itu siswa sulit

berkonsentrasi mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan cenderung melakukan kegiatan di luar tugas.

- 2) Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar relatif rendah.

Aktivitas siswa terbatas pada saat mengikuti penjelasan guru, bertanya jika perlu, dan mengerjakan soal yang diberikan guru. Hal ini berdampak siswa menjadi orang yang pasif dan kurang proaktif dalam mencari dan mengkonstruksi pengetahuan untuk memperluas struktur kognisinya. Kemandirian siswa dalam belajar relatif rendah.

- 3) Aktivitas berpikir siswa relatif terfokus pada berpikir tingkat rendah.

Problem atau latihan yang diberikan guru pada umumnya tidak jauh berbeda dengan contoh yang telah diberikan. Ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, dan berpikir kreatif siswa.

- 4) Interaksi yang terjadi lebih didominasi oleh interaksi dua arah, yakni guru-siswa atau siswa-guru. Hal ini berdampak pada kurang berkembangnya keterampilan berkomunikasi siswa dan kecakapan sosial lainnya.

- 5) Tingkat retensi relatif rendah karena aktivitas mental yang juga rendah. Pengetahuan yang disampaikan guru cenderung lebih cepat hilang dari memori siswa (lupa).

Kelemahan pembelajaran konvensional secara umum adalah dapat menyebabkan siswa lebih cepat bosan dalam pembelajaran dan siswa hanya bagus dalam mengingat tidak sampai pada memahami dan mengerti materi pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru. Model pembelajaran konvensional dapat membuat siswa bergantung pada guru.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Majid (2015:174-175) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Suherman, dkk. dalam Helmiati (2012:37) *cooperatif learning* menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas secara bersama-sama. Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam *cooperatif learning* agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, hal tersebut meliputi: *pertama*, para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa masalah

yang mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai. *Kedua*, para siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok itu. *Ketiga*, untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya.

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Slavin dalam Helmiati (2012:40) model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam model pembelajaran kooperatif proses pembelajaran lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri dari pembelajaran

kooperatif. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara tim. Tim harus mampu membuat setiap siswa belajar dan harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif diperlukan adanya perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan ditentukan juga kriteria keberhasilan pembelajaran yang dapat berupa tes maupun non tes.

3) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan kelompok karena pada prinsipnya pembelajaran kooperatif ini ditekankan pada kerja sama. Jadi, bila tidak ada kerja sama yang baik antar anggota kelompok, tidak akan mencapai hasil yang optimal dan maksimal.

4) Keterampilan bekerja sama

Siswa didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rusman, 2016:207-208).

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Majid (2015:175) pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan diantaranya:

- 1) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah dapat membuat siswa menjadi lebih aktif untuk berpendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki bermacam-macam model yang menarik.

d. Macam-macam Model Pembelajaran kooperatif

Menurut Rusman (2016:213-225) ada beberapa variasi model dalam pembelajaran kooperatif antara lain:

1) Model STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Menurut Slavin (2000) model STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa Inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif STAD antara lain:

- a) Penyampaian tujuan dan motivasi.
- b) Presentasi dari guru.
- c) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim).
- d) Kuis (Evaluasi).
- e) Penghargaan prestasi tim.

2) Model Jigsaw

Model ini dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Pembelajaran kooperatif Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang

menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang.
- b) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda.
- c) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
- d) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
- e) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- f) Pembahasan.
- g) Penutup.

3) Investigasi kelompok (*Group Investigation*)

Investigasi kelompok mungkin merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif investigasi kelompok antara lain:

- a) Pemilihan topik.
- b) Perencanaan kooperatif.
- c) Implementasi.
- d) Analisis dan sintesis.
- e) Presentasi hasil final.
- f) Evaluasi.

e. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Helmiati (2012:40-41) kelebihan dari pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Prestasi akademik: dengan menerapkan kooperatif prestasi akademik siswa dapat ditingkatkan.
- 2) Ethnic/ hubungan ras: dengan penerapan pembelajaran kooperatif di dalam kelas dapat meningkatkan persahabatan dan peningkatan polarisasi garis ras antar siswa.
- 3) Penghargaan diri: dengan pembelajaran kooperatif siswa akan dapat menerima orang lain, dimana hal ini dapat meningkatkan prestasi siswa mengarah pada peningkatan penghargaan diri.
- 4) Empati: melalui belajar kooperatif siswa lebih dapat memahami pandangan dan perasaan orang lain.
- 5) Kemampuan sosial: melalui penerapan pembelajaran kooperatif, kemampuan sosial akan meningkat dalam memecahkan masalah, memimpin dan sikap menghargai sesama.
- 6) Hubungan sosial: siswa dalam pembelajaran kooperatif merasa diterima dan memperhatikan sehingga menumbuhkan rasa saling menerima satu sama yang lainnya.
- 7) Suasana kelas: pembelajaran dengan *setting* kelas kooperatif dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga mendukung pada peningkatan akademik.

- 8) Tanggung jawab: melalui belajar kooperatif siswa akan lebih dapat mengendalikan diri serta dapat banyak inisiatif yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri sendiri, sehingga mereka merasa sebagai diri sendiri bukan sebagai pesuruh.
- 9) Kemampuan membedakan: dalam belajar kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan berbeda sehingga hasil dari kerja kelompok tersebut merupakan keragaman sumbangan dari tiap kelompok.
- 10) Kemampuan berpikir tingkat tinggi: dengan belajar kooperatif siswa tertantang untuk berinteraksi dengan teman sejawat yang memiliki pola pikir yang berbeda, sehingga mampu mendorong tiap anggota kelompok untuk menginterpretasikan suatu pola pikir dalam memecahkan suatu masalah dengan analisis tingkat tinggi.
- 11) Pertanggungjawaban individu: dalam pembelajaran kooperatif semua siswa terlibat sehingga siswa tidak ada yang merasa terabaikan, hal ini akan menumbuhkan rasa tanggung jawab pada setiap siswa.
- 12) Partisipasi yang sejajar: penilaian dalam belajar kooperatif adalah secara berkelompok bukan individu sehingga tidak ada yang terlewatkan (setiap siswa punya pembagian waktu yang sama).

- 13) Meningkatkan partisipasi: dalam pembelajaran kooperatif memerlukan lebih banyak waktu untuk berpartisipasi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.
- 14) Orientasi sosial: dengan kelas kooperatif siswa akan memperoleh kesempatan sama untuk sukses, dibandingkan dengan kelas tradisional kesuksesannya hanya diperoleh beberapa siswa saja.
- 15) Orientasi pembelajaran: dengan pembelajaran kooperatif siswa lebih sering menyatukan tujuan yang matang dan menjadi yang terbaik dalam kelompok, dibandingkan pembelajaran tradisional siswa mengerjakan tugas hanya untuk mencari nilai.
- 16) Pengetahuan diri dan realisasi diri: melalui interaksi dalam kelompok siswa akan mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang mereka miliki melalui balikan yang diberikan oleh yang lain.
- 17) Kemampuan ditempat kerja: dengan pembelajaran kooperatif siswa tahu bagaimana cara bekerja dalam suatu kelompok dan saling membantu untuk mencapai tujuan yang sama, hal ini dapat sebagai bekal dikemudian hari.

6. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang

beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih rileks serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fathurrohman, 2015:55).

Menurut Saco dalam Rusman (2016:224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Menurut Slavin ada 3 ciri-ciri model pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.
- 2) *Games tournament*.
- 3) Penghargaan kelompok.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa TGT adalah pembelajaran dalam bentuk permainan yang

membutuhkan kerjasama antar siswa. Tetapi siswa harus memiliki tanggungjawab terhadap diri sendiri maupun kelompok.

b. Langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah (*sintaks*) sebagai berikut.

1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Bahan ajar dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi di dalam kelas dengan menggunakan pengajaran langsung yang dilakukan oleh guru. Presentasi kelas berbeda dengan pembelajaran biasa karena siswa harus sungguh-sungguh memperhatikan karena akan membantu mereka dalam turnamen/ pertandingan.

2) Belajar dalam kelompok

Siswa ditempatkan pada kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, dapat memotivasi siswa untuk saling membantu. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar agar dapat mengerjakan kuis dengan baik. Kerja tim merupakan ciri utama dalam TGT.

3) *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota dalam kelompok telah menguasai materi.

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing adalah wakil kelompok, yang masing-masing akan ditempatkan di meja turnamen.

4) Penghargaan kelompok

Sebelum memberikan penghargaan kelompok, hitung terlebih dahulu rata-rata skor perkelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok (Slavin dalam Fathurrohman, 2015:56-59).

Tahap-tahap (skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif metode (tipe) TGT adalah sebagai berikut.

1) Pembentukan kelompok

Kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-5 siswa. Perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok mempunyai sifat heterogen dalam hal jenis kelamin dan kemampuan akademik.

2) Pemberian Materi

Materi pelajaran mula-mula diberikan melalui presentasi kelas, berupa pengajaran langsung atau diskusi bahan pelajaran yang dilakukan guru.

3) Belajar kelompok

Dalam belajar kelompok, siswa diminta mendiskusikan masalah secara bersama-sama, membandingkan jawabannya, dan mengoreksi miskonsep jika teman satu kelompok membuat kesalahan.

4) Turnamen

Turnamen merupakan suatu struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung di akhir minggu atau akhir pokok bahasan, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok telah melaksanakan kerja kelompok. Turnamen ini merupakan pertandingan antarkelompok.

5) Skor individu

Skor individu adalah skor yang diperoleh masing-masing anggota dalam tes akhir.

6) Skor kelompok

Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok. Nilai perkembangan adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa dengan membandingkan skor pada tes awal dengan skor pada tes akhir.

7) Penghargaan

Sejara setelah turnamen, hitunglah nilai kelompok dan siapkan sertifikat kelompok untuk menghargai kelompok bernilai tinggi (Ratumanan, 2015:183-186)

c. Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi bahasan.
- 6) Meningkatkan toleransi antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.
- 7) Bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa, serta kerja sama antar anggota kelompok dapat membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan (Taniredja, dkk., 2015:72-73).

Menurut Fathurrohman (2015:60-61) kelemahan dari tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

- 1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi dengan guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Cara mengatasinya guru harus

dapat mengelola kelas dan menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi hal tersebut, tugas guru membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008:163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Gerly dan Ely dalam Sanjaya (2008:163) media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan sikap. Media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno dalam Khuluqo (2017:144) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa). Daryanto (2016:10-12) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, *slide*, film,

video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.

- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah

membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung lambat.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- 14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- 15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan karena mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi media pembelajaran yang perlu diketahui yaitu:

1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Setiap materi ajar memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Ada materi yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi ada juga materi yang sangat memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi pembelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi tentu saja akan sulit dipahami oleh siswa. Tanpa media, materi akan sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media menambah kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama, yang berarti kegiatan belajar siswa akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tidak menggunakan bantuan media pembelajaran.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori yaitu manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar bermanfaat untuk

membantu pendidik dalam memudahkan ketercapaian pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa (Khuluqo, 2017:145-146).

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2006:172-173) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasikan tergantung dari sudut pandang mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain menggunakan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti video dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, yang harus menggunakan alat proyektor.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran sangatlah beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beragam hampir semuanya bermanfaat. Banyak jenis dan bentuk media yang dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai dengan yang berteknologi tinggi (Khuluqo, 2017:149).

8. Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI)

a. Pengertian Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI)

Menurut Kadir dalam jurnal Rusiana (2014:184) kokami (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya berisi pesan-pesan dan pesan itu dapat berupa perintah, gambar, pertanyaan dan sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan kertas yang dimasukkan kedalam amplop tertutup. Kartu pesan ini merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya.

Menurut Kadir dalam jurnal Saputra, dkk. (2013:114-115) untuk melakukan pembelajaran dengan media kokami ini, perlu dipersiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm, 30 buah amplop ukuran 8 x 14 cm, dan 30 lembar kartu pesan ukuran 7,5 x 12,5 cm. Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin

disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus dan sanksi.

b. Aturan Penerapan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI)

Aturan dalam permainan media kokami ini adalah sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media kokami dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja.
- 2) Setiap kelompok mendapatkan lembar skor masing-masing kelompok yang akan diisi apabila kelompok tersebut berhasil menjawab soal.
- 3) Setiap anggota kelompok berhak maju untuk mengambil kartu.
- 4) Siswa yang telah mengambil kartu dalam kotak harus membacakan secara keras apa yang terdapat dalam kartu tersebut.
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan soal dalam kartu.
- 6) Permainan ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan hadiah.

Menurut Kadir dalam jurnal Saputra, dkk. (2013:114-115) aturan permainan media kokami adalah sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok yang terdiri atas 5-6 orang. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media kokami dan

kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan tabel skor.

- 2) Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih guru bersama-sama siswa.
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- 4) Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kotak secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan seluruh anggota.
- 5) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- 6) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- 7) Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Kiromim Baroroh (2009) dalam jurnal yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif

terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar mahasiswa. Rata-rata aktivitas mahasiswa siklus I sebesar 30,0417, kemudian pada siklus II menjadi 33,7500 sehingga terjadi peningkatan rata-rata aktivitas sebesar 3,7083. Pada siklus I rata-rata skor prestasi adalah 57,2917 meningkat menjadi 72,2229 pada siklus II. Sehingga terjadi peningkatan rata-rata prestasi sebesar 14,9312. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan Kiromim Baroroh adalah sama-sama menggunakan pembelajaran kooperatif dan sama-sama menggunakan variabel prestasi/hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dan menggunakan variabel motivasi belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teknik pembelajaran kooperatif dan variabel aktivitas belajar mahasiswa.

2. Penelitian yang dilakukan Baiq Devita Rostika (2016) dalam skripsi yang berjudul *Penggunaan Kotak dan Kartu Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan tahun pelajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar klasikal 76% pada siklus I dengan

jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang. Kemudian terjadi peningkatan mencapai 89% pada siklus II dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan Baiq Devita Rostika adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri dan sama-sama menggunakan variabel hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan penelitian ini tidak.

3. Penelitian yang dilakukan Aang Taufik (2010) dalam tesis yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX A SMP Negeri 2 Cigugur Kuningan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari pada siklus I keaktifan siswa sebesar 76% sedangkan siklus II sebesar 88%. Prosentase peningkatan motivasi belajar PAI siswa sebesar 31,19%, pada awal (sebelum diterapkan model kooperatif tipe Jigsaw) sebesar 49,31% dan meningkat pada siklus I sebesar 77,66% serta pada siklus II sebesar 81,50% setelah diterapkan model kooperatif tipe Jigsaw atau meningkat 3,84% dari siklus I ke siklus II. Prosentase ketuntasan klasikal yaitu pada siklus I sebesar

81,25% dan pada siklus II dari data awal sebesar 85,94%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, peneliti menggunakan media pembelajaran sedangkan penelitian ini tidak, peneliti tidak menggunakan variabel aktivitas belajar.

4. Penelitian yang dilakukan Budi Santoso (2016) dalam skripsi yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sistem Pendingin di Kelas XI TKR A Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor motivasi belajar rata-rata kelas 71,23 sebelum dilakukan tindakan menjadi 79,74 setelah model pembelajaran *Jigsaw* diterapkan saat pembelajaran. Peningkatan hasil belajar rata-rata kelas siklus I sebesar 6,6 pada siklus II meningkat menjadi 8,02. Pencapaian hasil belajar telah mencapai standar kriteria kelulusan kelas (KKM) yaitu sebanyak 9 siswa atau 29,08% pada siklus I, dan 29 siswa atau 93,55% pada siklus II. Persamaan

penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan menggunakan media pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan Budi Santoso menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan tidak menggunakan media pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan Fendy Saputra, dkk (2013) dalam jurnal yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media KOKAMI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 69,2%, sedangkan pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 94,9 %. Peningkatan aktivitas belajar (tes) siswa, hasil analisis aktivitas siswa pada siklus I yang diperoleh nilai rata-rata 77%, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 87%. Dari hasil tersebut, dapat dideskripsikan secara umum bahwa dengan menerapkan pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan *kokami* sebagai media pembelajarannya dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan menggunakan media KOKAMI dan

sama-sama menggunakan hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian ini tidak menggunakan variabel motivasi belajar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar. Pembelajaran ekonomi bisnis kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates walaupun sudah menggunakan kurikulum 2013 tetapi pada kenyataannya guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Walaupun guru sudah menggunakan berbagai macam model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, akan tetapi terkadang model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

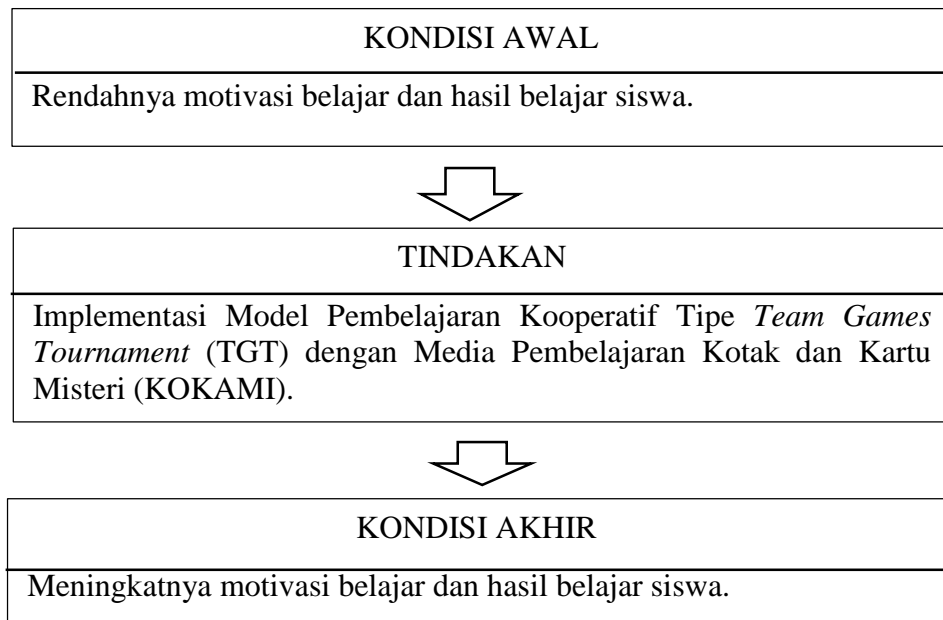
Berdasarkan hasil observasi peneliti, ada beberapa siswa yang berbicara di luar materi pembelajaran, kurang fokus terhadap materi, Kurang tertarik dengan pembelajaran. Pada saat siswa diberikan tugas, ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas tersebut dengan senang, ulet dan tekun tetapi ada juga siswa yang tidak senang dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik juga. Selain masalah

motivasi belajar, ada juga permasalahan lain yaitu hasil belajar peserta didik yang bisa dikatakan rendah.

Sebagai alternatif pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT) yang merupakan model pembelajaran dalam bentuk turnamen atau permainan. Dalam konsepnya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, karena dengan adanya permainan dalam pembelajaran, proses belajar mengajar tidak monoton, menarik, dan tidak membosankan. Sebagai pendukung model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini, dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang merupakan kartu-kartu pesan yang berisi pertanyaan, perintah, petunjuk, bonus atau sanksi.

Dalam akhir pembelajaran dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri akan dilaksanakan *post-test* yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar ekonomi secara individu. Jadi, dalam pembelajaran walaupun dalam bentuk permainan siswa harus melakukannya dengan sungguh-sungguh. Dengan Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi kelas X

Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Dengan demikian kerangka berpikir di atas dapat dilihat dalam gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

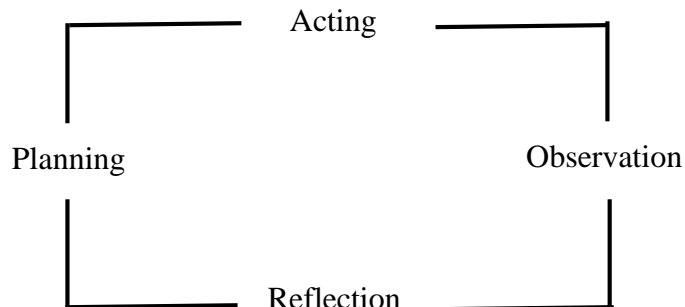
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto, dkk (2007:2-3) penelitian tindakan kelas ada 3 pengertian, yaitu:

1. Penelitian menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dengan menggabungkan ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Amat

Jaedun dalam Kurniasih dan Sani (2014:2) penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dsb).

Ada beberapa model Penelitian Tindakan Kelas yang bisa diterapkan salah satunya Model Kurt Lewin yang menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK ini. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt terdiri dari 4 komponen, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Hubungan keempat komponen di atas dipandang sebagai siklus dan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Siklus PTK menurut Kurt Lewin (Kusumah, W dan Dedi D, 2010:20)

Berikut penjelasan dari setiap tahap penelitian ini menurut Kurniasih dan Sani (2014:30):

1. Perencanaan (*Plan*)

Rencana tindakan adalah prosedur, strategi yang akan dilakukan oleh guru dalam rangka melakukan tindakan atau perlakuan terhadap siswa.

2. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan adalah kegiatan yang dilakukan ke dalam konteks proses belajar mengajar yang sebenarnya. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan panduan perencanaan tindakan yang telah dibuat dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi dampak dari tindakan bersama prosesnya. Pengamatan merupakan landasan bagi refleksi tindakan saat itu dan dijadikan orientasi pada tindakan yang akan datang.

4. Refleksi (*Reflection*)

Merupakan kegiatan mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Kekurangan yang ditemui dalam siklus ini digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus selanjutnya, bila diperlukan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 pada bulan Mei sampai selesai.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Pada penelitian ini yang dijadikan subyek oleh peneliti adalah siswa kelas X Akuntansi yang berjumlah 23 siswa. Sedangkan yang menjadi obyek penelitian adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI).

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah persepsi terhadap berbagai istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional yang dimaksud antara lain:

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi:kebutuhan, minat, sikap, nilai, aspirasi, dan perangsang dalam pembelajaran. Untuk mengukur motivasi belajar siswa dilihat dari indikator-indikator motivasi belajar siswa dan diteliti dengan menggunakan angket motivasi belajar.

2. Hasil belajar

Penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif, sehingga hasil belajar adalah pencapaian nilai siswa dalam bentuk angka yang diperoleh melalui alat penilaian berupa tes. Hasil belajar ranah kognitif adalah hasil mengingat, memahami, dan menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kompetensi dasar ketenagakerjaan.

3. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar sehingga memungkinkan setiap siswa memberikan kontribusi maksimal bagi kelompoknya. Setiap siswa akan berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik setara untuk mengumpulkan poin bagi kelompoknya.
4. Media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif, sehingga permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen, sebuah kelas yang terdiri atas siswa dari latar belakang yang berbeda kadar kemampuannya.

E. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti tahap-tahap penelitian yang pelaksanaan tindakannya setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan

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

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus yang akan digunakan sebagai pedoman

pelaksanaan pembelajaran ekonomi bisnis dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dan menvalidasi RPP tersebut.

- 2) Menyusun materi ekonomi bisnis tentang ketenagakerjaan yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Membuat media pembelajaran kotak dan kartu misteri beserta isinya yang digunakan dalam turnamen.
- 4) Membuat daftar kelompok siswa yang disusun heterogen.
- 5) Menyusun kisi-kisi *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI).
- 6) Melakukan konsultasi kepada guru mata pelajaran ekonomi bisnis yang berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun antara lain:

- 1) Pendahuluan
 - a) Guru memberikan salam ketika memasuki kelas, mengecek kehadiran siswa, guru menanyakan tentang

pembelajaran ekonomi bisnis selama ini, serta guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang digunakan dalam pembelajaran beserta aturan permainannya.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang ketenagakerjaan meliputi konsep ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, serta undang-undang dan peraturan yang mengatur ketenagakerjaan. Guru memerintahkan siswa membuka halaman buku.
- b) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang telah dibagi guru secara heterogen.
- c) Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran KOKAMI (Kotak dan Kartu Misteri).

3) Penutup

- a) Guru memberikan *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

b) Guru memberikan angket motivasi belajar kepada siswa.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, perilaku siswa di kelas selama pembelajaran berlangsung, kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru, serta mengamati kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Mengkaji ulang tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang dituangkan pada rencana tindakan pada siklus berikutnya. Kegiatan ini dilakukan oleh guru dengan peneliti untuk mendiskusikan tindakan yang telah dilakukan. Bila hasil refleksi terdapat kekurangan dan masalah maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

Kegiatan dalam siklus II hampir sama dengan siklus I, tetapi pelaksanaan tindakan siklus II diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I. Siklus II dilakukan untuk memperbaiki siklus I agar indikator keberhasilan dapat tercapai. Kompetensi Dasar dalam siklus II sama dengan siklus I tetapi dengan materi yang berbeda yaitu tentang solusi

permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja. Prosedur penelitian siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran ekonomi bisnis tentang tindakan yang akan pada siklus II untuk mengatasi kekurangan siklus I.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) baru tentang solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja.
- 3) Menyusun materi baru tentang solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja.
- 4) Membuat media kotak dan kartu misteri (KOKAMI) baru.
- 5) Menyusun kisi-kisi *post-test* dengan materi yang baru.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun antara lain:

- 1) Pendahuluan
 - a) Guru memberikan salam ketika memasuki kelas, mengecek kehadiran siswa, guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa serius mengikuti pelajaran ekonomi bisnis.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang ketenagakerjaan meliputi solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja.
- b) Guru memerintahkan siswa membuka halaman buku.
- c) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang telah dibagi guru secara heterogen.
- d) Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran KOKAMI (Kotak dan Kartu Misteri).

3) Penutup

- a) Guru memberikan *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.
- b) Guru memberikan angket motivasi belajar kepada siswa.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati kegiatan belajar mengajar, perilaku siswa di kelas selama pembelajaran berlangsung, kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru, serta mengamati kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan oleh guru dengan peneliti untuk mendiskusikan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui juga apakah tindakan yang telah dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan atau belum.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2012:231). Observasi dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di kelas pada saat pengimplementasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) berlangsung (Tampubolon, 2014:161).

2. Angket/Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup yang akan membantu

responden menjawab dengan cepat, pertanyaan/ Pernyataan dalam angket perlu dibuat kalimat positif dan negatif agar responden dalam memberikan jawaban setiap pertanyaan lebih serius, dan tidak mekanistik (Sugiyono, 2015:142-143). Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar.

3. Tes

Menurut Arifin (2014:118) tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa. Menurut Sudaryono, dkk (2013:40) tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Secara umum tes diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi tertentu. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar terutama ranah kognitif yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3) pada kompetensi dasar ketenagakerjaan. Jenis tes yang akan digunakan adalah pilihan ganda. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi *post-test* yang digunakan untuk mengetahui

penguasaan materi setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan siklus-siklus.

4. *Vignette*

Hasil pengamatan dalam bentuk catatan-catatan lapangan lengkap yang menggambarkan dengan jelas cuplikan/episode proses pembelajaran dalam situasi nyata.

5. Dokumentasi

Menurut Sudaryono, dkk (2013:41) dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dalam penelitian ini, dokumen yang diperlukan meliputi foto-foto kegiatan selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015:102). Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti melihat situasi penelitian Observasi ini dilakukan

untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen penelitian berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Observer dalam penelitian ini adalah Nur Astuti Puspaningtyas.

2. Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner berupa pertanyaan atau pernyataan yang akan dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya. Berikut kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar ekonomi bisnis:

Tabel 1. Kisi-kisi motivasi belajar

No.	Indikator	No. Butir
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	1,2(*),3,
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4,5(*),6,7
3.	Senang dalam belajar	8,9,10,11(*)
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	12(*),13(*),14
5.	Lebih senang bekerja mandiri	15,16
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	17(*),18,19(*),20,21,
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	22,23

* keterangan butir soal negatif

Skala Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Dengan berbagai alternatif jawaban, responden dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang dialami responden. Jenis pernyataan ada 2 yaitu pernyataan negatif dan pernyataan positif yang diberi skor sebagai berikut:

Tabel 2. Alternatif Jawaban

Jawaban	Skor untuk pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

3. Tes

Soal tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai hasil dari proses kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa. *Post-test* adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan guru setiap akhir penyajian materi. Tujuan *post-test* adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Peneliti membandingkan hasil *post-test* pada setiap siklus untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa serta persentase ketuntasan belajar siswa. Berikut kisi-kisi soal materi pokok ketenagakerjaan.

Tabel 3. Kisi-kisi soal tes pilihan ganda siklus I dan siklus II

Siklus	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	No. Soal
1	Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja berdasarkan undang-undang ketenagakerjaan	Menjelaskan konsep dasar ketenagakerjaan	Ketenagakerjaan	1,3,4,5,6,7,8,10,11,14,19

		Mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia		9,15,18,20
		Mengidentifikasi hak dan kewajiban tenaga kerja		16,17
		Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja		13
		Mengetahui undang-undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja		2,12
2	Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja berdasarkan undang-undang ketenagakerjaan	Menganalisis solusi permasalahan ketenagakerjaan		3,4,17,18,19,20
		Mendeskripsikan serikat pekerja		1,11
		Mengidentifikasi serikat pekerja		2,5,6,7,8,9,10,12,13,14,15,16

Analisis kualitas tes merupakan suatu tahap yang harus ditempuh untuk mengetahui derajat kualitas tes, baik tes secara keseluruhan maupun butir soal yang menjadi bagian dari tes tersebut (Arifin, 2014:246). Dalam penelitian untuk mengetahui kualitas tes digunakan analisis butir soal menggunakan aplikasi AnBuso (Analisis Butir Soal). AnBuso ini dapat menganalisis butir soal objektif maupun

uraian dengan mengetahui daya beda, tingkat kesukaran, alternatif jawaban tidak efektif untuk soal objektif. Hasil dari analisis butir soal ini dalam bentuk laporan ketuntasan siswa. Berikut penjelasan analisis butir soal yang dilakukan:

a. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Salah satu cara untuk mengukur tingkat kesukaran adalah dengan proporsi menjawab benar (*proportion correct*).

Persamaan yang digunakan untuk menentukan *proportion correct* (p) adalah:

$$p = \frac{\sum B}{N}$$

Keterangan:

p = tingkat kesukaran
 $\sum B$ = jumlah siswa yang menjawab benar
N = jumlah siswa

Menurut Arifin (2014:272) untuk menafsirkan tingkat kesukaran tersebut, dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

$p > 0,70$ = mudah
 $0,30 \leq p \leq 0,70$ = sedang
 $p < 0,30$ = sukar

(Sumber: Arifin, 2014:266-272)

Dalam penelitian ini, tingkat kesukaran soal siklus I yaitu 11 soal berkriteria mudah, 7 soal berkriteria sedang dan 2 soal berkriteria sulit. Sedangkan untuk tingkat kesukaran soal siklus II yaitu 16 soal berkriteria mudah, 3 soal berkriteria sedang dan 1 soal berkriteria sulit.

b. Analisis Daya Pembeda

Arifin (2014:273) perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi (Arifin, 2014:273-274).

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh Ebel sebagai berikut:

0,40 and up	=	<i>very good items</i>
0,30 - 0,39	=	<i>reasonably good, but possibly subject to improvement</i>
0,20 – 0,29	=	<i>marginal items, usually needing and being subject to improvement</i>
<i>Below</i> – 0,19	=	<i>poor items, to be rejected or improved by revision</i>

(Sumber: Ebel. R.L., & Frisbie. D.A., 1991:232)

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Sudaryono (2013:103) validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauhmana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Darmadi (2011: 115-116) validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Prinsip suatu tes adalah valid, tidak universal. Arifin (2014:247) menyatakan bahwa validitas suatu tes erat kaitannya dengan tujuan penggunaan tes tersebut, namun tidak ada validitas yang berlaku secara umum. Artinya, jika suatu tes dapat memberikan informasi yang sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, maka tes valid untuk tujuan tersebut. Ada dua unsur yang penting dalam validitas ini. Yang pertama, validitas menunjukkan suatu derajat, ada yang sempurna, ada yang sedang, dan ada pula yang rendah. Kedua, validitas selalu dihubungkan dengan suatu putusan atau tujuan yang spesifik.

Untuk instrumen tes hasil belajar peneliti menggunakan validitas isi yaitu penilaian butir soal yang akan digunakan untuk penilaian tes hasil belajar yang dilakukan oleh para ahli materi (*expert judgement*). Yang menjadi ahli materi pada penelitian ini adalah satu orang dosen jurusan Pendidikan Ekonomi yang ahli pada materi ketenagakerjaan yaitu Ibu Sri Sumardiningsih, M.Si. dan satu orang guru mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK Muhammadiyah 1 Wates

yaitu Ibu Hidayati Astutiningsih, S.E. Berikut hasil validitas yang dilakukan oleh *Expert judgement* pada RPP dan soal:

Tabel 4. Hasil *Expert Judgement* Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	RPP	Soal	RPP	Soal
Sri Sumardiningsih, M.Si.	60	29	59	30
Hidayati Astutiningsih, S.E.	58	30	58	29
Rata-rata	59	29,5	56,5	29,5
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Salah satu rumus untuk menguji validitas tes adalah dengan menggunakan Korelasi *Product Moment*:

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

Keterangan:

r_{XY} = korelasi *product moment*

\sum = the sum of

X = the score of a person on one measure

Y = the score of the same person on a second measure

(Sumber: Ebel. R.L., & Frisbie. D.A., 1991:232)

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid atau tidaknya instrumen penelitian adalah jika *rhitung* lebih besar dari *rtabel* pada taraf signifikan 5%, maka butir pernyataan valid dan jika *rhitung* diperoleh lebih kecil dari *rtabel* maka butir instrumen yang dimaksud dikatakan tidak valid. Butir instrumen yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian dan dianggap gugur.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket motivasi belajar siswa peneliti memilih kelas X Administrasi Perkantoran 2 di SMK Muhammadiyah 1 Wates karena memiliki karakteristik yang sama terutama perilaku siswa. Hasil dari uji validitas ini terdapat 5 butir pernyataan yang tidak valid dari 23 butir pernyataan. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada lampiran dan berikut adalah rekapitulasi hasil uji validitas instrumen dengan menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

No.	Indikator	No. Butir	Butir tidak valid	Butir valid
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	1,2(*),3,	-	1,2,3,
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4,5(*),6,7	5	4,6,7
3.	Senang dalam belajar	8,9,10,11(*)	10	8,9,11
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	12(*),13(*),14	13,14	12
5.	Lebih senang bekerja mandiri	15,16	26	15
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	17(*),18,19(*), 20,21,	-	17,18,19, 20,21,
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	22,23	-	22,23

Sumber: Data primer yang diolah

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali menghasilkan data yang sama. Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Instrumen yang baik

harus valid dan reliabel. Uji Reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha atau Koefisien Alpha yaitu:

$$\alpha = \frac{R}{R-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Keterangan:

α = Cronbach's Alpha (Koefisien Alpha)

R = jumlah butir soal

σ_i^2 = varian butir soal

σ_x^2 = varian skor soal

Untuk butir soal yang bersifat dikotomi seperti pilihan ganda, varian butir soal diperoleh dengan rumus:

$$\sigma_x^2 = P_i Q_i$$

Keterangan:

P_i = tingkat kesukaran soal

$q_i = (1 - P_i)$

(Sumber: Arifin, 2014:264)

Instrumen dikatakan reliabel jika koefesien *Alpha* sama dengan atau lebih besar dari 0,6. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer dengan program *SPSS*. Hasil uji coba instrumen untuk angket motivasi belajar menunjukkan nilai reliabilitas yaitu 0,749 yang artinya instrumen penelitian dikatakan reliabel dapat dilihat dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
,749	24

Sumber: data primer yang diolah

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengukur ketuntasan belajar siswa yang dapat diperoleh menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

J. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) adalah meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Indikator Motivasi Belajar dapat diketahui dengan instrumen non-tes berupa angket. Tindakan ini dinyatakan berhasil apabila hasil Motivasi Belajar rata-rata per indikator minimal 75%, bila masih ada indikator yang belum mencapai 75% tindakan dinyatakan tidak berhasil. Sedangkan untuk hasil belajar ekonomi bisnis kompetensi dasar ketenagakerjaan didasarkan pada nilai rata-rata kelas yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu minimal 75 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 75%.

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Kondisi Umum

Secara administratif SMK Muhammadiyah 1 Wates terletak di Gadingan RT 41 RW 19 Wates, Kulon Progo, Kode Pos 55611. Lingkungan SMK Muhammadiyah 1 Wates terletak di dekat pusat Kota Wates namun tempatnya agak sedikit masuk ke dalam gang. SMK Muhammadiyah 1 Wates ini menjadi salah satu sekolah favorit yang ada di Kulon Progo. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendaftar di SMK Muhammadiyah 1 Wates meningkat untuk setiap tahunnya.

SMK Muhammadiyah 1 Wates didukung oleh tenaga pengajar sebanyak 50 guru, terdiri dari 18 PNS dan 32 guru honorer. Jumlah karyawan di SMK Muhammadiyah 1 Wates 16 orang termasuk pegawai TU, Keamanan, Laboratorium, Musholla, Kantin dan Dapur. Pada tahun ajaran 2017/2018 SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki Jumlah Peserta Didik 399 dari kelas X sampai kelas XII. Selain itu untuk mempermudah akses Internet SMK Muhammadiyah 1 Wates juga dilengkapi dengan *Wi-Fi*.

SMK Muhammadiyah 1 Wates didirikan pada tanggal 16 Januari 1973 berdasarkan putusan Majelis Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan no. 3153/N.594/DIY.73/77 tertanggal 1 September 1997.

Semula bernama SMEA Muhammadiyah 1 Wates, karena perkembangan dan perubahan Peraturan Pemerintah beralih nama menjadi SMK Muhammadiyah 1 Wates kelompok bisnis dan manajemen dengan status disamakan berdasarkan keputusan Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah no. 16/C.C7/Kep/MN/1997 tanggal 6 Maret 1997.

Pada tahun 2009 SMK Muhammadiyah 1 Wates telah terakreditasi dengan nilai A, untuk semua program studi yaitu, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, dan Pemasaran dengan SK BASN : MK.000148/000149/000150 tanggal 12 Oktober 2009. Pada tahun ajaran 2012/2013 menambah 1 jurusan lagi yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Saat ini SMK Muhammadiyah 1 Wates termasuk salah satu sekolah swasta terbesar kelompok bisnis dan manajemen di Kulon Progo

2. Visi Misi

SMK Muhammadiyah 1 Wates merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di bawah yayasan Muhammadiyah. Adapun Visi dan Misi SMK Muhammadiyah 1 Wates adalah :

a. Visi

Menghasilkan lulusan yang beriman, bertaqwa, profesional dan mandiri serta mampu berkompetisi dalam di era global.

b. Misi

- 1) Menegakkan keyakinan dan tauhid yang Islami berdasarkan tuntunan Al-Quran dan As-Sunnah.
- 2) Melaksanakan proses belajar mengajar teori dan praktik secara efektif dan efisien dalam rangka mempersiapkan siswa terampil, mandiri, dan produktif.
- 3) Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang menjunjung tinggi nilai-nilai kedisiplinan, rasa kekeluargaan, solidaritas, berperilaku hidup bersih dan sehat.
- 4) Menjalin hubungan kerjasama dengan pemangku kepentingan dalam rangka koordinasi dan konsolidasi program dan kegiatan sekolah.

3. Kondisi Fisik Sekolah

Kondisi fisik SMK Muhammadiyah 1 Wates sudah cukup memadai, hanya saja untuk lapangan dan lahan parkir masih kurang. Pada tahun 2014, SMK Muhammadiyah 1 Wates baru saja membangun lahan parkir di sebelah utara sekolah dengan menggunakan lahan bekas rumah warga yang memang sudah tidak ditinggali dan merenovasi sedikit.

Jumlah kamar mandi baik untuk guru maupun siswa yang ada di sekolah ini sudah cukup banyak dan memadai. Terdapat 2 kamar mandi guru yang memang dijaga kebersihannya dan 10 kamar mandi untuk siswa. Lantai dan dinding pun sudah baik. Terdapat beberapa

tanaman dan pohon kecil di halaman lapangan dan tanaman hias di depan kelas-kelas supaya lebih rindang.

SMK Muhammadiyah 1 Wates belum memiliki ruang pertemuan seperti aula untuk kepentingan pertemuan maupun kelas besar. Sebagai pengganti aula, biasanya pertemuan kelas besar dilaksanakan di Mushola An-Najaah yaitu Musholla di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Sedangkan untuk pertemuan seperti rapat dilaksanakan di 2 ruangan yang dijadikan satu yang dulunya merupakan ruang kelas. Seperti penggabungan kelas XI TKJ dan XII TKJ.

SMK Muhammadiyah 1 Wates juga memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang meliputi sarana pendidikan serta ruang praktik dan ruang pendukung, seperti:

Tabel 7. Sarana Prasarana

No	Jenis Ruang	Jumlah	Fasilitas/sarana	Kondisi
1	Ruang kelas/ teori	22	Meja, kursi, papan tulis, almari, LCD (sebagian), kipas angin, kaca.	Baik
2	Ruang Tata Usaha (TU)	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, kaca, <i>sound system</i> untuk pengumuman, telepon.	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah	1	Meja, kursi, meja kursi tamu, almari, komputer, kaca.	Baik
4	Ruang Kesiswaan	1	Meja, kursi, meja kursi tamu, almari, kaca.	Baik

5	Ruang Guru	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, komputer, kaca, <i>white board</i> .	Baik
6	Ruang Bimbingan dan Konseling (BK)	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, komputer, kaca.	Baik
7	Laboratorium Administrasi Perkantoran (ADP)	1	Meja resepsionis, kursi, almari, kipas angin, komputer, LCD, telepon, Proyektor, <i>printer, filing cabinet</i> .	Baik
8	Laboratorium Akuntansi	1	Meja, kursi, almari, AC, komputer, LCD, <i>viewer</i> .	Baik
9	Laboratorium dan bengkel TKJ	2	Meja, kursi, almari, AC, komputer, LCD, <i>viewer</i> .	Baik
10	Laboratorium Komputer	2	Meja, kursi, almari, AC, komputer, LCD, <i>viewer</i> .	Baik
11	Laboratorium Pemasaran	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, komputer, LCD, <i>viewer, rak, cash register, printer</i> .	Baik
14	Ruang Lokal untuk Rapat dan pertemuan	1	Meja, <i>viewer</i> , almari, LCD, kipas angin, kursi.	Baik
15	Ruang Teknisi	1	Meja, kursi, almari, komputer	Baik
16	Perpustakaan	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, komputer, mesin, dispenser, TV.	Baik
17	Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, tempat tidur, obat-obatan.	Baik
18	Koperasi Siswa	1	Meja, kursi, almari, kipas angin, mesin <i>fotocopy</i> , televisi, jualan pernak pernik siswa, galon air.	Baik
19	Ruang Ikatan Pelajar	1	Meja, kursi, almari, kipas angin.	Baik

	Muhammadiyah (IPM)			
20	Musholla	1	Karpet, meja kecil, alat praktik, alat ibadah, almari, kipas angin, skat pembatas putra dan putri.	Baik
21	Tempat Parkir	3	-	Baik
22	Lapangan Upacara	1	Tiang bendera.	Baik
23	Lapangan Bulu Tangkis	2	Net.	
24	Kantin Sekolah	1	Meja, kursi, lemari es, rak, jajanan siswa.	Baik
25	Toilet	12	Bak mandi, kaca.	Baik
26	Pos Satpam	1	Meja, kursi, kaca.	Baik
27	Gudang	1	-	Baik
28	Dapur	1	Meja, kursi, kompor, tempat mencuci piring, kaca.	Baik

c. Ruang Kelas

SMK Muhammadiyah 1 Wates tidak menerapkan pembelajaran *moving class* seperti sekolah yang lainnya. Hal ini dikarenakan ruang kelas yang tidak memadai dengan jumlah siswa yang cukup banyak. Adapun ruang kelas yang ada adalah 22 ruang kelas.

a) Kelas X:

Terdiri dari 8 kelas, yaitu kelas Administrasi Perkantoran 4 kelas, Akuntansi 2 kelas, Pemasaran 1 kelas, dan kelas TKJ 1 kelas.

b) Kelas XI:

Terdiri dari 6 kelas, Administrasi Perkantoran 3 kelas, Akuntansi 1 kelas, Pemasaran 1 kelas, dan kelas TKJ 1 kelas.

c) Kelas XII:

Terdiri dari 7 kelas, Administrasi Perkantoran 4 kelas, Akuntansi 1 kelas, Pemasaran 1 kelas, dan kelas TKJ 1 kelas.

d. Ruang Tata Usaha (TU)

Ruang tata usaha letaknya disamping ruang guru. terdapat beberapa set meja kursi kerja, *sound system* untuk pengumuman, telepon, dan perangkat lainnya. Luasnya kurang lebih 48 m².

e. Ruang Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, dan Ruang Kesiswaan

Ruang Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates menjadi satu ruangan dengan ruangan Wakil Kepala Sekolah bagian Sarana dan Prasarana, Humas, dan Kurikulum. Sedangkan untuk Wakil Kepala Sekolah bagian Kesiswaan mempunyai ruang tersendiri di ruang yang mudah dijangkau siswa karena berhubungan langsung dengan siswa.

Ruang Kepala Sekolah dan Wakil Kepala kurang lebih 48 m². Antara ruang Kepala dan Wakil Kepala hanya dibatasi oleh almari. Di dalam ruang Kepala Sekolah juga terdapat almari khusus piala yang didapatkan dari berbagai kejuaraan. Untuk ruang kesiswaan berukuran sekitar 3x4 m.

f. Ruang Guru

Ruang guru terletak bersebelahan dengan ruang Kepala Sekolah dan Wakil Kepala. Luasnya kurang lebih hampir sama

dengan ruang Kepala, yakni 48 m². Pola tempat duduk berbentuk U sehingga mudah jika akan berdiskusi mengenai hal-hal tertentu. Di tengah meja kursi (di tengah U) terdapat 2 set meja kursi tamu.

g. Ruang Bimbingan dan Konsultasi (BK)

Luas ruangan BK kurang lebih 24 m². Terdapat beberapa set meja kursi dan terdapat kursi untuk siswa dapat berkonsultasi. Bimbingan dan konseling di SMK Muhammadiyah 1 Wates berjalan dengan baik. Hal ini menyangkut permasalahan-permasalahan yang sering muncul yakni siswa yang terlambat, pakaian yang tidak sesuai dengan ketentuan sekolah maupun perselisihan antar siswa yang sering terjadi di sekolah. Perselisihan siswa di sekolah ini terjadi biasanya hanya karena masalah sepele. Di saat-saat seperti itulah peran BK sangat dibutuhkan.

h. Laboratorium

SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki 7 ruang laboratorium, yaitu: 1 Laboratorium Administrasi Perkantoran, 1 laboratorium akutansi, 2 Laboratorium Komputer, 1 Laboratorium Pemasaran, dan 2 Laboratorium Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Semuanya dilengkapi dengan LCD dan *viewer*, serta berbagai perangkat alat yang digunakan dalam pembelajaran. Karena semakin lengkap laboratorium semakin membawa antusias siswa dalam berkarya.

i. Ruang Lokal

Ruang lokal merupakan ruangan yang dahulunya merupakan 2 kelas atau ruang belajar yang dibuka sekatnya lalu dijadikan satu untuk dipergunakan sebagai ruang pertemuan resmi. Misalnya: kunjungan dinas, penilaian, akreditasi, rapat wali murid, rapat komite, dan lain-lain. Seperti yang dipakai yaitu ruang kelas XI TKJ dan XII TKJ menjadi 1 ruangan.

j. Ruang Teknisi

Ruang teknisi merupakan ruangan khusus untuk teknisi yang biasa mengurus perlengkapan bagian teknologi dan informasi. Di ruangan ini terdapat berbagai macam keperluan teknis seperti LCD, kabel-kabel, *viewer*, alat *copy* riso, alat servis, dan lain-lain.

k. Perpustakaan

Di ruang perpustakaan dijaga oleh Ibu Isti Yulaika. Selain beliau menjaga perpustakaan juga mengelola perpustakaan, seperti pinjam buku dan lain lain. Di ruang perpustakaan terdapat ruang baca yang cukup santai untuk membaca buku-buku maupun untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Siswa sering berdiskusi, kerja kelompok di perpustakaan karena ada Wifi Perpustakaan.

l. Ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS)

UKS dijadikan 1 antara UKS Putra dan Putri, hanya dibatasi oleh skat saja. UKS Putra luasnya 3 m², sedangkan untuk UKS Putri hanya 3 m². Padahal jumlah antara siswa Putra dan Putri proporsinya lebih banyak yang putri. UKS masih kurang nyaman

karena di dalamnya bersebelahan dengan ruang kesiswaan, sehingga UKS terasa sempit.

m. Ruang Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM)

Di SMK Muhammadiyah 1 Wates tidak terdapat Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) karena merupakan SMK swasta yang berada di bawah naungan Muhammadiyah sehingga peran OSIS digantikan oleh Ikatan pelajar Muhammadiyah (IPM). IPM sama halnya dengan OSIS hanya sama namanya yang berbeda. Untuk susunan organisasi maupun ruangnya pun hampir sama dengan OSIS. Ruang IPM dengan luas sekitar 6 m² digunakan berbagai kegiatan seperti rapat, pembuatan proposal, pembuatan laporan, dan lain-lain. Untuk fasilitasnya cukup memadai karena disediakan komputer dan printer untuk keperluan IPM.

n. Tempat Ibadah

Mushola An-Najjah merupakan tempat ibadah yang dimiliki SMK Muhammadiyah 1 Wates yang terletak di lantai 2. Mushola An-Najjah sangat nyaman karena terletak di lantai 2 dan tidak memerlukan banyak bantuan kipas angin. Luas musholla ini sekitar 400 m². Mushola An-Najjah sering dijadikan tempat / ruang untuk kelas besar seperti seminar, Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS), dan lain-lain.

o. Tempat Parkir

SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki 3 lahan parkir, terdiri dari. Lahan parkir guru dan karyanwan di belakang ruang guru, lahan parkir siswa di depan sekolah yang baru saja dibangun, dan lahan parkir sepeda di belakang mushola.

p. Lapangan Upacara dan Olahraga

SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki halaman tengah yang cukup luas. Halaman tengah ini sering dimanfaatkan untuk upacara, juga terdapat lapangan bulutangkis, lomba voli, dan tenis meja. Kondisinya cukup baik dengan lantai yang sudah baik dan rapi.

q. Kamar Mandi Siswa dan Guru

SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki 12 buah kamar mandi dengan 6 lokasi kamar mandi yang lokasinya tersebar di tiap sudut deretan kelas. Masing-masing 1 lokasi kamar mandi terdapat kamar mandi wanita dan kamar mandi pria. Kamar mandi tampak bersih karena di setiap ruang kamar mandi disediakan tempat sampah.

r. Kantin

SMK Muhammadiyah 1 Wates memiliki 1 kantin. Kantin ini menyediakan berbagai jenis makanan yang cukup murah bagi siswa. Di kantin ini siswa atau warga sekolah bisa menitipkan dagangannya untuk dijual, terbukti dengan beberapa siswa telah

menitipkan dangan yang dibawa dari rumah. Selain itu kantin dijaga oleh dua siswa untuk setiap harinya.

s. Gudang

Gudang digunakan untuk menyimpan berbagai peralatan di Sekolah. Selain itu juga terdapat gudang olahraga yang digunakan untuk menyimpan sarana olahraga seperti bola, *cone*, matras, net, dll. Gudang olahraga ini cukup tertata dengan rapi sehingga sarana yang tidak mudah rusak.

t. Pos Satpam

Pos satpam di jaga oleh Bapak Sukaryono yang terletak di bagian depan tepat di sebelah gerbang depan pintu masuk sehingga siapapun atau apapu yang akan masuk atau keluar dari luar atau ke dalam lingkungan sekolah mau tidak mau harus izin kepada satpam. Hal ini karena satpam selalu bisa memantau keadaan gerbang dengan seksama dan mengetahui apa dan siapa yang akan masuk atau keluar sekolah.

u. Dapur

Dapur di kelola oleh Bapak Timbul Wahyono yang terletak disebelah kantin, segala urusan konsumsi seperti air minum, snack untuk guru semuanya berada di ruangan ini.

v. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Fasilitas kelas yang disediakan antara lain: *white board*, *viewer*, kipas angin, LCD. Namun untuk LCD belum semua kelas

terpasang. Selain itu di SMK Muhammadiyah 1 Wates tersedia jaringan *wi-fi* untuk menunjang kegiatan pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa yang hanya akan dinyalakan dari pukul 07.00 pagi sampai dengan pukul 15.00.

w. Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah AL - Mubarak Unit SMK Muhammadiyah 1 Wates di kelola oleh Pak Zuki Herwinanto dan dibantu 2 siswa yang biasanya datang untuk berjaga. Di dalam koperasi juga ada *fotocopy* yang di jaga oleh Pak Sutedjo. Semua kebutuhan siswa akan dilayani disini oleh pak Sutedjo. Jadi tidak keluar masuk sekolahan karena ingin *fotocopy*.

4. Kondisi Non Fisik Sekolah

b. Potensi Guru

Kualitas guru di SMK Muhammadiyah 1 Wates sudah cukup baik dengan jumlah guru PNS sebanyak 17 dan guru honorer sebanyak 35 orang yang masing-masing telah menempuh jenjang Strata-1 (S1). Jumlah total guru adalah 51 orang. Berbagai pelatihan maupun kursus dilakukan oleh sekolah demi meningkatkan kualitas pendidik di SMK Muhammadiyah 1 Wates.

c. Potensi Karyawan

Kemampuan karyawan di SMK Muhammadiyah 1 Wates mayoritas sudah dibekali dengan keterampilan komputer dan teknologi informasi sehingga dapat mempermudah layanan dengan

jumlah total 16 karyawan. Ketrampilan tersebut diaplikasikan di perpustakaan supaya pelayanan lebih mudah. SMK Muhammadiyah 1 Wates juga memiliki tim teknisi apabila sewaktu-waktu terjadi kesalahan dalam pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi informasi. Selain itu karyawan yang masuk di SMK Muhammadiyah 1 Wates terlebih dahulu diseleksi kemampuan membaca Al-Qur'an.

d. Potensi Siswa

SMK Muhammadiyah 1 Wates berjumlah dengan rincian sebagai berikut:

1. Siswa kelas X yang berjumlah 114 siswa yang kesemuanya dibagi ke dalam 6 kelas terdiri dari: Kelas X AP 1 berjumlah 18 siswa, Kelas X AP 2 berjumlah 17 siswa, Kelas X AP 3 berjumlah 18 siswa, Kelas X AK berjumlah 23 siswa, Kelas X PM berjumlah 20 siswa, dan Kelas X TKJ berjumlah 17 siswa,
2. Siswa kelas XI yang berjumlah 166 siswa yang kesemuanya dibagi ke dalam 8 kelas terdiri dari: Kelas XI AP 1 berjumlah 20 siswa, Kelas XI AP 2 berjumlah 20 siswa, Kelas XI AP 3 berjumlah 20 siswa, Kelas XI AP 4 berjumlah 21 siswa, Kelas XI AK 1 berjumlah 19 siswa, Kelas XI AK 2 berjumlah 17 siswa, Kelas XI PM berjumlah 32 siswa, dan Kelas XI TKJ berjumlah 17 siswa

3. Siswa kelas XII yang berjumlah 119 yang kesemuanya dibagi ke dalam 6 kelas terdiri dari: Kelas XII AP 1 berjumlah 20 siswa, Kelas XII AP 2 berjumlah 18 siswa, Kelas XII AP 3 berjumlah 17 siswa, Kelas XII AK berjumlah 21 siswa, Kelas XII PM berjumlah 26 siswa, dan Kelas XII TKJ berjumlah 17 siswa.

e. Ekstrakurikuler

Adapun kegiatan ekstrakurikuler yaitu Pandu Hisbul Wathan (HW), Peleton Inti, Tenis Meja, Menjahit, Karya Ilmiah Remaja (KIR), Robotik, Voli, Tapak Suci, Multimedia, Pemrograman, Basket, dan Bulutangkis. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan pada hari Senin-Sabtu setelah kegiatan belajar mengajar berakhir. Melalui ekstrakurikuler inilah potensi siswa dapat disalurkan dan di kembangkan, hal ini dibuktikan melalui berbagai macam kejuaraan yang berhasil diraih oleh para siswa.

B. Deskripsi Penelitian

1. Kegiatan Pra Tindakan

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Ekonomi Bisnis di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Wates yang menjadi subyek penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan awal terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung karena siswa tersebut kurang tertarik dengan pembelajaran, masih ada siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran, serta ketika guru memberikan pertanyaan hanya siswa itu-itu saja yang menjawab. Selain itu juga kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa sehingga mereka hanya belajar sendiri dan siswa bermain handphone saat pembelajaran berlangsung.

2. Siklus I

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dilaksanakan 1 kali pertemuan (2x45 menit) atau 90 menit pada hari Sabtu, 12 Mei 2018 pada pukul 12.40 sampai 14.10. Materi yang diberikan pada siklus ini adalah ketenagakerjaan yang meliputi konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang tenaga kerja. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menghasilkan data yang akan diuraikan berikut ini:

a. Perencanaan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini antara lain yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam penelitian tentang konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang tenaga kerja dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang peneliti susun mendapatkan persetujuan oleh *expert judgement* (tim ahli) untuk dapat digunakan untuk pembelajaran siklus I. RPP pada siklus I ini mendapatkan skor 59 dengan kriteria sangat baik yang diperoleh dari rata-rata nilai kedua tim ahli. Hasil perolehan skor RPP dari tim ahli dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Menyusun materi ekonomi bisnis tentang konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang tenaga kerja. Setelah disusun materi tersebut maka peneliti membuat *power point* yang digunakan untuk pembelajaran.

- 3) Setelah menyusun materi, membuat media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang akan digunakan dalam turnamen. Kotak dan kartu misteri ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi pembelajaran dan diberi skor setiap kartunya.
- 4) Membuat daftar kelompok secara heterogen. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 siswa. Dengan berkelompok secara heterogen maka diharapkan siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah dan siswa mampu berinteraksi dengan siswa lain dan bekerja sama dalam tim.
- 5) Menyusun kisi-kisi soal *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI). Jumlah soal *post-test* adalah 20 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda. Soal yang digunakan telah divalidasi oleh *expert judgement* (tim ahli) dan memperoleh skor 29,5 yang diperoleh dari nilai rata-rata kedua tim ahli. Hasil perolehan validasi soal oleh tim ahli dapat dilihat pada lampiran.

6) Menyiapkan angket motivasi belajar yang akan dibagikan kepada siswa dan menyusun butir pernyataan yang valid.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan pembelajaran ekonomi bisnis dengan materi konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang tenaga kerja dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat diuraikan dalam *vignette* sebagai berikut:

**VIGNETTE PROSES PEMBELAJARAN EKONOMI
BISNIS
SIKLUS I**

Hari/tanggal : Sabtu, 12 Mei 2018

Pukul : 12.40-14.10

Materi : Konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang tenaga kerja

Jumlah siswa: 23 siswa

Catatan :

Sebelum pembelajaran peneliti menemui guru mata pelajaran ekonomi bisnis untuk melakukan koordinasi dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran dibantu observer. Setelah itu peneliti dan observer memasuki kelas pada pukul 12.40 dimulai dengan mengucapkan salam. Setelah itu, meminta ketua kelas untuk memimpin doa, melakukan perkenalan dan presensi. Peneliti memberikan apersepsi kepada siswa. Peneliti menyampaikan kompetensi

dasar dan tujuan pembelajaran serta memberikan gambaran umum tentang model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang digunakan dalam pembelajaran beserta aturan permainannya.

Kegiatan inti dimulai dengan memberikan materi, sebelumnya peneliti sudah membagi siswa secara heterogen menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah pembagian kelompok, siswa berkumpul dengan kelompoknya untuk mematangkan materi yang telah dijelaskan oleh peneliti. Siswa yang paham tentang materi menjelaskan ke siswa yang kurang mengerti dengan materi yang disampaikan guru. Setelah itu, dilaksanakan turnamen. Kondisi siswa pada tahapan ini ada siswa yang berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran dan ada siswa yang bermain *handphone*. Setiap kelompok mewakili 1 orang anggotanya untuk turnamen. Siswa yang menjadi wakil kelompok mengambil kartu soal yang terdapat pada media KOKAMI, dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal. Pada tahap ini siswa antusias. Setiap kartu soal terdapat skor yang akan dijumlahkan di akhir siklus I. Dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok 4.

Kegiatan penutup diakhiri dengan pengambilana kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan peneliti setelah itu dilanjutkan *post-test* yang berisi 20 soal pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan *post-test* siswa mengisi angket motivasi belajar. Pembelajaran selesai pada pukul 14.10. Dan peneliti mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. Pada siklus I ini, semangat siswa kurang dan siswa ada yang belum paham terhadap aturan permainannya karena siswa baru pertama kali menerapkan model pembelajaran TGT dengan media KOKAMI ini dan belum terbiasa.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I secara lebih detail dapat dilihat pada uraian berikut ini:

1) Pendahuluan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran meliputi laptop, media KOKAMI, LCD, Proyektor, daftar kelompok, lembar skor kelompok, lembar soal *post-test*, dan angket motivasi belajar. Setelah semuanya

siap dan sudah terkondisikan maka guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu, guru menyampaikan materi yang akan diberikan tentang konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang tenaga kerja dan memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang digunakan dalam pembelajaran beserta aturan permainannya. Pada kegiatan ini ada beberapa siswa yang berbicara dengan temannya dan semangat siswa kurang. Motivasi belajar pada tahap ini masih dapat dikatakan rendah.

2) Kegiatan Inti

a) Tahap penyajian kelas (*class presentation*)

Dalam kegiatan ini guru menjelaskan materi tentang ketenagakerjaan yang meliputi konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, dan Undang-

undang dan peraturan yang mengataur tenaga kerja. Pada saat guru menjelaskan materi ada beberapa siswa yang berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran dan ada siswa yang bermain *handphone*.

b) Belajar dalam kelompok

Dalam kegiatan ini siswa berkelompok dengan kelompoknya sesuai pembagian kelompok yang sudah ditentukan. Pada saat berkelompok siswa harus bekerjasama satu dengan yang lainnya dalam kelompok agar pada saat turnamen wakil kelompok bisa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal. Pada kegiatan ini kondisi siswa kurang tenang karena ada siswa yang berbicara dengan temannya.

c) *Games Tournament*

Untuk pelaksanaan turnamen, satu kelompok mewakilkan 1 orang untuk mengambil kartu soal yang terdapat pada media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) di depan kelas dan siswa harus bisa menjawab pertanyaan pada kartu soal yang telah di ambilnya. Setiap kartu soal ada skor soal sesuai dengan tingkat kesukaran soal. Pada kegiatan ini, ada 1 kelompok yang tidak bisa menjawab secara benar kartu soal yang telah di ambilnya dan kelompok lain berusaha

menjawab pertanyaan itu. Kondisi siswa pada saat turnamen ini ramai, padahal guru sudah mengingatkan kepada siswa untuk tidak ramai.

d) Penghargaan kelompok

Setelah pelaksanaan turnamen, guru dan siswa menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok 4 dengan skor 55. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi dan memberikan motivasi dan semangat untuk siswa yang mendapat skor rendah. Kondisi siswa pada kegiatan ini siswa antusias.

3) Penutup

Siswa dibantu oleh guru mengambil kesimpulan untuk materi yang telah dipelajari. Setelah itu untuk mengevaluasi pembelajaran guru memberikan *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan memberikan angket motivasi belajar kepada siswa. Setelah selesai, guru memberikan semangat kepada siswa untuk tekun belajar agar hasil yang didapatkan memuaskan dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Pada kegiatan ini siswa antusias dan mengerjakan soal dan angket tidak ramai dan dapat terkondisikan.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team*

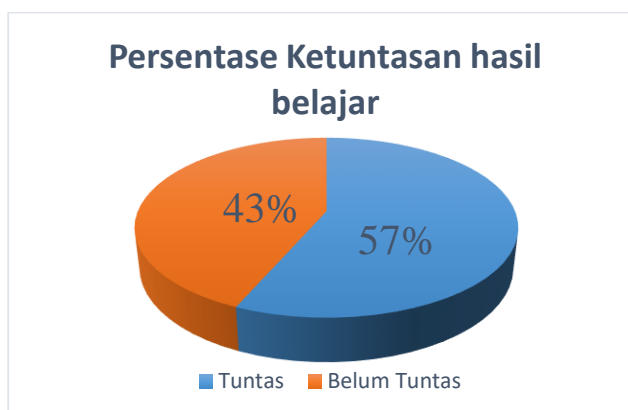
Games Tournament (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) menunjukkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 13 siswa dan yang sudah memenuhi KKM adalah 10 siswa. Untuk hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini ringkasan dari hasil belajar siswa siklus I:

Tabel 8. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa
Tuntas	13
Belum Tuntas	10
Jumlah Hasil Belajar	1615
Rata-rata Hasil Belajar	70,22

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel ringkasan hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,22. Untuk presentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar belum dapat dikatakan berhasil karena rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai

75 dan persentase ketuntasan hasil belajar siklus I belum mencapai 75%. Dengan hasil tersebut, maka harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II agar indikator keberhasilan belajar dapat tercapai.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan sebagai landasan dan orientasi tindakan yang dilakukan saat refleksi. Observasi ini dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengetahui motivasi belajar. Untuk pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dapat terdapat pada lampiran. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) diperoleh data persentase motivasi belajar siswa per indikator sebagai berikut:

Tabel 9. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	74,2%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	76,5%
3.	Senang dalam belajar	82,3%
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	80,0%
5.	Lebih senang bekerja mandiri	66,96%
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	72,35%
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	72,17%
	Jumlah	74,9%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil motivasi belajar siswa adalah 74,9%. Hasil tersebut ternyata belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 75% dan ada 4 indikator yang skornya masih dibawah 75%, maka harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai.

d. Refleksi

Berdasarkan data angket motivasi belajar yang telah ditunjukkan di atas dapat diketahui bahwa ada 4 persentase indikator angket motivasi belajar yang belum mencapai kriteria minimal keberhasilan 75% yaitu indikator tekun dan giat mengerjakan tugas, lebih senang bekerja mandiri, rasa suka terhadap mata pelajaran, dan senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal. Persentase indikator angket motivasi belajar keseluruhan juga belum mencapai kriteria minimal keberhasilan yaitu 75%. Persentase indikator angket motivasi belajar adalah 74,9 dalam siklus I ini.

Berdasarkan data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa belum tercapainya kriteria minimal keberhasilan siklus I ini karena rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75 dan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 75%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I

adalah 70,22 dan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus ini adalah 57%.

Belum tercapainya kriteria keberhasilan minimal ini disebabkan oleh beberapa kekurangan dan permasalahan berikut ini:

- 1) Siswa belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran lainnya selain ceramah dan siswa baru pertama kali menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) ini, sehingga siswa kurang memahami aturan permainannya.
- 2) Siswa belum memahami materi pembelajaran pembelajaran karena siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) siswa yang menjadi wakil kelompok banyak yang tidak menguasai materi dan tidak bisa menjawab soal-soal yang terdapat pada kartu.
- 4) Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang dapat dilihat dari siswa yang berbicara dengan siswa lain di luar materi pembelajaran.

Dengan adanya kekurangan dalam siklus I ini, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II agar dapat mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini. Perbaikan pada siklus II yang telah dikonsultasikan dengan guru antara lain:

- 1) Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan semangat kepada siswa agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan bersungguh-sungguh.
- 2) Guru menjelaskan kembali aturan permainan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) secara jelas sehingga siswa memahaminya dan memastikan setiap siswa paham terhadap aturan permainan ini.
- 3) Guru menjelaskan materi pembelajaran dan memastikan siswa paham terhadap materi yang disampaikan guru.

3. Siklus II

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dilaksanakan 1 kali pertemuan (2x45 menit) atau 90 menit pada hari Sabtu, 19 Mei 2018 pada pukul 12.40 sampai 14.10. Materi yang diberikan pada siklus ini adalah ketenagakerjaan yang meliputi solusi permasalahan

ketenagakerjaan dan serikat pekerja. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menghasilkan data yang akan diuraikan berikut ini:

a. Perencanaan

Pada siklus II ini prosedurnya sama dengan siklus I. Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I untuk mengatasi kekurangan dan permasalahan dalam siklus I. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini antara lain yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran baru dengan lebih cermat sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam penelitian tentang solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang peneliti susun mendapatkan persetujuan oleh *expert judgement* (tim ahli) untuk dapat digunakan untuk pembelajaran siklus II. RPP pada siklus II ini mendapatkan skor rata-rata 56,5 dengan kriteria sangat baik. Hasil perolehan skor RPP dari tim ahli dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Menyusun materi baru tentang solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja. Setelah disusun materi tersebut maka peneliti membuat *power point* yang digunakan

untuk pembelajaran dengan lebih jelas, menarik dan mudah dipahami .

- 3) Setelah menyusun materi, membuat media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang akan digunakan dalam turnamen. Kotak dan kartu misteri ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja dan diberi skor setiap kartunya.
- 4) Menyusun kisi-kisi soal *post-test* dengan materi solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI). Jumlah soal *post-test* adalah 20 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda. Soal yang digunakan telah divalidasi oleh *expert judgement* (tim ahli) dan memperoleh skor rata-rata 29,5. Hasil perolehan validasi soal oleh tim ahli dan soal evaluasi siklus II dapat dilihat pada lampiran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan pembelajaran ekonomi bisnis dengan materi solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat diuraikan dalam *vignette* sebagai berikut:

**VIGNETTE PROSES PEMBELAJARAN EKONOMI
BISNIS
SIKLUS I**

Hari/tanggal : Sabtu, 19 Mei 2018

Pukul : 12.40-14.10

Materi : Solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja

Jumlah siswa: 23 siswa

Catatan :

Sebelum pembelajaran peneliti menemui guru mata pelajaran ekonomi bisnis untuk melakukan koordinasi dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran dibantu observer. Setelah itu peneliti dan observer memasuki kelas pada pukul 12.40 dimulai dengan mengucapkan salam. Setelah itu, meminta ketua kelas untuk memimpin doa, melakukan perkenalan dan presensi. Peneliti memberikan apersepsi kepada siswa dan memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta memberikan gambaran umum tentang model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang digunakan dalam pembelajaran beserta aturan permainannya.

Kegiatan inti dimulai dengan memberikan materi, sebelumnya peneliti sudah membagi siswa secara heterogen menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah pembagian kelompok, siswa berkumpul dengan kelompoknya untuk mematangkan materi yang telah dijelaskan oleh peneliti. Siswa yang paham tentang materi menjelaskan ke siswa yang kurang mengerti dengan materi yang disampaikan guru. Setelah itu, dilaksanakan turnamen. Kondisi siswa pada tahapan ini siswa sudah mulai tenang dan antusias dalam pembelajaran serta memperhatikan apa yang dijelaskan peneliti. Setiap kelompok mewakilkan 1 orang anggotanya untuk

turnamen. Siswa yang menjadi wakil kelompok mengambil kartu soal yang terdapat pada media KOKAMI, dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal. Pada tahap ini siswa antusias. Setiap kartu soal terdapat skor yang akan dijumlahkan di akhir siklus II. Dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi pada siklus II adalah kelompok 3. Akan tetapi jumlah skor akan ditambah jumlah skor yang didapatkan pada siklus I. Dan hasil akhirnya kelompok yang memiliki skor tertinggi adalah kelompok 2 dengan skor 80.

Kegiatan penutup diakhiri dengan pengambilan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan peneliti setelah itu dilanjutkan *post-test* yang berisi 20 soal pilihan ganda. Setelah selesai mengerjakan *post-test* siswa mengisi angket motivasi belajar. Kondisi pada tahapan ini siswa aktif, tenang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan serta bekerja secara mandiri. Pembelajaran selesai pada pukul 14.10. Dan peneliti mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini antara lain sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran meliputi laptop, media KOKAMI, LCD, Proyektor, daftar kelompok, lembar skor kelompok, lembar soal *post-test*, dan angket motivasi belajar. Setelah semuanya siap dan sudah terkondisikan, guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran dan mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan memberikan semangat agar siswa termotivasi. Karena pada siklus I dapat dilihat bahwa semangat siswa dan motivasi siswa kurang. Setelah itu, guru

menyampaikan materi yang akan diberikan tentang solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja dan memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang digunakan dalam pembelajaran beserta aturan permainannya. Pada kegiatan pendahuluan ini kondisi siswa tenang, dapat terkondisikan, dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan dari guru.

2) Kegiatan Inti

a) Tahap penyajian kelas (*class presentation*)

Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi tentang ketenagakerjaan yang meliputi solusi permasalahan ketenagakerjaan dan serikat pekerja. Kondisi pada saat guru menyampaikan materi, siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh.

b) Belajar dalam kelompok

Siswa berkelompok sesuai pembagian kelompok yang sudah ditentukan guru secara heterogen agar setiap kelompok kemampuan siswa bermacam-macam. Kondisia siswa pada saat berkelompok pada siklus II ini tidak ramai dan dapat terkondisikana. Siswa benar-benar belajar dalam kelompoknya.

c) *Games Tournament*

Pada saat pelaksanaan turnamen, setiap kelompok mewakilkan 1 orang siswa untuk melaksanakan turnamen. Siswa yang menjadi wakil kelompok mengambil satu kartu yang terdapat pada media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dan harus bisa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal. Pada saat pelaksanaan turnamen pada siklus II ini, ada 1 kelompok yang tidak dapat menjawab soal yang terdapat pada kartu soal sehingga skor kelompok dikurangi 10 poin. Kondisi siswa pada saat pelaksanaan turnamen ini antusias dan siswa terlihat senang dan bersemangat mengikuti turnamen.

d) Penghargaan kelompok

Untuk siklus II ini penentuan kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Skor akan dijumlahkan dengan skor yang diperoleh dari pelaksanaan turnamen pada siklus I. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi pada akhir siklus adalah kelompok 2. Siklus I mendapat skor 45 sedangkan di siklus II mendapatkan skor 35. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada lampiran 25. Kondisi siswa pada kegiatan ini antusias, senang, dan bersemangat. Untuk kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan hadiah yang diberikan guru, dan untuk kelompok lain

diberikan motivasi dan semangat oleh guru untuk belajar lebih giat lagi.

3) Penutup

Siswa dibantu oleh guru mengambil kesimpulan untuk materi yang telah dipelajari dan memastikan siswa paham terhadap materi yang diberikan. Setelah itu untuk mengevaluasi pembelajaran guru memberikan *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan memberikan angket motivasi belajar kepada siswa. Setelah selesai, guru memberikan semangat kepada siswa untuk tekun belajar agar hasil yang didapatkan memuaskan dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa antusias, semangat, dan senang pada saat mengikuti pembelajaran.

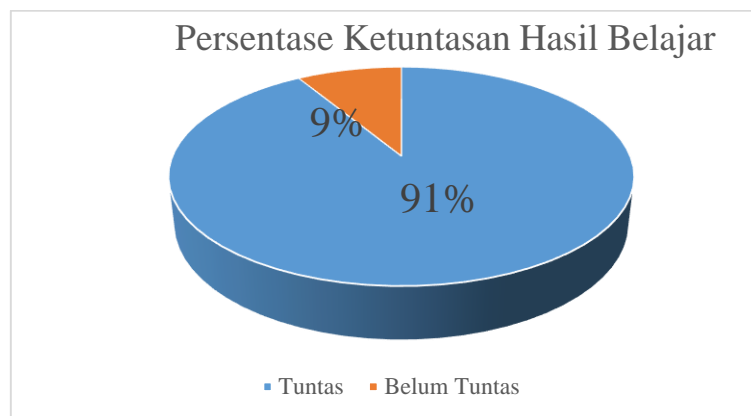
Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) menunjukkan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 2 siswa dan yang sudah memenuhi KKM adalah 21 siswa. Untuk hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini ringkasan dari hasil belajar siswa siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa
Tuntas	21
Belum Tuntas	2
Jumlah Hasil Belajar	1930
Rata-rata Hasil Belajar	83,91

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel ringkasan hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,91. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dikatakan berhasil karena rata-rata hasil belajar siswa sudah lebih dari 75 dan persentase ketuntasan hasil belajar siklus II juga sudah lebih dari 75%. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari siklus I. Maka dari itu, tidak perlu ada tindakan selanjutnya.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan sebagai landasan dan orientasi tindakan yang dilakukan saat refleksi. Observasi ini dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dan mengukur motivasi belajar. Berdasarkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran yang dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) diperoleh data persentase motivasi belajar siswa per indikator sebagai berikut:

Tabel 11. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siklus II

No.	Indikator	Persentase
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	78,55%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	80,6%
3.	Senang dalam belajar	90,43%
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	87,83%
5.	Lebih senang bekerja mandiri	75,65%
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	77,39%
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	76,09%
	Jumlah	80,93%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil motivasi belajar siswa adalah 80,93%. Hasil tersebut telah lebih dari indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 75% dan semua indikator

motivasi belajar telah lebih dari 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut. Maka dari itu, tidak diperlukan tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) telah berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Berdasarkan data di atas motivasi belajar dan hasil belajar siswa dinyatakan meningkat dari siklus I ke siklus II dan tidak perlu ada kelanjutan tindakan selanjutnya karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik dan rendahnya hasil belajar siswa karena kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dalam pembelajaran sehingga membuat siswa bosan terhadap pembelajaran dan cenderung tidak mendengarkan guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif

Team Games Tournament (TGT) karena model pembelajaran ini dalam bentuk permainan yang tidak membosankan. Tidak hanya itu, peneliti mengkombinasikan dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang masih belum dikenal banyak orang. Dengan adanya kombinasi antara model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus selama 2x pertemuan. Pelaksanaan penelitian siklus I pada hari Sabtu, 12 Mei 2018 dan siklus II pada hari Sabtu, 19 Mei 2018. Tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian.

1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi Belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan angket. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar dihitung persentase per indikator motivasi belajar dan dihitung rata-rata keseluruhan motivasi belajar. Selanjutnya hasil dari siklus I akan dibandingkan dengan hasil siklus II untuk mengukur

persentase peningkatannya. Persentase peningkatan skor motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Persentase Peningkatan Skor Motivasi Belajar

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Persentase peningkatan siklus I ke siklus II
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	74,2%	78,55%	4,35%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	76,5%	80,6%	4,1%
3.	Senang dalam belajar	82,3%	90,43%	8,13%
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	80,0%	87,83%	7,83%
5.	Lebih senang bekerja mandiri	66,96%	75,65%	8,69%
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	72,35%	77,39%	5,04%
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	72,17%	76,09%	3,92%
	Rata-rata	74,9%	80,93%	6,03%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Persentase peningkatan skor motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan persentase per indikator maupun rata-rata keseluruhan indikator dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor indikator motivasi belajar tertinggi adalah lebih senang bekerja mandiri dengan persentase 8,69%, sedangkan peningkatan skor indikator yang paling rendah adalah senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal dengan persentase 3,92%. Dari tabel di atas dapat di analisis bahwa

peningkatan rata-rata keseluruhan indikator motivasi belajar adalah 6,03%.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, tes menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor pada siklus I maupun siklus II dengan materi pembelajaran yang berbeda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II serta peningkatan persentase ketuntasan belajar. Selanjutnya hasil dari siklus I akan dibandingkan dengan hasil siklus II untuk mengukur peningkatan rata-rata hasil belajar dan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

	Siklus I	Siklus II	Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II
Rata-rata hasil belajar	70,22	83,91	13,69
Persentase ketuntasan	56,52%	91,3%	34,78%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan mengalami peningkatan dan telah melebihi 75. Peningkatan rata-rata hasil belajar adalah 13,69 dengan persentase ketuntasan adalah 34,78%.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Satu siklus hanya dilakukan 1 kali pertemuan.
2. Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) sebelumnya, sehingga harus dijelaskan secara jelas dan detail sehingga siswa paham terhadap aturan permainannya.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dengan persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 74,9%, sedangkan persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II sebesar 80,93%. Dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sebesar 6,03%.
2. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 70,22 dengan persentase ketuntasan belajar 56,52% masih ada 10 siswa yang belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rata-rata hasil belajar siklus II adalah 83,91 dengan persentase ketuntasan belajar 91,3% masih ada 2 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan

Minimal. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat sebesar 13,69% dengan persentase ketuntasan belajar 34,78%.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Guru harus lebih sering menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi selain ceramah, agar siswa tidak bosan saat pembelajaran sedang berlangsung.
- b. Guru harus bisa memberikan semangat kepada siswa agar siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus bisa lebih aktif dan tidak putus asa pada saat pembelajaran.
- b. Siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, harus lebih giat lagi belajarnya.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian dalam bidang yang sama, tetapi harus melihat keterbatasan apa saja yang ada dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baroroh, K. (2009) Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, vol. 6, No. 2.
- Basuki, I. & Hariyanto. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ebel. R.L., & Frisbie. D.A. 1991. *Essentials of Educational Measurement*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Jihad, A. & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Kusumah, W. & Dedi W. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Latipah, E. (2017). *Psikologi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

- Ratumanan, T. G. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Rostika, B. D. (2016). Penggunaan Media Kotak dan Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Mataram.
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran*, Vol. 3, No. 4, hal 183-192.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Santoso, B. (2016). Implementasi Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sistem Pendingin di Kelas XI TKR A Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saputra, F., dkk. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Media KOKAMI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Bioshell* vol.2. no.1 2013 hal. 110-121.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Siregar, E. & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tampubolon, Saur. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.

Taniredja, T., dkk. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

Taufik, A. (2010). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX A SMP Negeri 2 Cigugur Kuningan. *Tesis*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Nilai Ulangan Harian

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Adinda Regita	75	Tuntas
2	Aliftina Ayu Mulyani	78	Tuntas
3	Anisa Hidayati	92	Tuntas
4	Aranadina Tirtaningrum	85	Tuntas
5	Asri Anjani Putri Pratiwi	90	Tuntas
6	Canda Dwi Ariyani	64	Belum Tuntas
7	Dyah Leni Safitri	79	Tuntas
8	Fani Ardiana Eka Putri	80	Tuntas
9	Faradista Januar Fitrabella	48	Belum Tuntas
10	Fitri Januarti	48	Belum Tuntas
11	Inggit Wulansari	86	Tuntas
12	Isnanur Karomah	85	Tuntas
13	Leni Marlina	64	Belum Tuntas
14	Maulinda Mutiara R	64	Belum Tuntas
15	Maya Septiana Nur Layli	52	Belum Tuntas
16	Novia Erlin Ramadhani	75	Tuntas
17	Nurul Fantini	74	Belum Tuntas
18	Pramesti	84	Tuntas
19	Ria Khoiriyah	62	Belum Tuntas
20	Rina Murtiningsih	85	Tuntas
21	Septi Andari Putri	83	Tuntas
22	Sukmawati	65	Belum Tuntas
23	Widianingsih	71	Belum Tuntas
	Jumlah	1689	
	Rata-rata kelas	73,43	
	Persentase Ketuntasan Belajar	56,52%	

Lampiran 2

Daftar Hadir Siswa

NO	NAMA	SIKLUS I (12 MEI 2018)	SIKLUS II (19 MEI 2018)
1	Adinda Regita	√	√
2	Aliftina Ayu Mulyani	√	√
3	Anisa Hidayati	√	√
4	Aranadina Tirtaningrum	√	√
5	Asri Anjani Putri Pratiwi	√	√
6	Canda Dwi Ariyani	√	√
7	Dyah Leni Safitri	√	√
8	Fani Ardiana Eka Putri	√	√
9	Faradista Januar Fitrabella	√	√
10	Fitri Januarti	√	√
11	Inggit Wulansari	√	√
12	Isnanur Karomah	√	√
13	Leni Marlina	√	√
14	Maulinda Mutiara Ramdhani	√	√
15	Maya Septiana Nur Layli	√	√
16	Novia Erlin Ramadhani	√	√
17	Nurul Fantini	√	√
18	Pramesti	√	√
19	Ria Khoiriyah	√	√
20	Rina Murtiningsih	√	√
21	Septi Andari Putri	√	√
22	Sukmawati	√	√
23	Widianingsih	√	√
	JUMLAH	23	23

Lampiran 3

Silabus Pengantar Ekonomi dan Bisnis

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Kelas : **X/ Pemasaran, Akuntansi, Administrasi Perkantoran**

Kompetensi Inti :

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta 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”. 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.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI(KI-3)(PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI (KI-4) (KETERAMPILAN)
Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Ekonomi

<p>Ekonomi Bisnis pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>Bisnis</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>
--	---

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber
<p>3.10 Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja berdasarkan undang – undang ketenagakerjaan</p> <p>4.10 Merumuskan hak dan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja</p>	<p>Hak dan kewajiban tenaga kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tenaga kerja • Hak dan kewajiban tenaga kerja 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tenaga kerja • Hak dan kewajiban tenaga kerja • Undang – undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja • Organisasi dan serikat 	<p>3 x 2 Jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Pengantar ekonomi dan Bisnis Kemendikbud • Buku Ekonomi • Media massa cetak dan elektronik

	<ul style="list-style-type: none"> • Undang – undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja • Organisasi dan serikat pekerja 	<p>pekerja</p> <p>Menanya Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan Pengertian tenaga kerja, Hak dan kewajiban tenaga kerja, Undang – undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja, Organisasi dan serikat pekerja</p> <p>Eksperimen/explore</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang Pengertian tenaga kerja • Hak dan kewajiban tenaga kerja • Undang – undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja • Organisasi dan serikat pekerja <p>Menalar/mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah hasil dari Pengertian tenaga kerja • Hak dan kewajiban tenaga kerja • Undang – undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja 		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">• Organisasi dan serikat pekerja <p>Mengomunikasikan Menyajikan hasil kesimpulan tentang Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan Pengertian tenaga kerja, Hak dan kewajiban tenaga kerja, Undang – undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja, Organisasi dan serikat pekerja</p>		
--	--	---	--	--

Lampiran 4

Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama Responden =

No. Absen =

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas pada tempat yang telah tersedia
2. Berilah tanda check list (√) pada kolom alternatif jawaban yang anda pilih
3. Hanya ada satu jawaban untuk setiap pernyataan
4. Hasil angket tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran
5. Keterangan alternatif jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya selalu mengerjakan tugas dan mengumpulkannya tepat waktu					
2.	Saya tidak serius dalam mengerjakan tugas dan soal yang diberikan guru					
3.	Jika ada waktu luang, saya gunakan untuk mengerjakan tugas					
4.	Jika saya belum memahami materi ekonomi bisnis, saya bertanya pada teman dan guru					

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
5.	Jika ada tugas yang sulit, saya malas mengerjakannya					
6.	Jika ada soal yang sulit, saya tetap akan mengerjakannya					
7.	Saya akan terus belajar ekonomi bisnis sampai saya memahaminya					
8.	Saya akan terus belajar agar mendapat nilai yang baik					
9.	Belajar merupakan kewajiban yang harus saya lakukan					
10.	Saya senang mengikuti pelajaran ketika menggunakan model yang menarik					
11.	Ketika guru menjelaskan materi, saya bermain <i>handphone</i>					
12.	Ketika berdiskusi saya tidak pernah mengeluarkan pendapat saya					
13.	Saya terpengaruh dengan hasil jawaban teman saat mengerjakan tugas maupun ulangan					
14.	Saya tetap pada jawaban soal saya, walaupun berbeda dengan teman					
15.	Saya mengerjakan tugas ekonomi bisnis secara mandiri					
16.	Saya lebih senang mencontoh pekerjaan teman					
17.	Jika sedang malas belajar, saya tidak mengikuti pelajaran					
18.	Saya selalu membaca buku yang berhubungan pelajaran					

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
19.	Saat guru sedang menjelaskan materi, saya berbicara dengan teman					
20.	Ketika guru ekonomi bisnis menjelaskan materi, saya memperhatikannya dengan sungguh-sungguh					
21.	Jika di rumah, saya menyempatkan waktu untuk mengulang kembali materi pelajaran					
22.	Jika saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha menemukan jawabannya					
23.	Saya senang mencari dan mengerjakan soal-soal ekonomi bisnis					

Lampiran 5

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir1	177,7500	273,400	,719	,737
Butir2	177,9375	269,796	,604	,734
Butir3	178,2500	275,400	,512	,739
Butir4	177,8750	274,250	,626	,738
Butir5	178,6875	284,496	,170	,748
Butir6	178,1250	273,050	,857	,736
Butir7	178,0625	276,996	,698	,740
Butir8	177,6875	270,896	,694	,734
Butir9	177,4375	276,529	,626	,740
Butir10	177,6250	275,983	,459	,740
Butir11	177,8125	271,896	,701	,735
Butir12	177,8125	275,629	,524	,740
Butir13	178,5625	276,796	,419	,741
Butir14	177,9375	281,796	,369	,745
Butir15	178,1250	272,783	,597	,737
Butir16	178,4375	279,596	,355	,744
Butir17	177,8125	276,829	,571	,740
Butir18	178,4375	265,463	,671	,730
Butir19	178,1250	276,917	,493	,741
Butir20	177,9375	276,463	,734	,740
Butir21	178,3750	274,383	,528	,739
Butir22	177,9375	277,662	,496	,741
Butir23	178,2500	276,467	,726	,740
Total	91,0000	71,867	1,000	,911

Uji Validitas

	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Butir 1	,719	0.4973	VALID
Butir 2	,604	0.4973	VALID
Butir 3	,512	0.4973	VALID
Butir 4	,626	0.4973	VALID
Butir 5	,170	0.4973	TIDAK VALID
Butir 6	,857	0.4973	VALID
Butir 7	,698	0.4973	VALID
Butir 8	,694	0.4973	VALID
Butir 9	,626	0.4973	VALID
Butir 10	,459	0.4973	TIDAK VALID
Butir 11	,701	0.4973	VALID
Butir 12	,524	0.4973	VALID
Butir 13	,419	0.4973	TIDAK VALID
Butir 14	,369	0.4973	TIDAK VALID
Butir 15	,597	0.4973	VALID
Butir 16	,355	0.4973	TIDAK VALID
Butir 17	,571	0.4973	VALID
Butir 18	,671	0.4973	VALID
Butir 19	,493	0.4973	VALID
Butir 20	,734	0.4973	VALID
Butir 21	,528	0.4973	VALID
Butir 22	,496	0.4973	VALID
Butir 23	,726	0.4973	VALID

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,749	24

Lampiran 6

Pembagian Kelompok

KELOMPOK 1	KELOMPOK 2
<ol style="list-style-type: none">1. Anisa Hidayati2. Aranadina3. Faradista4. Novia Erlin5. Widianingsih	<ol style="list-style-type: none">1. Maya Septiana2. Pramesti3. Asri Anjani4. Septi Andani5. Fanny Ardiana6. Inggit Wulansari
KELOMPOK 3	KELOMPOK 4
<ol style="list-style-type: none">1. Leni Marlina2. Fitri Januarti3. Maulinda M4. Ria Khoiriyah5. Sukmawati6. Canda Dwi	<ol style="list-style-type: none">1. Adinda Regita2. Aliftina Ayu3. Dyah Leni4. Isna Nurkaromah5. Nurul Fantini6. Rina Murtiningsih

Lampiran 7

SIKLUS I RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Muhammadiyah 1 Wates
Mata Pelajaran	: Ekonomi Bisnis
Materi Pokok	: Ketenagakerjaan
KKM	: 75
Kelas/ Semester	: X/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- 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 metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Inti 1 dan 2 dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Pencapaian kompetensi melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja berdasarkan undang-undang ketenagakerjaan	3.10.1 Menjelaskan konsep dasar ketenagakerjaan 3.10.2 Mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia 3.10.3 Mengidentifikasi hak dan kewajiban tenaga kerja 3.10.4 Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja 3.10.5 Mengetahui undang-undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja
4.10 Merumuskan hak dan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja	4.10.1 Merumuskan hak tenaga kerja di lingkungan kerja 4.10.2 Merumuskan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan konsep ketenagakerjaan
2. Mengidentifikasi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia
3. Mengidentifikasi hak dan kewajiban tenaga kerja
4. Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja
5. Mengetahui undang-undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja
6. Merumuskan hak tenaga kerja di lingkungan kerja
7. Merumuskan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja

Fokus Penguatan Karakter

- a. Tanggungjawab
- b. Disiplin
- c. Jujur

D. Materi Pembelajaran (Terlampir)

Ketenagakerjaan

E. Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Team Games Tournament (TGT)*
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Games, Tanya jawab

F. Media dan Bahan

1. Media:

- *Power point* tentang KI dan KD, Tujuan Pembelajaran, model pembelajaran dan media yang akan digunakan, materi ketenagakerjaan.
- Media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI).

2. Alat :

- Laptop
- Papan Tulis
- Proyektor
- Lembar Kerja

G. Sumber Belajar

1. Buku referensi:

- a. Heryati, Teti. 2017. *Ekonomi Bisnis SMK/MAK Untuk Kelas X Edisi Revisi*. Bandung: Hup.

2. Internet: Mencari materi di internet

<https://www.muttaqin.id/2016/11/soal-ekonomi-ketenagakerjaan-pengangguran.html>

<https://www.zenius.net/assets/zeniusmodule/AR11EKO0199.pdf>

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">a. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.c. Guru melakukan perkenalan dan presensi.d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaranf. Guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran yang akan digunakan.	10 menit
2. Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none">a. <u>Tahap penyajian kelas (class preentation)</u> Guru menyampaikan materi tentang ketenagakerjaan dan siswa harus memperhatikan sungguh-sungguh	50 menit

<p>b. <u>Belajar dalam kelompok</u> Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang yang memiliki latar belakang yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, dapat memotivasi siswa untuk saling membantu.</p> <p>c. <u>Games Tournament</u> 1) Setiap kelompok mewakili 1 orang untuk mengambil kartu pesan di dalam kotak yang telah disediakan. (semua wakil kelompok ke depan kelas). 2) Siswa tersebut harus bisa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu pesan. Bila tidak bisa menjawab skor kelompok akan dikurangi 10, dan akan dilemparkan ke wakil dari kelompok lain.</p> <p>d. <u>Penghargaan kelompok</u> Guru dibantu siswa menghitung rata-rata skor perkelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.</p>	
<p>3. Penutup</p> <p>a. Siswa dibantu guru mengambil kesimpulan dari pembelajaran hari ini.</p> <p>b. Guru melakukan <i>post-test</i>.</p> <p>c. Guru memberikan angket motivasi belajar.</p> <p>d. Guru mengucapkan salam.</p>	30 menit

I. Penilaian

1. Aspek Sikap

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

2. Kompetensi Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Pilihan Ganda	Lihat Lampiran	Sebelum dan setelah pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

Wates, Mei 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa



Hidayati Astutiningsih, SE
NBM. 1023498



Hanifah Rachmawati
NIM. 14804241036

LAMPIRAN RPP

JURNAL PENILAIAN SIKAP

No	Nama	Hari/ Tanggal	Kejadian	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

LAMPIRAN PENILAIAN PENGETAHUAN SIKLUS I

- A. Teknik : Tes tertulis
B. Bentuk : Pilihan Ganda
C. Soal tes

Bacalah soal dengan cermat dan teliti kemudian pilihlah salah satu jawaban yang benar!

1. 1) Keterampilan dan keahlian
2) Lapangan kerja yang tersedia
3) Umur tenaga kerja
4) Pengetahuan dan pendidikan
Dari pernyataan di atas, yang berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi kesempatan kerja adalah ...
 - a. 1,2
 - b. 2,3,4
 - c. 1,2,4
 - d. Semua benar
 - e. 1,2,3
2. Hak lamanya waktu bekerja seorang pekerja dalam seminggu menurut UU No. 13 tahun 2003 yaitu ...
 - a. 36 jam
 - b. 37 jam
 - c. 38 jam
 - d. 39 jam
 - e. 40 jam
3. Peluang atau keadaan yang menunjukkan tersedianya lapangan pekerjaan sehingga semua orang yang bersedia dan sanggup bekerja disebut dengan ...
 - a. Angkatan kerja
 - b. Bukan angkatan kerja
 - c. Tenaga kerja
 - d. Ketenagakerjaan
 - e. Kesempatan kerja
4. *Chef* (juru masak) merupakan tenaga kerja ...
 - a. Terdidik
 - b. Terlatih
 - c. Tidak terdidik
 - d. Tidak terlatih
 - e. Ahli
5. Penduduk usia kerja menurut UU No.20 tahun 1999 adalah penduduk yang berusia ...
 - a. 10 sampai 64 tahun
 - b. 15 sampai 65 tahun
 - c. Di bawah 10 tahun
 - d. Di atas 65 tahun
 - e. Di bawah 15 tahun
6. Penduduk yang mempunyai pekerjaan atau yang sedang mencari pekerjaan disebut dengan ...
 - a. Pekerja
 - b. Angkatan kerja
 - c. Tenaga kerja
 - d. Pengangguran
 - e. Bukan angkatan kerja

7. Pengangguran sukarela termasuk golongan ...
 - a. Angkatan kerja
 - b. Tenaga kerja
 - c. Bukan tenaga kerja
 - d. Kesempatan kerja
 - e. Bukan angkatan kerja
8. Di bawah ini yang *bukan* tujuan pembangunan ketenagakerjaan di Indonesia adalah ...
 - a. Diskriminasi kesempatan kerja dan penyediaan tenaga kerja
 - b. Mendayagunakan tenaga kerja secara optimal dan manusiawi
 - c. Meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja dan keluarganya
 - d. Memberikan perlindungan kepada tenaga kerja dalam mewujudkan kesejahteraan
 - e. Mewujudkan pemerataan kesempatan kerja dan penyediaan tenaga kerja
9. Mengadakan transmigrasi, pemberdayaan tenaga kerja yang ada pada daerah tersebut, mengembangkan sektor unggulan pada daerah merupakan solusi dari masalah ...
 - a. Jumlah angkatan kerja yang besar
 - b. Persebaran tenaga kerja tidak merata
 - c. Kualitas penduduk yang masih rendah
 - d. Kesempatan kerja masih terbatas
 - e. Meningkatnya pengangguran
10. Ibu Kiki memutuskan untuk menjadi ibu rumah tangga, maka ibu Kiki termasuk golongan ...

a. Angkatan kerja	d. Bukan tenaga kerja
b. Menganggur	e. Setengah menganggur
c. Bukan angkatan kerja	
11. Tempat yang mempertemukan pihak pencari kerja dengan pihak yang membutuhkan tenaga kerja disebut dengan ...
 - a. Pasar modal
 - b. Pasar tenaga kerja
 - c. Pasar tradisional
 - d. Pasar barang dan jasa
 - e. Pasar karyawan
12. Untuk melindungi hak-hak pekerja, maka pemerintah menetapkan dasar kebijakan dalam bentuk undang-undang yang tertuang pada
 - a. UU No 13 Tahun 2003
 - b. UU No 5 Tahun 1962
 - c. UU No 44 Tahun 1997
 - d. UU No 20 Tahun 2008
 - e. UU No 17 Tahun 2012
13. Pengusaha tidak memandang suku, ras, agama, jenis kelamin, warna kulit, keturunan pekerjanya. Hal tersebut merupakan hak yang dimiliki pekerja, yaitu
 - a. Hak memperoleh pelatihan kerja

- b. Hak pengakuan kompetensi dan kualifikasi kerja
 - c. Hak mendapat upah
 - d. Hak memilih penempatan kerja
 - e. Hak memperoleh perlakuan yang sama tanpa diskriminasi
14. Penduduk usia kerja dengan usia antara 15–64 tahun disebut
- a. Pengangguran
 - b. Angkatan kerja
 - c. Tenaga kerja
 - d. Bukan angkatan kerja
 - e. Penduduk
15. Masalah ketenagakerjaan berawal dari adanya ...
- a. Pertumbuhan penduduk yang pesat
 - b. Banyaknya perusahaan yang melakukan rasionalisasi
 - c. Ditemukan peralatan yang modern
 - d. Terbatasnya investasi
 - e. Besarnya angka urbanisasi
16. Seorang pekerja yang bekerja pada sebuah perusahaan mempunyai kewajiban terhadap perusahaan tersebut, yang bukan merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh seorang pekerja diantaranya
- a. Mematuhi peraturan perusahaan
 - b. Meningkatkan kualitas diri
 - c. Mematuhi perjanjian kerja
 - d. Menjaga rahasia perusahaan
 - e. Memenuhi segala kewajiban selama izin belum diberikan
17. Pekerja tidak diperbolehkan untuk berpindah-pindah perusahaan hanya karena gaji semata, karena hal tersebut dianggap tidak etis. Pernyataan tersebut merupakan ...
- a. Kewajiban ketaatan
 - b. Kewajiban kepatuhan
 - c. Kewajiban loyalitas
 - d. Kewajiban konfidensialitas
 - e. Kewajiban menjaga rahasia
18. Terjadinya pengangguran disebabkan oleh ...
- a. Jumlah angkatan kerja lebih banyak dari lapangan kerja
 - b. Jumlah kesempatan kerja lebih besar dari jumlah angkatan kerja
 - c. Tingginya laju pertumbuhan penduduk
 - d. Kemajuan teknologi
 - e. Lesunya dunia usaha
19. Kesempatan kerja menggambarkan ...
- a. Banyaknya tenaga kerja
 - b. Banyaknya angkatan kerja
 - c. Banyaknya lowongan kerja
 - d. Banyaknya jumlah pekerja
 - e. Banyaknya jenis pekerjaan

20. Usaha untuk meningkatkan kualitas tenaga kerja dapat dilakukan dengan cara ...
- a. Menambah jam kerja dan alat produksi yang dipakai
 - b. Menambah jumlah upah
 - c. Meningkatkan jaminan sosial untuk tenaga kerja
 - d. Mengawasi kegiatan tenaga kerja agar lebih diperketat
 - e. Menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan tenaga kerja

D. Kunci Jawaban

1. D
2. E
3. E
4. B
5. E
6. B
7. E
8. A
9. B
10. C
11. B
12. E
13. E
14. C
15. A
16. E
17. C
18. A
19. C
20. E

Lampiran Materi Siklus I

A. Ketenagakerjaan

1. Pengertian Ketenagakerjaan

Segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.

2. Kesempatan kerja adalah peluang atau keadaan yang menunjukkan tersedianya lapangan pekerjaan sehingga semua orang bersedia dan sanggup bekerja dan dapat memperoleh pekerjaan sesuai dengan bidang keahliannya.

Faktor yang mempengaruhi kesempatan kerja antara lain:

- a. pendidikan, pengetahuan, keterampilan, dan keahlian
- b. Umur atau usia tenaga kerja
- c. Lapangan kerja yang tersedia

3. Tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa. Penduduk dalam usia kerja yang bekerja.

Secara umum tenaga kerja dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu tenaga kerja rohani dan tenaga kerja jasmani.

- a. Tenaga kerja rohani adalah tenaga kerja yang dalam kegiatan kerjanya lebih banyak menggunakan pikiran yang produktif dalam proses produksi. Contohnya manager, direktur, dan sejenisnya.
- b. Tenaga kerja jasmani adalah tenaga kerja yang dalam kegiatannya lebih banyak mencakup kegiatan pelaksanaan yang produktif dalam produksi.

Tenaga kerja jasmani terbagi dalam tiga jenis yaitu tenaga kerja terdidik, tenaga kerja terlatih, dan tenaga kerja tidak terdidik.

- a. Tenaga kerja terdidik adalah tenaga kerja yang memerlukan pendidikan tinggi. Misalnya guru, dokter, dan sebagainya.
- b. Tenaga kerja terlatih adalah tenaga kerja yang memerlukan pelatihan dan pengalaman terlebih dahulu. Misalnya sopir, montir, dan sebagainya.
- c. Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah tenaga kerja yang tidak memerlukan pelatihan ataupun pendidikan khusus. Misalnya kuli bangunan dan buruh gendong.

4. Angkatan kerja

Angkatan kerja adalah mereka yang mempunyai pekerjaan, baik sedang bekerja maupun yang sementara tidak sedang bekerja karena

suatu sebab, seperti petani yang sedang menunggu panen/hujan, pegawai yang sedang cuti, sakit, dan sebagainya. Disamping itu mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tetapi sedang mencari pekerjaan/mengharapkan dapat pekerjaan atau bekerja secara tidak optimal disebut pengangguran.

5. Bukan angkatan kerja adalah mereka yang sedang bersekolah, mengurus rumah tangga tanpa mendapat upah, lanjut usia, cacat jasmani dan sebagainya, dan tidak melakukan suatu kegiatan yang dapat dimasukkan kedalam kategori bekerja, sementara tidak bekerja, atau mencari pekerjaan.
6. Pekerja adalah setiap orang yang menghasilkan barang atau jasa yang memiliki nilai ekonomis baik yang menerima gaji, upah atau imbalan lainnya.

B. Tujuan Pembangunan ketenagakerjaan dalam Pasal 4 Undang-undang No 13 Tahun 2003 Tentang ketenagakerjaan adalah sebagai berikut

1. memberdayakan dan mendayagunakan tenaga kerja secara optimal dan manusiawi
2. Mewujudkan pemerataan kesempatan kerja dan penyediaan tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan nasional dan daerah
3. Memberikan perlindungan kepada tenaga kerja dalam mewujudkan kesejahteraan
4. Meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja dan keluarganya. Pembangunan ketenagakerjaan diselenggarakan atas asas keterpaduan dengan melalui koordinasi fungsional lintas sektoral pusat dan daerah artinya asas pembangunan ketenagakerjaan pada dasarnya sesuai dengan asas pembangunan nasional khususnya asas demokrasi pancasila serta asas adil dan merata.
5. Lembaga-Lembaga Ketenagakerjaan

C. 10 masalah ketenagakerjaan di Indonesia yang wajib diketahui

1. Jumlah Angkatan Kerja yang Banyak
2. Kualitas Angkatan Kerja Relatif Rendah
3. Persebaran Tenaga Kerja yang Tidak Merata
4. Kesempatan Kerja Masih Terbatas
5. Gaji Para Pekerja yang Rendah
6. Pertumbuhan Lapangan Kerja yang Lambat
7. Jaminan Sosial yang Kecil
8. Kesejahteraan Hidup yang Rendah

9. Pemutusan Hubungan Kerja (PHK)

10. Pengangguran

D. Hak dan kewajiban tenaga kerja

Hak-hak tenaga kerja

1. Hak memperoleh perlakuan yang sama tanpa diskriminasi.

Hak ini diatur dalam pasal 6 UU No 13 Tahun 2003 yang berbunyi “*setiap pekerja/buruh berhak memperoleh perlakuan yang sama tanpa diskriminasi dari pengusaha*”. Artinya, Pengusaha harus memberikan hak dan kewajiban pekerja tanpa memandang suku, ras, agama, jenis kelamin, warna kulit, keturunan, dan aliran politik.

2. Hak memperoleh pelatihan kerja.

Hak ini diatur dalam pasal 11 UU No 13 Tahun 2003 yang berbunyi “*Setiap tenaga kerja berhak untuk memperoleh dan/atau meningkatkan dan/atau mengembangkan kompetensi kerja sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya melalui pelatihan kerja*”. Serta pasal 12 Ayat 1 UU No 13 Tahun 2003 yang berbunyi “*Pengusaha bertanggung jawab atas peningkatan dan/atau pengembangan kompetensi pekerjanya melalui pelatihan kerja*” Artinya, selama bekerja pada suatu perusahaan maka setiap pekerja berhak mendapatkan pelatihan kerja. Pelatihan kerja yang dimaksud merupakan pelatihan kerja yang memuat *hard skills* maupun *soft skills*. Pelatihan kerja boleh dilakukan oleh pengusaha secara internal maupun melalui lembaga-lembaga pelatihan kerja milik pemerintah, ataupun lembaga-lembaga pelatihan kerja milik swasta yang telah memperoleh izin. Namun yang patut digaris bawahi adalah semua biaya terkait pelatihan tersebut harus ditanggung oleh perusahaan.

3. Hak pengakuan kompetensi dan kualifikasi kerja.

Hak ini diatur dalam pasal 18 ayat 1 UU No 13 Tahun 2003 yang berbunyi “*Tenaga kerja berhak memperoleh pengakuan kompetensi kerja setelah mengikuti pelatihan kerja yang diselenggarakan lembaga pelatihan kerja pemerintah, lembaga pelatihan kerja swasta, atau pelatihan di tempat kerja.*” Serta dalam pasal 23 UU No 13 Tahun 2003 yang berbunyi “*Tenaga kerja yang telah mengikuti program pemagangan berhak atas pengakuan kualifikasi kompetensi kerja dari perusahaan atau lembaga sertifikasi.*” Artinya, setelah pekerja mengikuti pelatihan kerja yang dibuktikan melalui sertifikat kompetensi kerja maka perusahaan/pengusaha wajib mengakui kompetensi tersebut. Sehingga, dengan adanya pengakuan maka dapat

menjadi dasar bagi pekerja untuk mendapatkan hak-hak yang sesuai dengan kompetensinya.

4. Hak Memilih penempatan kerja.
Hak ini diatur dalam pasal 31 UU No 13 Tahun 2003 yang berbunyi “*Setiap tenaga kerja mempunyai hak dan kesempatan yang sama untuk memilih, mendapatkan, atau pindah pekerjaan dan memperoleh penghasilan yang layak di dalam atau di luar negeri*” Artinya, setiap pekerja memiliki hak untuk memilih tempat kerja yang diinginkan. Tidak boleh ada paksaan ataupun ancaman dari pihak pengusaha jika pilihan pekerja tidak sesuai dengan keinginan pengusaha.
5. Hak-Hak pekerja Perempuan dalam UU No 13 Tahun 2003
6. Hak lamanya waktu bekerja dalam Pasal 77 UU No 13 Tahun 2003:
 - a. 7 jam sehari setara 40 jam seminggu untuk 6 hari kerja dalam seminggu, atau
 - b. 8 jam sehari dan 40 jam seminggu untuk 5 hari kerja dalam seminggu.
7. Hak bekerja lembur dalam pasal 78 UU No 13 Tahun 2003:
 - Waktu kerja lembur hanya dapat dilakukan paling banyak 3 jam dalam sehari.
 - Waktu kerja lembur hanya dapat dilakukan paling banyak 14 jam seminggu.
 - Berhak Mendapatkan Upah lembur.

Kewajiban tenaga kerja

1. Buruh/pekerja wajib melakukan pekerjaan, melakukan pekerjaan adalah tugas utama dari seorang pekerja yang harus dilakukan sendiri, meskipun demikian dengan seizin pengusaha dapat diwakilkan.
2. Buruh/pekerja wajib menaati aturan dan petunjuk majikan/pengusaha.
Dalam melakukan pekerjaan buruh/pekerja wajib menaati petunjuk yang diberikan oleh pengusaha.
3. Kewajiban membayar ganti rugi dan denda.
Jika buruh/pekerja melakukan perbuatan yang merugikan perusahaan baik karena kesengajaan atau kelalaian, maka sesuai dengan prinsip hukum pekerja wajib membayar ganti rugi dan denda.

Lampiran 8

Lembar Validasi RPP *Expert Judgement* Siklus I

**Lembar Validasi
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Siklus I**

Kelas/Semester : X/2
 Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
 Materi : Konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, Undang-Undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja.

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 = sangat tidak baik
- 2 = tidak baik
- 3 = kurang baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	1. Kejelasan SK dan KD					✓
	2. Kesesuaian SK dan KD dengan tujuan pembelajaran					✓
	3. Ketepatan penjabaran KD ke dalam indikator				✓	
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
II	Isi yang Disajikan					
	1. Sistematika penyusunan RPP				✓	
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran					✓
	3. Kejelasan skenario pembelajaran				✓	
	4. Kelengkapan instrumen (soal, kunci, pedoman penskoran)				✓	
III	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
IV	Waktu					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

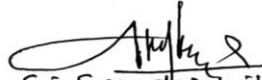
Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini dinyatakan:

- ① Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi
3. Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,



Sri Sumardiningih, M Si

NIP. 19530 403 197903 2 001

**Lembar Validasi
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Kelas/Semester : X/2
Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
Materi : Ketenagakerjaan

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 = sangat tidak baik
- 2 = tidak baik
- 3 = kurang baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	1. Kejelasan SK dan KD				✓	
	2. Kesesuaian SK dan KD dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Ketepatan penjabaran KD ke dalam indikator				✓	
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
II	Isi yang Disajikan					
	1. Sistematika penyusunan RPP					✓
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran				✓	
	3. Kejelasan skenario pembelajaran				✓	
	4. Kelengkapan instrumen (soal, kunci, pedoman penskoran)				✓	
III	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
IV	Waktu					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini dinyatakan:

- ① Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi
3. Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Yogyakarta, Mei 2018.....
Validator,


.....
Hidayati Astutiningsih, S.E
NBM. 1023498

Lampiran 9

Lembar Validasi Soal *Expert Judgement* Siklus I

**LEMBAR VALIDASI
SOAL TES HASIL BELAJAR
SIKLUS I**

Kelas/Semester : X Akuntansi/2
 Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
 Materi : Konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, Undang-Undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja.

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1,2,3,4,5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= Sangat tidak baik

2= Tidak baik

3= Kurang baik

4= Baik

5= Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Aspek petunjuk					
	a. Petunjuk tes dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
	b. Kriteria skor dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
2	Aspek cakupan tes hasil belajar kognitif					
	a. Butir-butir soal dinyatakan secara jelas	1	2	3	4	5
	b. Pilihan jawaban dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
3	Aspek bahasa					
	a. Menggunakan bahasa sesuai dengan EYD	1	2	3	4	5
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif	1	2	3	4	5
	c. Menggunakan kata dan kalimat yang mudah dipahami	1	2	3	4	5
	Total skor					29

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,



Sri Sumardiningih, M.Si.

NIP. 1953 0403 197903 2 001

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES HASIL BELAJAR

Kelas/Semester : X Akuntansi/2
 Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
 Materi : Konsep dasar ketenagakerjaan, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, hak dan kewajiban tenaga kerja, Undang-Undang dan peraturan yang mengatur tenaga kerja.

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1,2,3,4,5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1= Sangat tidak baik
- 2= Tidak baik
- 3= Kurang baik
- 4= Baik
- 5= Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
1	Aspek petunjuk					
	a. Petunjuk tes dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
	b. Kriteria skor dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
2	Aspek cakupan tes hasil belajar kognitif					
	a. Butir-butir soal dinyatakan secara jelas	1	2	3	4	5
	b. Pilihan jawaban dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
3	Aspek bahasa					
	a. Menggunakan bahasa sesuai dengan EYD	1	2	3	4	5
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif	1	2	3	4	5
	c. Menggunakan kata dan kalimat yang mudah dipahami	1	2	3	4	5
	Total skor					30

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,



Hidayati Astutiningsih, SE

NBM. 1023498

Lampiran 10

Hasil Validasi RPP dan Soal Expert Judgement Siklus I

Keterangan	RPP	Soal
Sri Sumardiningsih, M.Si.	60	29
Hidayati Astutiningsih, S.E.	58	30
Rata-rata	59	29,5
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Kriteria hasil validasi RPP :

Nilai	Kriteria
$0 < x \leq 14$	Sangat Tidak Baik
$14 < x \leq 28$	Tidak Baik
$28 < x \leq 42$	Kurang Baik
$42 < x \leq 56$	Baik
$56 < x \leq 70$	Sangat Baik

Kriteria hasil validasi soal:

Nilai	Kriteria
$0 < x \leq 7$	Sangat Tidak Baik
$7 < x \leq 14$	Tidak Baik
$14 < x \leq 21$	Kurang Baik
$21 < x \leq 28$	Baik
$28 < x \leq 35$	Sangat Baik

Lampiran 11

Perolehan Skor Kelompok Siklus I

Kelompok	Jumlah Skor	Ranking Sementara
1	30	III
2	45	II
3	15	IV
4	55	I

Lampiran 12

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Mapel : Ekonomi Bisnis
 Materi : Ketenagakerjaan
 Kelas : X Akuntansi

Petunjuk :

Berikan tanda cek (√) pada setiap komponen yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan tuliskan uraian penjelasan dalam kelompok "keterangan" jika diperlukan keterangan lebih lanjut :

No.	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.	✓		Siswa menjawab pertanyaan salam dari guru, kondisi siswa tenang.
	b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	✓		siswa khushuk saat berdoa
	c. Guru melakukan perkenalan dan presensi.	✓		siswa tenang.
	d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.	✓		siswa menjawab apersepsi guru
	e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓		siswa mendengarkan
	f. Guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran yang akan digunakan.	✓		siswa memperhatikan ada siswa yang berbicara dg temannya
2.	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan materi tentang ketenagakerjaan	✓		ada siswa yang berbicara dg temannya ada siswa yg bermain HP

semangat siswa kurang

	b. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen	✓		siswa berkelompok dg kelompoknya
	c. Guru mempersiapkan untuk pelaksanaan turnamen	✓		siswa berbicara dg temannya
	d. Guru menjelaskan peraturan turnamen	✓		ada siswa yg ramai
	e. Guru membimbing siswa selama turnamen	✓		siswa mendengarkan penjelasan guru
	f. Guru dibantu siswa menghitung rata-rata skor perkelompok	✓		ada siswa yg ramai
	g. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi	✓		siswa antusias
3.	Penutup			
	a. Guru bersama siswa mengambil kesimpulan	✓		siswa antusias
	b. Guru memberikan <i>post-test</i>	✓		siswa mengerjakan
	c. Guru memberikan angket motivasi belajar	✓		siswa mengerjakan
	d. Guru mengucapkan salam	✓		siswa menjawab

Catatan tambahan:

.....

.....

.....

.....

Observer



(Nur Astuti Puspaningtyas)

Lampiran 13

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	butir 5	butir 6	butir 7	butir 8	butir 9	butir 10	butir 11	butir 12	butir 13	butir 14	butir 15	butir 16	butir 17	butir 18	total	Persen tase
1	Adinda Regita	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	67	74,44
2	Aliftina Ayu	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	68	75,56
3	Anisa Hidayati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	68	75,56
4	Aranadina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	68	75,56
5	Asri Anjani	4	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	3	5	4	72	80
6	Canda Dwi	4	1	3	5	3	5	5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	66	73,33
7	Dyah Leni	3	2	3	4	3	3	5	5	5	4	3	4	3	4	3	3	4	3	64	71,11
8	Fani Ardiana	3	4	3	3	3	3	4	5	5	4	3	5	3	3	4	3	4	3	65	72,22
9	Faradista	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	59	65,56
10	Fitri Januarti	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	67	74,44
11	Inggit	3	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	69	76,67
12	Isnanur	4	4	5	4	5	4	3	3	3	5	3	5	5	4	5	5	5	4	76	84,44
13	Leni Marlina	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3	5	3	3	3	70	77,78
14	Maulinda	3	4	4	4	2	4	5	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	64	71,11
15	Maya Septiana	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	63	70
16	Novia Erlin	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	65,56
17	Nurul Fantini	4	4	4	5	3	4	5	5	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	66	73,33
18	Pramesti	2	5	2	5	1	4	5	5	5	5	3	5	4	4	3	3	4	2	67	74,44
19	Ria Khoiriyah	2	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	67	74,44

20	Rina	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	3	3	4	4	4	4	76	84,44
21	Septi Andari	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	4	74	82,22
22	Sukmawati	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73	81,11
23	Widianingsih	3	4	4	4	3	4	5	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	67	74,44
	Jumlah per butir pernyataan	83	88	85	96	77	91	97	95	92	92	77	91	78	86	86	75	88	78	1555	
	Jumlah per indikator	256			264			284			92	77	416					166			
	Rata-rata per indikator	85,33			88			94,67			92	77	83,2					83			
	Persentase per indikator	74,2			76,52			82,32			80	66,95	72,34					72,17			
	JUMLAH SKOR MOTIVASI	524,5																			
	RATA-RATA MOTIVASI	74,93																			

Lampiran 14

Hasil Belajar Siswa Siklus I

DAFTAR NILAI SISWA

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Nama Tes : Post-test Siklus I
Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
Kelas/Program : X Akuntansi
Tanggal Tes : 12 Mei 2018
Pokok Bahasan/Sub : Ketenagakerjaan

KKM
75

No	Nama Peserta	L/P	Hasil Tes Objektif (100%)			Nilai Akhir	Predikat	Keterangan
			Benar	Salah	Nilai			
1	Adinda Regita	P	13	7	65,00	65,00	C+	Belum tuntas
2	Aliftina Ayu Mulyani	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
3	Anisa Hidayati	P	15	5	75,00	75,00	B	Tuntas
4	Aranadina Tirtaningrum	P	14	6	70,00	70,00	B-	Belum tuntas
5	Asri Anjani Putri Pratiwi	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
6	Canda Dwi Ariyani	P	11	9	55,00	55,00	C-	Belum tuntas
7	Dyah Leni Safitri	P	13	7	65,00	65,00	C+	Belum tuntas
8	Fani Ardiana Eka Putri	P	15	5	75,00	75,00	B	Tuntas
9	Faradista Januar Fitribella	P	12	8	60,00	60,00	C	Belum tuntas
10	Fitri Januari	P	13	7	65,00	65,00	C+	Belum tuntas
11	Inggit Wulansari	P	15	5	75,00	75,00	B	Tuntas
12	Isnanur Karomah	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
13	Leni Marlina	P	11	9	55,00	55,00	C-	Belum tuntas
14	Maulinda Mutiara Ramdhani	P	15	5	75,00	75,00	B	Tuntas
15	Maya Septiana Nur Layli	P	14	6	70,00	70,00	B-	Belum tuntas
16	Novia Erlin Ramadhani	P	13	7	65,00	65,00	C+	Belum tuntas
17	Nurul Fantini	P	12	8	60,00	60,00	C	Belum tuntas
18	Pramesti	P	15	5	75,00	75,00	B	Tuntas
19	Ria Khoiriyah	P	14	6	70,00	70,00	B-	Belum tuntas
20	Rina Murtiningsih	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
21	Septi Andari Putri	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
22	Sukmawati	P	14	6	70,00	70,00	B-	Belum tuntas
23	Widianingsih	P	13	7	65,00	65,00	C+	Belum tuntas
- Jumlah peserta test =			23	Jumlah Nilai =		1615	1615	
- Jumlah yang tuntas =			10	Nilai Terendah =		55,00	55,00	
- Jumlah yang belum tuntas =			13	Nilai Tertinggi =		85,00	85,00	
- Persentase peserta tuntas =			43,5	Rata-rata =		70,22	70,22	
- Persentase peserta belum tuntas =			56,5	Standar Deviasi =		8,32	8,32	

Lampiran 15

Hasil Analisis Butir Soal Siklus I

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Nama Tes : Post test siklus I
Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
Kelas/Program : X Akuntansi
Tanggal Tes : 12 Mei 2018
Pokok Bahasan : Ketenagakerjaan

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
1	0,077	Tidak Baik	0,565	Sedang	A	Tidak Baik
2	0,137	Tidak Baik	0,957	Mudah	ACD	Tidak Baik
3	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABCD	Tidak Baik
4	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
5	0,338	Baik	0,783	Mudah	BD	Revisi Pengecoh
6	-0,227	Tidak Baik	0,739	Mudah	D	Tidak Baik
7	0,227	Cukup Baik	0,261	Sulit	-	Cukup Baik
8	0,077	Tidak Baik	0,739	Mudah	B	Tidak Baik
9	0,132	Tidak Baik	0,522	Sedang	D	Tidak Baik
10	0,134	Tidak Baik	0,696	Sedang	B	Tidak Baik
11	0,293	Cukup Baik	0,913	Mudah	ACE	Revisi Pengecoh
12	-0,307	Tidak Baik	0,870	Mudah	BCD	Tidak Baik
13	0,399	Baik	0,957	Mudah	ACD	Revisi Pengecoh
14	0,635	Baik	0,391	Sedang	AE	Revisi Pengecoh
15	0,328	Baik	0,870	Mudah	BCD	Revisi Pengecoh
16	0,402	Baik	0,478	Sedang	C	Revisi Pengecoh
17	-0,103	Tidak Baik	0,087	Sulit	-	Tidak Baik
18	0,387	Baik	0,913	Mudah	BDE	Revisi Pengecoh
19	0,580	Baik	0,652	Sedang	D	Revisi Pengecoh
20	0,468	Baik	0,652	Sedang	AD	Revisi Pengecoh

Lampiran 16

SIKLUS II RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Muhammadiyah 1 Wates
Mata Pelajaran	: Ekonomi Bisnis
Materi Pokok	: Ketenagakerjaan
KKM	: 75
Kelas/ Semester	: X/ 2
Alokasi Waktu	: 2x45 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- 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 metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Inti 1 dan 2 dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Pencapaian kompetensi melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan

sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Menganalisis hak dan kewajiban tenaga kerja berdasarkan undang-undang ketenagakerjaan	3.10.6 Menganalisis solusi dari permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia 3.10.7 Mendeskripsikan organisasi serikat pekerja 3.10.8 Mengidentifikasi organisasi serikat pekerja
4.10 Merumuskan hak dan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja	4.10.1 Merumuskan hak tenaga kerja di lingkungan kerja 4.10.2 Merumuskan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menganalisis solusi dari permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia
2. Mendeskripsikan organisasi serikat pekerja
3. Mengidentifikasi organisasi serikat pekerja
4. Merumuskan hak tenaga kerja di lingkungan kerja
5. Merumuskan kewajiban tenaga kerja di lingkungan kerja

Fokus Penguatan Karakter

- a. Tanggungjawab
- b. Disiplin
- c. Jujur

D. Materi Pembelajaran (Terlampir)

Ketenagakerjaan

E. Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Team Games Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Games, Tanya jawab

F. Media dan Bahan

1. Media:
 - *Power point* tentang KI dan KD, Tujuan Pembelajaran, model pembelajaran dan media yang akan digunakan, materi ketenagakerjaan.
 - Media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI).
2. Alat :
 - Laptop
 - Papan Tulis
 - Proyektor
 - Lembar Kerja

G. Sumber Belajar

1. Buku referensi:

Heryati, Teti. 2017. *Ekonomi Bisnis SMK/MAK Untuk Kelas X Edisi Revisi*. Bandung: Hup.
2. Internet: Mencari materi di internet
 - a. <http://dewihardiningtyas.lecture.ub.ac.id/files/2012/05/tentang-serikat-pekerja-revisi-april-2008.pdf>
 - b. UU No.21 Tahun 2000

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">a. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.c. Guru melakukan perkenalan dan presensi.d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	10 menit

<p>2. Kegiatan inti</p> <p>a. <u>Tahap penyajian kelas (class precentation)</u> Guru menyampaikan materi tentang ketenagakerjaan dan siswa harus memperhatikan sungguh-sungguh</p> <p>b. <u>Belajar dalam kelompok</u> Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang yang memiliki latar belakang yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, dapat memotivasi siswa untuk saling membantu.</p> <p>c. <u>Games Tournament</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Setiap kelompok mewakili 1 orang untuk mengambil kartu pesan di dalam kotak yang telah disediakan. (semua wakil kelompok ke depan kelas). 2) Siswa tersebut harus bisa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu pesan. Bila tidak bisa menjawab skor kelompok akan dikurangi 10, dan akan dilemparkan ke wakil dari kelompok lain. <p>d. <u>Penghargaan kelompok</u> Guru dibantu siswa menghitung rata-rata skor perkelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.</p>	50menit
<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibantu guru mengambil kesimpulan dari pembelajaran hari ini. b. Guru melakukan <i>post-test</i>. c. Guru memberikan angket motivasi belajar. d. Guru mengucapkan salam. 	

I. Penilaian

1. Aspek Sikap

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

2. Kompetensi Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Pilihan Ganda	Lihat Lampiran	Sebelum dan setelah pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

Wates, Mei 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa



Hidayati Astutiningsih, SE
NBM. 1023498



Hanifah Rachmawati
NIM. 14804241036

LAMPIRAN RPP

JURNAL PENILAIAN SIKAP

No	Nama	Hari/ Tanggal	Kejadian	Keterangan
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

LAMPIRAN PENILAIAN PENGETAHUAN

SIKLUS II

- A. Teknik : Tes Tertulis
- B. Bentuk : Pilihan Ganda
- C. Soal tes
 - 1. Organisasi yang dibentuk dari, oleh, dan untuk pekerja/buruh baik di perusahaan maupun di luar perusahaan yang bersifat bebas, terbuka, mandiri, demokrasi dan bertanggung jawab adalah ...
 - a. Badan pekerja
 - b. Koperasi buruh
 - c. Unit pelaksana pekerja
 - d. Serikat pekerja
 - e. Organisasi buruh
 - 2. Dibawah ini yang merupakan tujuan dari adanya serikat pekerja *kecuali* ...
 - a. Untuk melindungi kepentingan pekerja
 - b. Melindungi pekerja beserta keluarganya akan keadaan sosial mereka
 - c. Melindungi hak perkerja dan tidak mendengarkan pendapat pekerja
 - d. Membela hak pekerja
 - e. Mengupayakan pengusaha mendengarkan suara pekerja sebelum membuat keputusan.
 - 3. Produk Indonesia yang tidak mampu bersaing dengan produk luar yang dihasilkan oleh negara maju merupakan salah satu permasalahan dalam ketenagakerjaan di Indonesia. Solusi dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut ...
 - a. Meningkatkan proses produksi barang sehingga tidak efisien
 - b. Meningkatkan produktivitas barang dengan biaya produksi tinggi tetapi hasil produksi dapat dikatakan rendah
 - c. Meningkatkan proses produksi sehingga efisien, biaya produksi tinggi tetapi hasil produksi kualitasnya juga tinggi
 - d. Mengadakan transmigrasi dan meningkatkan sektor unggulan daerah
 - e. Gaji tenaga kerja diturunkan karena kualitas penduduk yang tinggi
 - 4. Solusi dari salah satu masalah ketenagakerjaan yaitu meningkatnya pengangguran, dapat diatasi dengan beberapa cara dibawah ini, kecuali...
 - a. Pembukaan proyek-proyek umum
 - b. Pembukaan industri padat karya
 - c. Pengembangan sektor *home industry*
 - d. Mengembangkan kreativitas
 - e. Meningkatkan proses produksi secara efisien

5. Berikut yang bukan prinsip serikat pekerja adalah ...
 - a. Ketergantungan
 - b. Kemandirian
 - c. Demokratik
 - d. Kesatuan
 - e. Solidaritas
6. 1) Perlindungan pekerja
 2) Peningkatan akan kondisi dan syarat kerja
 3) Mengingkari perjanjian kerja bersama
 4) Menangani keluhan kesah anggota
 5) Menambah perselisihan
 6) Menyediakan manfaat lainnya (untuk kesejahteraan anggota)
 7) Sebagai suara pekerja
 8) Menyediakan sarana keuangan pekerja

Pernyataan mengenai peran dan fungsi serikat pekerja ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1),2),4)
 - b. 1),3),6)
 - c. 2),4),8)
 - d. 6),7),8)
 - e. 4),5),6)
7. Prinsip “*all for one and one for all*” mengandung makna ...
 - a. Kemandirian
 - b. Solidaritas
 - c. Sukarela dan permanen
 - d. Demokratik
 - e. Kesatuan
 8. Undang-undang yang mengatur serikat pekerja atau serikat buruh adalah ...
 - a. UU No 5 Tahun 1962
 - b. UU No 44 Tahun 1997
 - c. UU No 20 Tahun 2008
 - d. UU No 17 Tahun 2012
 - e. UU No 21 Tahun 2000
 9. Federasi serikat pekerja adalah ...
 - a. Gabungan serikat pekerja/serikat buruh
 - b. Gabungan beberapa federasi serikat pekerja
 - c. Orang perseorangan yang menjalankan perusahaan
 - d. 1 serikat pekerja saja
 - e. Kumpulan para pekerja dalam satu perusahaan

10. Federasi serikat pekerja dibentuk sekurang-kurangnya ... serikat pekerja/serikat buruh.
- a. 10
 - b. 5
 - c. 3
 - d. 8
 - e. 4
11. Serikat pekerja atau serikat buruh dibentuk sekurang-kurangnya ... Orang pekerja/buruh.
- a. 10
 - b. 15
 - c. 20
 - d. 5
 - e. 3
12. Organisasi Buruh Internasional biasa disebut ...
- a. FAO
 - b. ILO
 - c. WHO
 - d. IMF
 - e. WTO
13. Menjadi anggota serikat pekerja adalah kekuatan pekerja untuk menghilangkan permasalahan yang dihadapi seperti dibawah ini, kecuali ...
- a. Gaji yang rendah
 - b. Buruknya kondisi pelayanan kesehatan
 - c. Perlindungan kerja
 - d. PHK sepihak
 - e. Gaji yang tinggi
14. Mendirikan, menjalankan dan juga mengembangkan organisasi ditentukan oleh kekuatan sendiri tidak dikendalikan oleh pihak lain di luar organisasi. Merupakan prinsip ...
- a. Keterbukaan
 - b. Solidaritas
 - c. Kemandirian
 - d. Demokratis
 - e. Bertanggung jawab
15. Suatu sistem hubungan yang terbentuk antara para pelaku di dalam proses produksi barang atau jasa yang meliputi pengusaha, pekerja dan pemerintah disebut dengan ...
- a. Serikat pekerja
 - b. Serikat buruh
 - c. Hubungan industrial

- d. Hubungan internasional
 - e. Hubungan pekerja
16. Menerima anggota ataupun dalam memperjuangkan kepentingan pekerja atau buruh tidak membedakan aliran politik, agama, suku bangsa dan jenis kelamin. Merupakan prinsip ...
- a. Kemandirian
 - b. Keterbukaan
 - c. Bertanggung jawab
 - d. Solidaritas
 - e. Kesatuan
17. Lamanya waktu bekerja seorang pekerja dalam seminggu menurut UU No. 13 tahun 2003 yaitu ...
- a. 36 jam
 - b. 37 jam
 - c. 38 jam
 - d. 39 jam
 - e. 40 jam
18. Pengangguran sukarela termasuk golongan ...
- a. Angkatan kerja
 - b. Tenaga kerja
 - c. Bukan tenaga kerja
 - d. Kesempatan kerja
 - e. Bukan angkatan kerja
19. Di bawah ini yang *bukan* tujuan pembangunan ketenagakerjaan di Indonesia adalah ...
- a. Diskriminasi kesempatan kerja dan penyediaan tenaga kerja
 - b. Mendayagunakan tenaga kerja secara optimal dan manusiawi
 - c. Meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja dan keluarganya
 - d. Memberikan perlindungan kepada tenaga kerja dalam mewujudkan kesejahteraan
 - e. Mewujudkan pemerataan kesempatan kerja dan penyediaan tenaga kerja
20. Kesempatan kerja menggambarkan ...
- a. Banyaknya tenaga kerja
 - b. Banyaknya angkatan kerja
 - c. Tersedianya lowongan kerja
 - d. Banyaknya jumlah pekerja
 - e. Tersedianya jenis pekerjaan

D. Kunci Jawaban

1. D
2. C
3. C
4. E
5. A
6. A
7. B
8. E
9. A
10. B
11. A
12. B
13. E
14. C
15. C
16. B
17. E
18. E
19. A
20. C

LAMPIRAN MATERI SIKLUS II

A. Solusi Permasalahan Ketenagakerjaan

Agar masalah ketenagakerjaan dapat teratasi, berikut beberapa cara yang bisa dilakukan guna mengatasi masalah ketenagakerjaan:

1. Mengadakan transmigrasi ke daerah-daerah terpencil. (cara ini bisa digunakan sebagai cara mengatasi persebaran penduduk di Indonesia).
2. Mengadakan pelatihan kerja pada calon tenaga kerja.
3. Mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
4. Mengadakan pelatihan manajerial di daerah-daerah terpencil agar dapat membangun daerahnya sendiri serta mampu mengolah sumber daya manusianya. Dengan demikian, para tenaga kerja di daerah tidak perlu repot-repot ke Pulau Jawa untuk mencari kerja.
5. Membuat kebijakan yang tepat mengenai ketenagakerjaan.
6. Mendorong tenaga kerja untuk berwirausaha (selain mengatasi masalah ketenagakerjaan, cara ini bisa digunakan untuk memicu faktor pendorong terjadinya perdagangan internasional di Indonesia).
7. Melakukan pemagangan kerja bagi calon tenaga kerja.
8. Membenahi gaji dan upah tenaga kerja.
9. Peningkatan gizi dan kesehatan tenaga kerja.
10. Menggalakan program KB.
11. Menngembangkan industri padat karya.
12. Meningkatkan permodalan di dalam negeri.
13. Pengembangan pekerjaan umum seperti proyek pembangunan jalan, pembuatan saluran air, irigasi, pembuatan jalan, serta perbaikan jalan raya.
14. Pengembangan sektor usaha informal di daerah-daerah terpencil.

Solusi permasalahan ketenagakerjaan adalah sebagai berikut:

1. Masalah Pertama: Jumlah Angkatan Kerja yang Besar

Pemecahan masalahnya: Jumlah angkatan kerja yang besar disebabkan karena tingginya tingkat kelahiran atau pertumbuhan penduduk. Maka solusi yang harus dilakukan pemerintah dalam menekan atau mengurangi tingginya tingkat pertumbuhan penduduk yaitu dengan memaksimalkan pelaksanaan program keluarga berencana.

Pemaksimalan program keluarga berencana dapat dilakukan dengan cara sosialisasi dan penyuluhan KB secara intens kepada masyarakat, khususnya kepada pasangan yang baru menikah. Sehingga semakin tumbuh kesadaran masyarakat akan pentingnya program keluarga berencana. Hal ini juga bisa dilakukan dengan membatasi usia nikah sehingga dapat menekan terjadi pernikahan dini. Jika program KB berjalan baik, maka jumlah angka pertumbuhan atau kelahiran akan menurun, demikian pula angkatan kerja semakin berkurang. Apabila penurunan jumlah angkatan kerja yang berkurang ini, diikuti dengan peningkatan jumlah lapangan kerja, maka jumlah pengangguran juga berkurang.

2. Masalah Kedua: Kualitas Tenaga Kerja Relatif Rendah

Penyebab rendahnya kualitas tenaga kerja di Indonesia diantaranya karena rendahnya pendidikan, kurikulum pendidikan yang tidak sesuai dengan pekerjaan yang tersedia, kurangnya pelatihan dan pemagangan kerja.

Pemecahan masalahnya: Untuk mengatasi masalah rendahnya kualitas tenaga kerja dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Melakukan pelatihan kerja. Pelatihan kerja ini merupakan kegiatan pengembangan keahlian dan keterampilan yang berhubungan dengan pekerjaan dan persyaratan pekerjaan. Dengan demikian melalui pelatihan kerja ini diharapkan dapat meningkatkan

profesionalitas kerja para tenaga kerja. Pelatihan kerja ini dapat dilakukan dengan mendirikan Balai Latihan Kerja di berbagai daerah.

- b. Pemagangan. Pemagangan ini sebenarnya merupakan bagian dari pelatihan kerja, namun pemagangan ini langsung dilakukan di tempat kerja. Tujuan pemagangan adalah untuk memantapkan profesionalitas tenaga kerja. Hal ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah khususnya sekolah kejuruan (SMK) seperti yang dilakukan saat ini. Pemagangan harus dilakukan sesuai dengan jurusan atau jenis pekerjaan yang digelutinya. Salah satu contoh: SMK bidang keuangan hendaknya melakukan pemagangan di perusahaan-perusahaan yang berkaitan dengan keuangan.
- c. Meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat melalui pendidikan formal maupun nonformal. Melalui pendidikan formal, ini dapat dilakukan melalui program wajib belajar 9 tahun seperti saat ini dilakukan, membenahi kurikulum pendidikan untuk mendapatkan sistem pendidikan yang sesuai dengan bursa tenaga kerja, seperti membuka sekolah menengah kejuruan (SMK) di seluruh daerah. Sedangkan melalui pendidikan nonformal dapat dilakukan dengan memberikan kursus-kursus atau pelatihan-pelatihan kerja, pelatihan kewirausahaan untuk membuka lapangan kerja baru, dan lain sebagainya.
- d. Membenahi upah dan gaji tenaga kerja. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan para tenaga kerja, sehingga memiliki efek yang positif pada peningkatan mutu dan produktivitas kerja. Hal ini dapat dilakukan dengan cara diantaranya: meningkatkan upah minimum provinsi (UMP), mengikutkan pekerja dalam program asuransi jaminan sosial, meningkatkan keselamatan dan kesehatan kerja dalam perusahaan, dan perusahaan harus memenuhi hak-hak karyawan seperti hak cuti dan tunjangan hari raya.

- e. Peningkatan Gizi dan Kesehatan. Selain apa yang telah kita sebutkan tadi, kualitas atau mutu tenaga kerja dapat juga dilakukan dengan program peningkatan gizi dan kesehatan. Dengan gizi yang baik, maka kesehatan tenaga kerja juga akan baik sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.

3. Masalah Ketiga: Persebaran Tenaga Kerja Tidak Merata

Persebaran tenaga kerja tidak merata disebabkan karena terkonsentrasi (terpusat)nya penduduk Indonesia di Pulau Jawa. Hampir 60 % penduduk Indonesia berada di pulau Jawa. Kondisi ini dapat menimbulkan dampak semakin banyaknya jumlah pengangguran di pulau Jawa, sedangkan di luar pulau Jawa pembangunan akan terhambat karena kekurangan tenaga kerja untuk mengolah sumber daya yang ada.

Pemecahan Masalahnya: Untuk pemecahan masalah tersebut, pemerintah juga telah mengeluarkan beberapa kebijakan dalam rangka pemerataan persebaran tenaga kerja. Berikut ini beberapa kebijakan yang dilakukan pemerintah.

- a. Mengadakan transmigrasi, yaitu usaha pemeratakan penduduk dari daerah padat ke daerah yang masih sedikit penduduknya. Contoh, memindahkan penduduk Pulau Jawa ke Pulau Kalimantan dengan membuka lapangan kerja baru.
- b. Pemberdayaan tenaga kerja. Hal ini dilakukan dengan cara mengirim angkatan kerja dari daerah yang kelebihan tenaga kerja ke daerah yang kekurangan tenaga kerja atau pun ke negara lain yang kekurangan tenaga kerja.
- c. Pengembangan usaha sektor informal di daerah-daerah, seperti pengembangan usaha-usaha kerajinan. Misalnya, usaha batik, anyaman tikar, kerajinan kayu, dan lain-lain.

4. Masalah Keempat: Kesempatan Kerja Masih Terbatas

Kesempatan kerja masih terbatas disebabkan karena jumlah angkatan kerja masih lebih besar dari peluang kerja atau kesempatan kerja yang tersedia.

Pemecahan Masalahnya: Untuk mengatasi terbatasnya kesempatan atau peluang kerja ini dapat dilakukan dengan cara pengembangan industri padat karya yang mampu menyerap tenaga kerja yang besar. Hal ini dapat dilakukan dengan cara meningkatkan penanaman modal dalam negeri. Usaha lainnya yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah terbatasnya lapangan kerja ini adalah dengan pengembangan pekerjaan umum, seperti pengadaan proyek pembangunan jalan, pembuatan saluran air, irigasi, pembuatan jembatan, dan perbaikan jalan.

5. Masalah Kelima: Pengangguran

Masalah pengangguran ini disebabkan oleh keempat masalah yang disebutkan di atas, oleh karena itu pengangguran dapat di tekan atau diperkecil bila keempat masalah tadi juga sudah dapat diatasi. Pengangguran di samping disebabkan oleh keempat masalah tadi, bisa juga terjadi karena sering terjadinya pemutusan hubungan kerja (PHK) dan ketergantungan angkatan kerja pada lowongan pekerjaan yang disediakan oleh pemerintah dan perusahaan. Mereka lebih suka menunggu lowongan pekerjaan dibuka, jarang sekali angkatan kerja yang berkeinginan untuk menciptakan lapangan kerja sendiri melalui kegiatan wirausaha.

B. Serikat Pekerja

Serikat pekerja adalah organisasi demokratis yang berkesinambungan dan permanen dibentuk secara sukarela dari, oleh dan untuk pekerja sebagai maksud untuk;

1. Melindungi dan membela hak dan kepentingan pekerja
2. Memperbaiki kondisi – kondisi dan syarat - syarat kerja melalui perjanjian kerja bersama dengan manajemen/pengusaha
3. Melindungi dan membela pekerja beserta keluarganya

4. Mengupayakan agar manajemen/pengusaha mendengarkan dan mempertimbangkan suara atau pendapat serikat pekerja sebelum membuat keputusan

Prinsip serikat pekerja:

1. Demokratik
2. Mandiri
3. Sukarela dan permanen
4. Kesatuan
5. Solidaritas

Peran dan fungsi serikat pekerja:

1. Perlindungan
2. Peningkatan akan kondisi dan syarat kerja
3. Perjanjian kerjasama
4. Menangani keluhan kesah anggota
5. Menyelesaikan perselisihan
6. Menyediakan manfaat lainnya (untuk kesejahteraan anggota)
7. Sebagai suara pekerja
8. Menyediakan sarana komunikasi

Lampiran 17

Lembar Validasi RPP *Expert Judgement* Siklus II

**Lembar Validasi
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Siklus II**

Kelas/Semester : X/2
Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
Materi : Solusi permasalahan ketengakerjaan di Indonesia, serikat pekerja

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 = sangat tidak baik
- 2 = tidak baik
- 3 = kurang baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	1. Kejelasan SK dan KD				✓	
	2. Kesesuaian SK dan KD dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Ketepatan penjabaran KD ke dalam indikator				✓	
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
II	Isi yang Disajikan					
	1. Sistematika penyusunan RPP				✓	
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran					✓
	3. Kejelasan skenario pembelajaran				✓	
	4. Kelengkapan instrumen (soal, kunci, pedoman penskoran)				✓	
III	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
IV	Waktu					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					✓

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini dinyatakan:

- ① Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi
3. Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Yogyakarta, Mei 2018

Validator



Sri Sumardingsih, M.Si.

NIP.19530403 197903 2 001

**Lembar Validasi
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Kelas/Semester : X/2
Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
Materi : Ketenagakerjaan

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = sangat tidak baik

2 = tidak baik

3 = kurang baik

4 = baik

5 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	1. Kejelasan SK dan KD				✓	
	2. Kesesuaian SK dan KD dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Ketepatan penjabaran KD ke dalam indikator				✓	
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
II	Isi yang Disajikan					
	1. Sistematis penyusunan RPP					✓
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran				✓	
	3. Kejelasan skenario pembelajaran				✓	
	4. Kelengkapan instrumen (soal, kunci, pedoman penskoran)				✓	
III	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
IV	Waktu					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....


.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi
3. Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Yogyakarta, Mei 2018
Validator,


..... Hidayat Astutiningih, SE
NIP: NBM 1023498

Lampiran 18

Lembar Validasi Soal *Expert Judgement* Siklus II

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES HASIL BELAJAR
SIKLUS II

Kelas/Semester : X Akuntansi/2
Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
Materi : Solusi permasalahan ketengakerjaan di Indonesia,
serikat pekerja

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1,2,3,4,5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= Sangat tidak baik

2= Tidak baik

3= Kurang baik

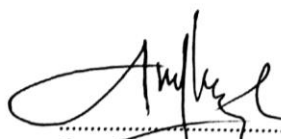
4= Baik

5= Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
1	Aspek petunjuk					
	a. Petunjuk tes dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
	b. Kriteria skor dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
2	Aspek cakupan tes hasil belajar kognitif					
	a. Butir-butir soal dinyatakan secara jelas	1	2	3	4	5
	b. Pilihan jawaban dinyatakan jelas	1	2	3	4	5
3	Aspek bahasa					
	a. Menggunakan bahasa sesuai dengan EYD	1	2	3	4	5
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif	1	2	3	4	5
	c. Menggunakan kata dan kalimat yang mudah dipahami	1	2	3	4	5
	Total skor					20

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,



Sri Sumardiningih, M.Si

NIP.19530403 197903 2 001

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES HASIL BELAJAR

Kelas/Semester : X Akuntansi/2
Mata Pelajaran : Ekonomi dan Bisnis
Materi : Solusi permasalahan ketengakerjaan di Indonesia,
organisasi serikat

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1,2,3,4,5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= Sangat tidak baik

2= Tidak baik

3= Kurang baik

4= Baik

5= Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Aspek petunjuk					
	a. Petunjuk tes dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
	b. Kriteria skor dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
2	Aspek cakupan tes hasil belajar kognitif					
	a. Butir-butir soal dinyatakan secara jelas	1	2	3	(4)	5
	b. Pilihan jawaban dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
3	Aspek bahasa					
	a. Menggunakan bahasa sesuai dengan EYD	1	2	3	(4)	5
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif	1	2	3	(4)	5
	c. Menggunakan kata dan kalimat yang mudah dipahami	1	2	3	4	(5)
	Total skor					75

Yogyakarta, Mei 2018

Validator,



Hidayati Astubiningih, S.E

NBM. 1023498

Lampiran 19

Hasil Validasi RPP dan Soal *Expert Judgement* Siklus II

Siklus II		
Keterangan	RPP	Soal
Sri Sumardiningsih, M.Si.	59	30
Hidayati Astutiningsih, S.E.	58	29
Rata-rata	56,5	29,5
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Kriteria hasil validasi RPP :

Nilai	Kriteria
$0 < x \leq 14$	Sangat Tidak Baik
$14 < x \leq 28$	Tidak Baik
$28 < x \leq 42$	Kurang Baik
$42 < x \leq 56$	Baik
$56 < x \leq 70$	Sangat Baik

Kriteria hasil validasi soal:

Nilai	Kriteria
$0 < x \leq 7$	Sangat Tidak Baik
$7 < x \leq 14$	Tidak Baik
$14 < x \leq 21$	Kurang Baik
$21 < x \leq 28$	Baik
$28 < x \leq 35$	Sangat Baik

Lampiran 20

Perolehan Skor Kelompok Siklus II

Kelompok	Jumlah Skor	Ranking Sementara
1	25	III
2	35	II
3	55	I
4	5	IV

Lampiran 21

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Mapel : Ekonomi Bisnis
 Materi : Ketenagakerjaan
 Kelas : X Akuntansi

Petunjuk :

Berikan tanda cek (√) pada setiap komponen yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan tuliskan uraian penjelasan dalam kelompok "keterangan" jika diperlukan keterangan lebih lanjut :

No.	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas.	✓		siswa menjawab salam kondisi siswa tenang
	b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	✓		siswa khirryu saat berdoa
	c. Guru melakukan perkenalan dan presensi.	✓		siswa tenang
	d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.	✓		siswa menjawab apersepsi siswa bersamangat
	e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓		siswa mendengarkan
	f. Guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran yang akan digunakan.	✓		siswa memperhatikan
2.	Kegiatan Inti	✓		
	a. Guru memberikan materi tentang ketenagakerjaan	✓		siswa memperhatikan

	b. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen	✓		siswa berkelompok dg kelompoknya
	c. Guru mempersiapkan untuk pelaksanaan turnamen	✓		siswa tenang
	d. Guru menjelaskan peraturan turnamen	✓		siswa memperhatikan penjelasan guru
	e. Guru membimbing siswa selama turnamen	✓		siswa antusias
	f. Guru dibantu siswa menghitung rata-rata skor perkelompok	✓		siswa antusias
	g. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi	✓		siswa antusias
3.	Penutup			
	a. Guru bersama siswa mengambil kesimpulan	✓		siswa aktif
	b. Guru memberikan <i>post-test</i>	✓		siswa mengerjakan
	c. Guru memberikan angket motivasi belajar	✓		siswa mengerjakan
	d. Guru mengucapkan salam	✓		siswa menjawab.

Catatan tambahan:

.....

.....

.....

.....

Observer



(Nur Astuti Puspaningtyas)

Lampiran 22

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	butir 5	butir 6	butir 7	butir 8	butir 9	butir 10	butir 11	butir 12	butir 13	butir 14	butir 15	butir 16	butir 17	butir 18	total	Persen tase
1	Adinda Regita	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	3	5	3	5	4	3	4	4	73	81,111
2	Aliftina Ayu	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	72	80
3	Anisa Hidayati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	69	76,667
4	Aranadina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	69	76,667
5	Asri Anjani	2	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	3	5	3	76	84,444
6	Canda Dwi	4	4	4	5	4	4	5	5	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	69	76,667
7	Dyah Leni	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	74	82,222
8	Fani Ardiana	4	4	3	3	3	3	4	5	5	4	3	5	3	4	4	3	5	5	70	77,778
9	Faradista	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	3	4	4	67	74,444
10	Fitri Januarti	4	4	3	5	3	4	5	5	5	5	4	5	3	3	5	3	3	3	72	80
11	Inggit	4	4	5	4	2	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	76	84,444
12	Isnanur	4	4	5	4	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	80	88,889
13	Leni Marlina	4	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	3	3	77	85,556
14	Maulinda	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	68	75,556

15	Maya Septiana	2	5	2	5	1	4	5	5	5	5	3	5	4	4	3	3	4	3	68	75,556	
16	Novia Erlin	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	3	5	5	69	76,667	
17	Nurul Fantini	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	67	74,444	
18	Pramesti	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	69	76,667	
19	Ria Khoiriyah	4	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	3	3	3	75	83,333	
20	Rina	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	3	5	82	91,111	
21	Septi Andari	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	75	83,333	
22	Sukmawati	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	84	93,333	
23	Widianingsih	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	68	75,556	
	Jumlah per butir	88	99	84	101	80	97	103	107	102	101	87	99	81	93	92	80	93	82	1669		
	Jumlah per indikator	271			278			312			101	87	445					175				
	Rata-rata per indikator	90,33			92,7			104			101	87	89					87,5				
	Persentase per indikator	78,55			80,6			90,43			87,8 3	75,65	77,391					76,087				
	Jumlah motivasi belajar	566,5																				
	Rata-rata motivasi belajar	80,93																				

Lampiran 23

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Nama Tes : Post test Siklus II
Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
Kelas/Program : X Akuntansi
Tanggal Tes : 19 Mei 2018
Pokok Bahasan/Sub : Ketenagakerjaan

KKM
75

No	Nama Peserta	L/P	Hasil Tes Objektif (100%)			Nilai Akhir	Predikat	Keterangan
			Benar	Salah	Nilai			
1	Adinda Regita	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
2	Aliftina Ayu Mulyani	P	19	1	95,00	95,00	A	Tuntas
3	Anisa Hidayati	P	18	2	90,00	90,00	A	Tuntas
4	Aranadina Tirtaningrum	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
5	Asri Anjani Putri Pratiwi	P	19	1	95,00	95,00	A	Tuntas
6	Canda Dwi Ariyani	P	14	6	70,00	70,00	B-	Belum tuntas
7	Dyah Leni Safitri	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
8	Fani Ardiana Eka Putri	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
9	Faradista Januar Fitrabella	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
10	Fitri Januari	P	14	6	70,00	70,00	B-	Belum tuntas
11	Inggit Wulansari	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
12	Isnanur Karomah	P	18	2	90,00	90,00	A	Tuntas
13	Leni Marlina	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
14	Maulinda Mutiara Ramdhani	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
15	Maya Septiana Nur Layli	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
16	Novia Erlin Ramadhani	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
17	Nurul Fantini	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
18	Pramesti	P	16	4	80,00	80,00	B+	Tuntas
19	Ria Khoiriyah	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
20	Rina Murtiningsih	P	19	1	95,00	95,00	A	Tuntas
21	Septi Andari Putri	P	18	2	90,00	90,00	A	Tuntas
22	Sukmawati	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
23	Widianingsih	P	17	3	85,00	85,00	A-	Tuntas
- Jumlah peserta test =			23	Jumlah Nilai =			1930	1930
- Jumlah yang tuntas =			21	Nilai Terendah =			70,00	70,00
- Jumlah yang belum tuntas =			2	Nilai Tertinggi =			95,00	95,00
- Persentase peserta tuntas =			91,3	Rata-rata =			83,91	83,91
- Persentase peserta belum tuntas =			8,7	Standar Deviasi =			6,73	6,73

Lampiran 24

Hasil Analisis Butir Soal Siklus II

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Nama Tes : Post test siklus I
Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis
Kelas/Program : X Akuntansi
Tanggal Tes : 12 Mei 2018
Pokok Bahasan : Ketenagakerjaan

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
1	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABCE	Tidak Baik
2	0,635	Baik	0,522	Sedang	AB	Revisi Pengecoh
3	0,183	Tidak Baik	0,913	Mudah	ADE	Tidak Baik
4	-0,327	Tidak Baik	0,783	Mudah	D	Tidak Baik
5	0,034	Tidak Baik	0,870	Mudah	BCE	Tidak Baik
6	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	BCDE	Tidak Baik
7	0,127	Tidak Baik	0,739	Mudah	CD	Tidak Baik
8	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABCD	Tidak Baik
9	0,409	Baik	0,609	Sedang	CDE	Revisi Pengecoh
10	0,680	Baik	0,696	Sedang	CDE	Revisi Pengecoh
11	0,633	Baik	0,783	Mudah	DE	Revisi Pengecoh
12	0,360	Baik	0,826	Mudah	ACD	Revisi Pengecoh
13	0,285	Cukup Baik	0,087	Sulit	BD	Revisi Pengecoh
14	0,127	Tidak Baik	0,957	Mudah	ABE	Tidak Baik
15	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABDE	Tidak Baik
16	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
17	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABCD	Tidak Baik
18	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABCD	Tidak Baik
19	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	BCDE	Tidak Baik
20	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABDE	Tidak Baik

Lampiran 25

Hasil Perolehan Skor Kelompok Keseluruhan

Kelompok	Siklus I	Siklus II	Jumlah	Ranking
1	30	25	55	IV
2	45	35	80	I
3	15	55	70	II
4	55	5	60	III

Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 8 Mei 2018

Nomor : 074/5253
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/5838/Kesbangpol/2018 tanggal 7 Mei 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Hanifah Rachmawati
NIM : 14804241036
Prodi/Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN AJARAN 2017/2018
Lokasi : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Waktu : 7 Mei 2018 s.d 11 Agustus 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :
1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 7 Mei 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/5838/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 1651/JN34.18/PP.07.02/2018
Tanggal : 4 Mei 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN AJARAN 2017/2018" kepada:

Nama : HANIFAH RACHMAWATI
NIM : 14804241036
No.HP/Identitas : 085215910583/3312124701960003
Prodi/Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Muhammadiyah 1 Wates
Waktu Penelitian : 7 Mei 2018 s.d 11 Agustus 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

KELOMPOK : BISNIS DAN MANAGEMENT
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

STATUS : TERAKREDITASI A

SK BAP S/M : 16.01/BAP.SM/TU/X/2014 Tanggal : 16 Oktober 2014
Alamat : Gadingan Wates, Kulon Progo, DIY. 55611 Telp. (0274) – 773344
Web www.smkmuh1wates.sch.id, email : smk_muh1wates@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 156 /KET/III.4.AU/F/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Armintari
NIP : 196205211988032002
Pangkat Golongan : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates

Menerangkan dengan sebenar – benarnya bahwa :

Nama : HANIFAH RACHMAWATI
NIM : 14804241036
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas/PT : Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Dosen Pembimbing : Dra. BARKAH LESTARI, M.Pd.

Adalah benar – benar telah melaksanakan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun pelajaran 2017/2018 terhitung sejak tanggal 7 Mei 2018 sampai dengan tanggal 25 Mei 2018 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : **“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN AJARAN 2017/2018”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 27

Dokumentasi

SIKLUS I



SIKLUS II



Kotak Dan Kartu Misteri

