

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK**

SKRIPSI

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



Oleh:
PARWATI NUR THOLIQOH
NIM. 15804241043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK



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

PENGESAHAN
Skripsi yang berjudul

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK

Oleh:
PARWATI NUR THOLIQOH
15804241043

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 13 Maret 2019 dan dinyatakan telah lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Bambang Suprayitno, M. Sc.	Ketua Pengaji		09/04/2019
Dra. Barkah Lestari, M.Pd.	Sekretaris		09/04/2019
Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si.	Pengaji Utama		28/3/2019

Yogyakarta, 10 April 2019
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Parwati Nur Tholiqoh

NIM : 15804241043

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK**

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, 25 Februari 2019

Penulis,



Parwati Nur Tholiqoh
NIM. 15804241043

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras”.

(QS. Al Insyirah: 6-8).

“La Tahzan Innallaha Ma’ana (Jangan Bersedih Sesungguhnya Allah Bersama Kita)”.

(QS. At-Taubah; 40).

“Agama tanpa ilmu adalah buta. Ilmu tanpa agama adalah lumpuh”.

(Albert Einstein).

PERSEMBAHAN

Bismillahirramanirrahim

Dengan memanjatkan puji syukur atas nikmat yang Allah SWT berikan, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Parmin dan Ibu Wadinah. Terimakasih untuk kasih sayang, doa, perhatian, bimbingan, dukungan, dan segala hal yang sangat berarti, yang selalu diberikan dalam setiap langkahku.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 2 NGAGLIK**

Oleh:

**Parwati Nur Tholiqoh
15804241043**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, soal tes, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari persentase rata-rata skor motivasi belajar dari 71,76% (sedang) menjadi 88,30% (tinggi) yang meningkat sebesar 16,54% dan setiap indikator pada siklus II telah melampaui kriteria motivasi minimal (75%). Sedangkan peningkatan hasil belajar dari 66,91 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 56% menjadi 84,27 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 96%. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 17,36 dan ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 40%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), Papan Bulletin, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) USING BULLETIN BOARD TO
INCREASE LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN
THE ECONOMICS SUBJECT OF GRADE XI OF SOCIAL STUDENTS IN
SMA NEGERI 2 NGAGLIK**

By:
Parwati Nur Tholiqoh
15804241043

ABSTRACT

This study aims to find out increase learning motivation and learning outcomes by the implementation of cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) using bulletin board of grade XI of social students in SMA Negeri 2 Ngaglik in the 2018/2019 academic year.

This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles. Cycle I consisted of two meetings and Cycle II consisted of two meetings. Each cycle consists of 4 stages, which are planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were Grade XI of Social 2 contains 28 students. The data collection techniques used in this research were observation, test, and documentation. The research instruments used were observation sheets, test sheets, and documents.

The result of the research shows that the implementation of cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) using bulletin board can increase motivation and learning outcomes of grade XI of social students in SMA Negeri 2 Ngaglik. Increased learning motivation can be seen from the percentage of the average learning motivation score from 71.76% to 88.30% which increased by 16.54% and each indicator in the cycle II had more than 75%. While the increase of learning outcomes from 66,91 with the percentage mastery learning outcomes 56% to 84.27 with the percentage of learning result completeness 96% increased 17.36 with a percentage of 40% mastery learning.

Keywords: Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT), Bulletin Board, Learning Motivation, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Papan Bulletin Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Ngaglik” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Bapak Tejo Nurseto, M.Pd. yang telah memberikan arahan.
4. Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE., M.Si., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama perkuliahan.
5. Dra. Barkah Lestari, M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, kritik saran, serta arahan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. SMA Negeri 2 Ngaglik yang telah mengijinkan dan menerima penulis melaksanakan penelitian.
8. Ayah dan Ibu yang senantiasa memberikan semangat dan do'a. Terimakasih atas kasih sayang, bimbingan, perhatian, dukungan, dan segala hal yang sangat berarti.
9. Kakak Syidaadan Hayatun Sulistyaningsih, Adik Restu Akbar Yulian dan Adik Mutya Nur Ramadani yang selalu mendukung dan mendoakan.
10. Arinda, Indar, Licha, Eki dan Nindya, terimakasih telah menjadi teman yang selalu memberikan bantuan dan motivasi.

11. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungannya. Terimakasih untuk cerita manis dan pahit selama ini. Semoga kita sukses selalu dan mendapatkan apapun yang terbaik nantinya.
12. Segenap keluarga KKN 30 UNY Desa Dadapayu dan PLT SMK 7 Yogyakarta, terimakasih telah menjadi keluarga baru.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat, dorongan, serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga semua amal baik mereka diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amalan yang terbaik, aamiin. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Penulis,



Parwati Nur Tholiqoh

NIM. 15804241043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Belajar dan Pembelajaran	14
2. Motivasi Belajar.....	16
3. Hasil Belajar	23
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) ..	26
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	43

D. Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Desain Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	47
D. Definisi Operasional Variabel	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Validitas dan Reliabilitas.....	55
H. Teknik Analisis Data	56
I. Prosedur Penelitian	58
J. Indikator Keberhasilan.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	62
B. Deskripsi Penelitian	63
1. Kegiatan Pra Tindakan.....	63
2. Siklus 1	64
3. Siklus II.....	74
C. Pembahasan Hasil Penelitian	82
1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	83
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	83
D. Keterbatasan Penelitian	85
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Ekonomi	52
Tabel 2. Skor Alternatif Penilaian Pedoman Observasi	53
Tabel 3. Kisi-kisi soal tes pada siklus I.....	55
Tabel 4. Kisi-kisi soal tes pada siklus II	55
Tabel 5. Pedoman Kriteria Motivasi Belajar Siswa	57
Tabel 6. Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi Siklus I	71
Table 7. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	72
Tabel 8. Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi Siklus II	80
Tabel 9. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	81
Tabel 10. Persentase Peningkatan Skor Motivasi Belajar.....	83
Tabel 11. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 2. Proses PTK Model Kemmis dan Taggart.....	47
Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....	72
Gambar 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II	82

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nilai Penilaian Akhir Semester	94
Lampiran 2. Daftar Hadir Siswa	95
Lampiran 3. Silabus Ekonomi.....	96
Lampiran 4. Pembagian Kelompok.....	100
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	101
Lampiran 6. Lembar Validasi RPP Expert Judgement Siklus I.....	121
Lampiran 7. Lembar Validasi Soal Expert Judgement Siklus I.....	125
Lampiran 8. Hasil Validasi RPP dan Soal Expert Judgement Siklus I	129
Lampiran 9. Perolehan Skor Kelompok Siklus I	130
Lampiran 10. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	131
Lampiran 11. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	133
Lampiran 12. Hasil Belajar Siswa Siklus I	134
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	135
Lampiran 14. Lembar Validasi RPP Expert Judgement Siklus II.....	156
Lampiran 15. Lembar Validasi Soal Expert Judgement Siklus II.....	160
Lampiran 16. Hasil Validasi RPP dan Soal Expert Judgement Siklus II.....	164
Lampiran 17. Perolehan Skor Kelompok Siklus II	165
Lampiran 18. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	166
Lampiran 19. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	168
Lampiran 20. Hasil Belajar Siswa Siklus II	169
Lampiran 21. Surat Ijin Penelitian	170
Lampiran 22. Dokumentasi.....	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menyiapkan manusia menjadi manusia mandiri di masa yang akan datang. Pendidikan juga hal yang sangat penting bagi suatu negara karena dengan pendidikan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan salah satunya dapat diraih dengan cara formal yaitu melalui sekolah. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Bagaimanapun juga guru tetaplah barisan depan dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan mendidik siswa secara langsung melalui bimbingan, sikap serta keteladanan yang dicerminkan oleh sang guru. Dalam proses pembelajaran guru harus menentukan model pembelajaran yang bervariasi dan tepat agar proses pembelajaran berjalan optimal serta tidak membosankan bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga diperlukan untuk menunjang pembelajaran. Setelah menentukan model dan media pembelajaran yang tepat maka dapat mendorong motivasi belajar dan hasil belajar siswa di kelas.

Motivasi belajar dapat dilihat dari keinginan dan keseriusan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan dorongan baik dari luar maupun dari dalam yang menyangkut keinginan dan keseriusan siswa dalam mempelajar materi pelajaran. Menurut R. Ibrahim (2010:27) motivasi merupakan sesuatu tenaga yang berada pada diri siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Meningkatkan motivasi belajar dapat

dilakukan oleh guru dengan hal berikut, seperti : (1) menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga rasa bosan dapat berkurang, (2) memilih bahan yang menarik minat dan dibutuhkan siswa sehingga akan membangkitkan motif untuk mempelajarinya. (3) memberikan sasaran tes, kuis, dan sebagainya, (4) memberikan kesempatan untuk sukses, dan (5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Motivasi belajar tersebut penting untuk selalu ditumbuhkan oleh seorang guru. Tanpa adanya motivasi semangat siswa untuk belajar pun turun sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:3-4) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar”. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar. Untuk memecahkan masalah motivasi dan hasil belajar yang rendah maka dibutuhkan pembelajaran yang mampu membuat siswa merasa tertarik dan memusatkan perhatiannya pada proses pembelajaran. Cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru haruslah melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Rusman (2016:133) mengemukakan bahwa 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 dapat dikombinasikan dengan suatu media pembelajaran supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi presetasi siswa terhadap tujuan pengajaran (Indriana, 2011:15-16). Terdapat media pembelajaran elektronik dan non elektronik. Media elektronik misalnya dengan menggunakan power point sedangkan non elektronik misalnya media yang dibuat sendiri untuk mendukung proses pembelajaran misalnya dengan papan flannel, papan bulletin, dan lain-lain. Tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa kebanyakan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa power point sebagai media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa cepat bosan dan motivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi rendah.

Pada kenyataannya, masih banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah tersebut adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pengetahuan tentang model-model pembelajaran sangat penting untuk dikuasai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan menguasai tentang model-model pembelajaran maka guru dapat melakukan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tidak terasa monoton bagi siswa dan memotivasi siswa untuk terus menggali

materi dari berbagai sumber. Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti masih ada guru yang memiliki kecerendungan proses pembelajaran yang lesu. Hal ini dapat diliat dari perilaku dan partisipasif siswa yang pasif dan kadang sulit dikontrol. Perilaku siswa yang seperti itu dapat diakibatkan karena proses pembelajaran yang lebih banyak menggunakan komunikasi satu arah dan tidak banyak melibatkan siswa, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak lagi sesuai dengan perkembangan siswa pada saat ini. Model pembelajaran sekarang banyak berkembang ke model pembelajaran siswa aktif. Semakin siswa aktif dalam mengikuti proses belajar dikelas maka rasa ingin tahu siswa akan semakin tinggi. Hal inilah yang perlu dilakukan guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar yang diperoleh. Kesesuaian strategi pembelajaran dengan tujuan belajar harus dilakukan agar siswa dalam mencapai tujuan belajar dapat berhasil dan optimal. Salah satu dari sekian banyak model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan yang isinya heterogen, sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dan terdapat penghargaan (reward) terhadap kelompok yang berhasil menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (Sanjaya, 2006: 242). Menurut Slavin, Abrani, dan Chambers dalam Sanjaya

(2006: 244) pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, salah satunya adalah perspektif motivasi. Perspektif motivasi yaitu dengan adannya penghargaan yang diberikan kepada kelompok maka mendorong setiap anggota kelompok untuk saling membantu dan memperjuangkan keberhasilan kelompoknya dan dengan demikian keberhasilan kelompok berarti keberhasilan individu.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Dalam *Team Games Tournament* (TGT) guru memberikan penyajian materi yang akan dibahas secara garis besar lalu siswa diminta untuk belajar dalam kelompok masing-masing untuk kemudian diadakan tournament atau kompetisi dengan anggota kelompok lain sesuai tingkat kemampuan. Kelebihan tipe *Team Games Tournament* (TGT) antara lain adalah siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, motivasi belajar siswa bertambah, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan toleransi antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, dan siswa bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, serta kerja sama antar anggota kelompok dapat membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan (Taniredja, dkk., 2012:72-73).

Peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan gambaran kondisi siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Saat melakukan observasi peneliti melihat adanya motivasi belajar yang belum optimal

ditunjukkan dengan banyak siswa yang tidak bisa memperhatikan secara serius terhadap materi yang disampaikan. Pada saat jam pelajaran berlangsung ada siswa yang bermain-main sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, hal ini ditunjukkan dengan saat pembelajaran ditemui beberapa siswa bermain handphone, mengobrol dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Selain itu, saat proses pembelajaran kebanyakan siswa masih memiliki partisipasi yang rendah yang menunjukkan belum memiliki motivasi yang tinggi. Pada saat siswa diberikan tugas oleh guru, masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugasnya.

Saat Penilaian Akhir Semester pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik tergolong belum optimal, dimana masih banyak siswa yang belum mampu memenuhi KKM yang ditetapkan sebesar 70. Di Kelas XI IPS 2 dengan jumlah 28 siswa, ada 12 siswa yang nilainya telah diatas KKM dan ada 16 siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas XI IPS 2 di SMA N 2 Ngaglik belum maksimal, karena sebagian besar siswa belum memenuhi KKM. Selain itu pada saat peneliti melakukan observasi di SMA N 2 Ngaglik, guru mata pelajaran ekonomi belum memanfaatkan media pembelajaran saat mengajar yang ditunjukkan dengan tidak adanya media powerpoint ataupun media yang lain, padahal media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran

Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan yaitu dengan model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*, selain dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi ekonomi, juga dapat meningkatkan kerjasama di antara siswa secara berkelompok. Sanjaya (Rachmawati, 2018: 5) mengungkapkan bahwa *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

Meningkatnya motivasi belajar dengan penerapan *Team Games Tournament* (TGT) sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efriana (2010), Nurhayanti (2013), dan Diswara (2015). Penelitian yang dilakukan oleh Efriana dan Nurhayanti menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor untuk keseluruhan aspek motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan taraf keberhasilan sangat baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan Diswara juga menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan motivasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvesional. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dikelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol.

Widyastuti (2017) dan Rachmawati (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Selain itu, jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, artinya jumlah persentase siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

Peneliti mengkombinasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin 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. Penerapannya akan melibatkan seluruh siswa dan digunakan dalam kelas yang heterogen. Media papan bulletin dinilai lebih efektif digunakan, karena guru dapat membuatnya baik itu dengan fasilitas memadai maupun dengan fasilitas yang belum memadai. Media papan bulletin juga lebih murah dan mudah membuatnya. Menurut Hamalik (1994: 57), kelebihan penggunaan media papan buletin antara lain adalah menciptakan motivasi dan meningkatkan motivasi siswa, mempersatukan semangat dan tanggung jawab sisa dengan menimbulkan rasa milik bersama, melengkapi pengalaman sosial karena para siswa bekerja dalam kelompok pada waktu merencanakan dan melaksanakan papan buletin, mendorong siswa untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat, merangsang inisiatif, dan melatih cara memecahkan masalah.

Penggunaan media papan buletin dalam pembelajaran membuat siswa menjadi aktif dan kreatif dalam menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Hal ini didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya oleh Wati (2015) yang menyatakan bahwa media papan buletin dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan minat, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan siswa semakin meningkat. Siswa menjadi aktif, waktu untuk siswa bercerita dengan teman yang lain tidak ada lagi, tidak nampak kesenjangan antara yang pintar dan siswa yang kurang pintar. Dan saat pembelajaran berlangsung, suasana kelas lebih kondusif, aman, serius, dan menyenangkan.

Elawati (2008), Nurhidayanti (2013) dan Rahayu (2015) juga mengungkapkan mengenai penggunaan media papan buletin dalam kegiatan pembelajaran. Media papan buletin dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa meskipun diantara peneliti tersebut memiliki kendala ketika melaksanakan tahapan penggunaan media papan buletin sehingga mengharuskannya melakukan banyak demonstrasi terhadap beberapa materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian menggunakan media papan buletin yang lebih baik.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu APBN. Penggunaan model pembelajaran TGT dengan media papan bulletin cocok untuk materi tersebut karena karakteristik dari materi APBN 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. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa dituntut aktif secara individu maupun kelompok. Setiap siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk menjawab dan menempelkan jawaban pada papan bulletin sehingga siswa dituntut untuk bertanggungjawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Penerapanya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya aktif maupun pasif. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Papan Bulletin Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Ngaglik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik, yaitu sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih didominasi dengan metode ceramah sehingga siswa cepat merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran.
2. Proses belajar mengajar yang kurang variatif membuat antusiasme siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang.

3. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan masih kurang, terlihat dimana ada beberapa siswa yang tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga menimbulkan turunnya hasil belajar siswa.
4. Kurangnya motivasi belajar ekonomi dalam kegiatan pembelajaran, ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
5. Hasil belajar ekonomi sebagian siswa XI IPS 2 belum mencapai KKM yang ditunjukkan dan lebih rendah daripada kelas XI IPS lain.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan tidak terjadi perluasan kajian. Penelitian ini hanya membatasi point 4 dan 5 pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan yaitu mengenai motivasi belajar yang rendah dan hasil belajar dibawah KKM.

D. Rumusan Masalah

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

1. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar ekonomi kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran papan bulletin?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran papan bulletin?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Peningkatan motivasi belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran papan bulletin kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik.
2. Peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media pembelajaran papan bulletin kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan papan bulletin guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah serta memberikan bekal dan pengalaman mengenai proses pembelajaran ekonomi untuk mempersiapkan diri

menjadi pendidik yang mampu menyajikan pembelajaran dengan baik terutama melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa.

c. Bagi Siswa

- 1) Motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin
- 2) Memberikan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif menumbuhkan semangat siswa untuk bekerja sama antar anggota kelompok.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Dengan belajar diharapkan terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Rusyan, dkk (1989: 9) belajar sebagai change in behavior atau perubahan kelakuan, seperti seseorang dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tak dapat dilakukan sebelum belajar.

Belajar bukan hanya dari pengetahuan tetapi belajar merupakan proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara positif baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan atas apa yang telah dipelajari. Belajar tidak terikat oleh tempat dan dapat dilakukan dimana saja seperti sekolah, rumah, lingkungan sekitar dan di mana saja. Dengan belajar maka individu akan mendapatkan pengalaman untuk melakukan perubahan tingkah laku secara positif sesuai dengan pengalaman yang didapatkannya. Belajar juga dapat mengubah seseorang dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dengan nilai-nilai sikap positif yang didapatkan sehingga dapat menjadi lebih baik dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mendukung untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses perolehan ilmu, sikap dan keterampilan pada siswa sebagai sasaran pembelajaran.

Menurut Arikunto dalam Widyastuti (2017: 13), “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (2013: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Pembelajaran merupakan proses dimana guru memberikan materi dan siswa menerima materi pelajaran dan saling mempengaruhi serta berintekasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari cara-cara yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan yang tidak terbatas menggunakan sumber daya yang terbatas (Ritonga dkk, 2007: 12). Menurut Sugiharsono (2013: 23), ekonomi berarti aturan mengenai rumah tangga dan ilmu ekonomi merupakan ilmu yang mengatur rumah tangga dalam memenuhi kebutuhannya. Dari uraian di atas, ilmu ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhannya dengan sumber daya yang terbatas untuk mencapai kemakmuran. Inti permasalahan ekonomi itu sendiri adalah

tidak seimbangnya antara kebutuhan manusia dengan alat pemuas kebutuhan yang ada dan akhirnya menimbulkan kelangkaan.

Mata pelajaran ekonomi di SMA berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep ekonomi yang berkaitan dengan masalah ekonomi sehari-hari, membuat keputusan yang tepat dalam memilih kebutuhan serta dapat memecahkan masalah ekonomi yang terjadi. Dengan adanya mata pelajaran ekonomi dapat membekali siswa dengan pengetahuan yang telah didapatkan agar mampu mengambil keputusan secara rasional dalam menentukan berbagai pilihan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2014: 21) belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya dan hasil dari pengalamannya yang kemudian digunakan untuk memenuhi kebutuhannya. Perubahan tingkah laku yang awalnya belum mengetahui menjadi tahu akan sesuatu hal yang telah dilakukan.

Menurut Thorndike yang dikutip oleh Uno (2008: 11), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respons dan menghasilkan perubahan tingkah laku serta dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat

diamati), atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati). Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Skinnier. Hanya saja bagi Skinnier dalam Uno (2008: 13), hubungan antara stimulus dan respons untuk menjelaskan perubahan tingkah laku belum lengkap. Untuk memahami tingkah laku siswa secara tuntas maka kita harus memahami respons itu sendiri dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh respons tersebut.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang telah didapatkan baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Belajar bukan hanya pada berpusat pada perubahan hasil akademik yang semakin meningkat tetapi juga dilihat dari perubahan tingkah laku yang semakin mantap dan dewasa serta keterampilan yang semakin meningkat. Belajar terjadi sepanjang hidup manusia, kapan saja, dan dimana saja sehingga belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah tetapi dapat dilakukan di rumah, lingkungan masyarakat, dan lain sebagainya. Belajar juga menuntut manusia untuk menjalani perkembangan menjadi manusia seutuhnya.

Menurut Sadirman (2014: 75), motivasi merupakan serangkaian usaha yang dilakukan untuk meyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang memiliki keinginan dan mau melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang itu sendiri dan dapat dirangsang oleh faktor luar.

Motivasi merupakan pengarah untuk perbuatan belajar kepada tujuan yang jelas yang diharapkan dapat dicapai. Uno (2008: 23) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan dari luar pada siswa yang sedang belajar untuk menghasilkan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Pengertian lain tentang motivasi dikemukakan oleh Mc. Donald dalam Sardiman (2014: 73-74) bahwa motivasi adalah perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian tersebut mengandung tiga elemen penting antara lain:

- 1) Bahwa motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi pada manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiawaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia tetapi kemunculannya karena

terangsang oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Motivasi belajar adalah faktor psikis bersifat non-intelektual yang memiliki peranan yang khas yaitu dapat menumbuhkan gairah, perasaan senang, dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2014: 75).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat dirangsang oleh faktor luar dan menimbulkan perasaan senang dan tertarik untuk melakukan aktivitas belajar. Dalam penelitian ini motivasi diukur dengan keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan, minat siswa terhadap pelajaran, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dan siswa dapat mempertahankan pendapatnya.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena dengan motivasi maka siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang terjadi. Dengan adanya motivasi juga dapat menentukan hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi tentunya akan lebih mudah untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan, sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah perlu dirangsang dari luar agar memiliki dorongan yang

lebih kuat. Menurut Sardiman (2014: 85), motivasi memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Motivasi sebagai pendorong manusia untuk melakukan kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Motivasi sebagai penentu arah dalam kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Motivasi sebagai penentu perbuatan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan tujuannya dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat.
- 4) Motivasi sebagai pendorong untuk mencapai prestasi. Dengan motivasi yang baik dalam belajar maka akan menunjukkan hasil belajar yang baik.

Uno (2008: 27-29) mengemukakan fungsi motivasi antara lain:

- 1) Motivasi sebagai penguatan belajar untuk siswa yang dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat diselesaikan melalui pengalaman yang pernah dilaluinya.
- 2) Motivasi untuk memperjelas tujuan belajar yaitu siswa akan tertarik untuk mengikuti pelajaran jika hal yang akan dipelajarinya dapat dinikmati manfaatnya untuk siswa itu sendiri.
- 3) Motivasi sebagai penentu ketekunan belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang baik untuk belajar sesuatu akan berusaha dengan tekun untuk memperoleh hasil yang baik.

c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Sardiman (2014: 83-84) menjelaskan beberapa ciri-ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang, antara lain:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak criminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal yang berulang-ulang sehingga tidak berkembang dan kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri di atas sangat penting dalam proses pembelajaran dan siswa yang memiliki ciri-ciri seperti yang disebutkan di atas berarti orang itu memiliki motivasi yang baik dan kuat. Dalam kegiatan belajar ekonomi akan berhasil baik bila siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Siswa yang belajar dengan baik tidak terjebak pada tugas yang rutin. Siswa juga

harus mampu mempertahankan pendapatnya dengan pandangan rasional.

Bahkan siswa juga harus responsif terhadap masalah umum yang terjadi disekitarnya dan bagaimana memikirkan pemecahan dari masalah tersebut.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Arden N.Frandsen dalam Sardiman (2014: 46) mengemukakan beberapa faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk belajar, yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelediki dunia luas.
- 2) Adanya sifat kreatif dan keinginan untuk maju pada diri orang yang belajar.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang lain seperti orang tua, guru dan teman-temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman jika menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran (hukuman) sebagai akhir dari belajar.

Maslow yang dikutip dari Sardiman (2014: 47) menjelaskan motivasi untuk belajar itu yakni:

- 1) Adanya kebutuhan fisik.
- 2) Adanya kebutuhan akan rasa aman dan bebas dari ketakutan.
- 3) Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam berhubungan dengan orang lain.

- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat
- 5) Sesuai dengan sifat seseorang untuk mengemukakan atau mengetengahkan diri.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam maupun dari luar. Dengan adanya rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan timbulnya motivasi dalam diri siswa sehingga kegiatan pembelajaran optimal.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen penting dari sebuah pembelajaran. Menurut Winkel dalam Purwanto (2016: 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar menurut Dimyati dan Mudjiono dalam Widyastuti (2017: 43) merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari pengertian di atas, hasil belajar berarti hasil yang diperoleh siswa biasanya berbentuk nilai atau skor. Hasil pembelajaran juga menunjukkan tingkat penguasaan materi oleh siswa baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Siswa yang memperoleh nilai tinggi artinya lebih menguasai materi daripada siswa yang memperoleh nilai rendah. Hasil belajar biasanya diukur dengan menggunakan tes. Tes

tersebut dapat berupa pilihan ganda dan uraian untuk diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah khususnya ranah rasa siswa sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible yaitu tak dapat diraba. Sehingga guru hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta, rasa maupun karsa (Syah, 2014: 148).

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini berupa aspek kognitif, karena pada aspek tersebut berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Menurut Bloom, dkk. (dalam Arikunto, 2013: 131-133) menyebutkan enam jenis perilaku yang termasuk dalam aspek kognitif, yaitu:

- 1) Pengetahuan, siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban dan mengingat kembali satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan membuktikan bahwa siswa telah memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

- 3) Penerapan, mencakup kemampuan untuk memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus.

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

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam pembelajaran, tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor baik itu internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Slameto (2015: 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua yaitu faktor yang berasal dari individu (internal) siswa seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor

kelelahan serta faktor dari luar diri individu (eksternal) siswa seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

c. Cara Mengukur Hasil Belajar

Hasil belajar biasanya diukur dengan menggunakan tes. Tes tersebut dapat berupa pilihan ganda dan uraian untuk diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran. Tes adalah alat penilaian dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan untuk siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan (Sudjana, 2014:35). Tes pada umumnya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bidang kognitif yang berkenaan dan bersesuaian antara penguasaan bahan ajar dengan tujuan pendidikan serta pengajaran.

Arikunto (2013:177) mengemukakan bahwa terdapat dua bentuk tes yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai kemajuan siswa yaitu tes subjektif yang pada umumnya berbentuk esai (uraian) dan tes objektif yang meliputi tes benar-salah, tes pilihan ganda, menjodohkan dan tes isian. Pada penelitian ini digunakan tes objektif berupa pilihan ganda dan tes uraian dengan penilaian secara kognitif.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem pembelajaran kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Pembelajaran kooperatif

merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan berpartisipasi dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen dan saling berinteraksi (Rusman, 2016: 202).

Menurut Sanjaya (2006: 242-243), sistem penilaian pembelajaran kooperatif dilakukan terhadap kelompok. Kelompok yang menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan akan memperoleh penghargaan (reward) dan dengan demikian maka setiap anggota kelompok memiliki hubungan ketergantungan yang positif. Ketergantungan ini yang akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu dan memotivasi untuk keberhasilan kelompok sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi demi keberhasilan yang dicapai kelompok.

Slavin dalam Sanjaya (2006: 242) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus meningkatkan hubungan sosial, menerima kekurangan orang lain dan diri sendiri, serta dapat meningkatkan harga diri. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Pembelajaran kooperatif dapat membangun jiwa kerjasama dan partisipasi siswa. Setiap siswa akan saling membantu untuk keberhasilan

kelompok dengan cara bekerja sama dalam tim. Siswa yang pasif juga mau tidak mau akan ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini masih di dominasi oleh ceramah. Dengan pembelajaran kooperatif maka siswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran dan bukan hanya sebagai objek pembelajaran.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2016: 207-208) mengemukakan beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Pembelajaran kooperatif dilakukan secara tim dan tim harus saling membantu, membuat setiap siswa belajar serta memotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan agar memperoleh hasil yang diinginkan.
- 2) Pembelajaran kooperatif didasarkan pada manajemen kooperatif. Artinya bahwa pembelajaran kooperatif harus didasarkan pada tiga fungsi manajemen antara lain: a) pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan, b) pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang sistematis dan matang agar proses pembelajaran berjalan efektif, c) pembelajaran kooperatif memiliki kriteria untuk menentukan keberhasilan baik siswa melalui bentuk tes maupun nontes.

- 3) Pembelajaran kooperatif mendorong kemauan untuk bekerjasama karena keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan kelompok sehingga tanpa ada kerjasama yang positif dan baik, pembelajaran koperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan keterampilan bekerjasama memalui aktivitas kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk mau dan mampu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain untuk mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman (2016: 212) ada lima prinsip pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (positive interdependence), keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja setiap anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (individual accountability), yakni keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.

- 3) Interaksi tatap muka (face to face promotion interaction), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk beratatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (participation communication), yaitu melatih siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama kelompok tersebut, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif memiliki empat tahap (Rusman, 2016: 212) antara lain:

1) Penjelasan materi

Tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok materi pelajaran oleh guru sebelum siswa belajar dalam kelompok belajar.

2) Belajar kelompok

Setelah guru memberikan penjelasan materi, pada tahap ini siswa berkerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

3) Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu

akan memberikan gambaran tentang kemampuan individu dan tes kelompok akan memberikan gambaran kemampuan kelompok.

4) Pengakuan Tim

Penetapan untuk tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah dengan tujuan untuk memotivasi tim berprestasi lebih baik lagi.

e. Model-model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai jenis. Menurut Rusman (2016: 213) terdapat beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah. Jenis-jenis model pembelajaran kooperatif tersebut yaitu:

1) *Student Team Achievement Division (STAD)*

Menurut Slavin dalam Rusman (2016: 213) model STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti dan sangat mudah diadaptasi. Dalam STAD siswa dikelompokkan dalam beragam kemampuan, jenis kelamin dan sukunya. Siswa mempelajari dan memahami materi pelajaran yang diberikan dengan anggota kelompoknya. Setelah itu, siswa menjalani kuis secara individu tentang materi yang telah dipelajari. Setiap siswa berusaha untuk mendapatkan skor yang tinggi karena skor setiap siswa akan menentukan skor yang diperoleh kelompok.

2) Jigsaw

Dalam model ini siswa dibagi kedalam kelompok yang terdiri kurang lebih dari 4 orang anggota. Setiap anggota kelompok diberikan materi dan tugas yang berbeda. Anggota dari kelompok yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru atau biasa disebut kelompok ahli. Setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok asal tentang materi yang mereka kuasai sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menguasai materi yang telah diberikan oleh guru.

3) Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Dalam model ini siswa membentuk kelompok sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang. Tiap kelompok bebas memilih topik dari materi yang akan diajarkan. Setelah mempelajari dan menginvestigasi topik dari materi yang diberikan lalu siswa membuat laporan kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan laporannya dan saling bertukar informasi tentang temuan mereka.

4) Membuat Pasangan (*Make a Match*)

Dalam model ini guru menyiapkan kartu berupa kartu jawaban dan kartu soal. Setiap siswa mendapatkan satu kartu baik itu kartu soal maupun kartu jawaban. Selanjutnya siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya serta siswa yang berhasil mencari pasangan dan mencocokkan kartunya sebelum waktu berakhir akan diberikan poin. Setelah satu babak maka kartu dikocok

ulang agat setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya hingga akhirnya siswa membuat kesimpulan.

5.) *Team Games Tournament* (TGT)

Dalam TGT siswa dibagi kedalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dan memiliki kemampuan, jenis kelamin serta ras yang berbeda (heterogen). Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing untuk berdiskusi. Apabila ada anggota kelompok yang tidak paham dengan materi atau tugas yang diberikan maka anggota kelompok lain bertanggung jawab untuk menjelaskan. Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan teman kelompok lain untuk memperoleh skor maksimal bagi kelompok atau tim masing-masing. Permainan dapat berupa kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran.

f. *Tipe Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana setiap siswa memainkan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi tim atau kelompok mereka masing-masing (Saco dalam Rusman, 2016: 224). Permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Turnamen harus melibatkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, (2) games tournament, dan (3) penghargaan kelompok (Rusman, 2016: 225).

1. Komponen Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen. Menurut Slavin dalam Taniredja (2012: 67-70), komponen-komponen tersebut meliputi:

a. Penyajian Kelas

Materi pembelajaran dalam TGT diberikan dengan cara presentasi di kelas oleh guru, hanya saja pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung siswa sudah berada dalam kelompoknya dan harus memperhatikan dengan serius selama penyajian kelas sebab setelah itu siswa harus mengerjakan games dengan skor dan akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Tim

Tim biasanya terdiri dari empat sampai enam orang yang anggotanya heterogen. Fungsi tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja

sama dalam belajar dan menguasai materi, dan lebih khusus lagi adalah untuk mempersiapkan anggota kelompok dalam menghadapi kompetisi. Pada pembelajaran kelompok biasanya melibatkan pembahasan masalah, membandingkan jawaban, dan mengoreksi setiap kesalahan ketika ada anggota kelompok yang melakukan kesalahan.

c. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan siswa. Kebanyakan game berisi pertanyaan-pertanyaan yang sederhana. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen terakhir.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Pada tahap ini biasanya setiap anggota kelompok yang mempunyai kemampuan akademik yang setara akan bertanding. Turnamen biasanya dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas dan tim telah mengerjakan lembar kerja kelompok.

e. Penghargaan Tim (team recognition)

Penghargaan tim dilakukan dengan memberikan hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati. Guru memberikan

pengumuman mengenai kelompok yang memenangkan games dan akan mendapatkan hadiah jika rata-rata dari skor memenuhi kriteria tertentu.

2. Keunggulan dan Kelemahan Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Taniredja, dkk (2012: 72-73) mengungkapkan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah:

- a. Para siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Meningkatkan rasa percaya diri siswa
- c. Perilaku menganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah
- e. Pemahaman siswa lebih mendalam terhadap materi pembelajaran
- f. Meningkatkan kepekaan dan toleransi antara siswa dengan siswa lain dan antara siswa dengan guru.
- g. Siswa dapat menelaah sebuah materi pelajaran dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat terjadi apabila pelaksanaannya kurang optimal seperti:

- a. Terkadang dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.

- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

g. Media Papan Bulletin

Media pembelajaran merupakan wadah untuk materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Indriana, 2011: 23). Beberapa jenis media pembelajaran antara lain yakni media grafis, media proyeksi diam, media audio, media film, televisi dan multimedia serta media pembelajaran berbasis komputer. Pada penelitian ini digunakan jenis media grafis yaitu papan bulletin. Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka, dan berbagai simbol atau gambar.

Papan bulletin (Bulletin Board), yaitu papan biasa dimana gambar-gambar atau tulisan langsung ditempel ke papan tersebut dengan lem atau peretakt lainnya. Ukuran umum dari media adalah 160cm x 180 cm. Kelebihan dari media papan bulletin adalah sebagai berikut (Indriana, 2011: 71):

- 1) Menjadi tempat berbagai karya peserta didik, sehingga dapat membuat peserta didik merasa lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) Mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, serta berinisiatif untuk memecahkan masalah.
- 3) Sebagai sarana atau ajang kompetisi yang sehat diantara peserta didik.

Adapun tata cara permainan ini adalah:

- 1) Tempelkan atau pasang papan bulletin di dinding atau di papan tulis.
- 2) Setiap kelompok memiliki kartu berupa tulisan-tulisan yang merupakan jawaban dari soal yang diberikan oleh guru.
- 3) Guru memberikan soal berupa clue kepada peserta didik melalui powerpoint.
- 4) Masing-masing kelompok mengirimkan anggotanya untuk maju kedepan menempelkan jawaban dipapan bulletin.
- 5) Setiap perwakilan kelompok secara bersama diberi waktu untuk menemukan jawaban dari kartu-kartu jawaban tersebut dan menempelkannya di papan bulletin yang telah tersedia.
- 6) Kelompok yang memiliki skor tertinggi merupakan pemenang.

Dalam pembelajaran ekonomi media ini digunakan pada saat game tournament untuk meningkatkan motivasi belajar ekonomi dengan cara memberikan soal berupa clue yang jawabannya dapat ditemukan di kartu-kartu jawaban yang telah diberikan untuk kemudian ditempel di papan bulletin.

Dengan menggunakan media papan bulletin maka proses pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jemu. Siswa juga dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar ekonomi dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pula.

B. Penelitian yang Relevan

1. Yeny Efriana (2010)

Penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana (2010) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi. Hal itu ditunjukkan dengan rata-rata skor untuk keseluruhan aspek motivasi siswa pada siklus I mencapai 79% dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan baik. Pada siklus II motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 11,38%, hal ini ditunjukan dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek motivasi sebesar 90,38% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Analisis hasil belajar siswa menunjukan pada siklus I jumlah siswa kelas XI KU II yang dinyatakan tuntas belajar sebesar 68% dan 38% dinyatakan belum tuntas belajar. Pada siklus II tingkat ketuntasan belajar siswa kelas XI KU II meningkat sebesar 20% menjadi 88%. Kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Perbedaannya, dalam penelitian ini peneliti mencoba mengkombinasikan TGT dengan suatu media pembelajaran yaitu berupa papan bulletin.

2. Nurmawati (2013)

Penelitian yang dilakukan oleh Nurmawati (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor motivasi belajar akuntansi sebesar 18,93% dari siklus I sebesar 65,63% menjadi 81,1% pada siklus II. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan suatu media pembelajaran. Perbedaannya adalah peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran lainnya berupa papan bulletin.

3. Novita Anggraini Widyastuti (2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Novita Anggraini Widyastuti (2017) dalam skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament dengan Permainan Tic Tac Toe untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA N 1 Sewon Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 42,857% meningkat menjadi 88,571% pada siklus II. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi dari siklus I sebesar 14,286% meningkat menjadi 91% dalam siklus II. Kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan suatu media pembelajaran. Perbedaannya, dalam penelitian ini peneliti mencoba membuat jenis media pembelajaran lainnya yaitu berupa papan bulletin.

4. Lutfiana Ambar Wati (2015)

Penelitian Lutfiana Ambar Wati (2015) “Penggunaan Media Papan Bulletin dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X3 SMAN Ngoro Jombang Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media papan bulletin dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kelas X3 SMAN Ngoro Jombang tahun pelajaran 2014/2015. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan observasi Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa minat, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan siswa X3 dari siklus I ke siklus II meningkat. Hal ini didukung oleh hasil angket bahwa rata-rata keseluruhan aspek motivasi belajar dari siklus I sebesar 68,76% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata sebesar 80,74%. Persamaan

penelitian yang dilakukan peneliti dengan Lutfiana Ambar Wati adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran papan bulletin dan sama-sama menggunakan variabel motivasi belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan penelitian ini tidak.

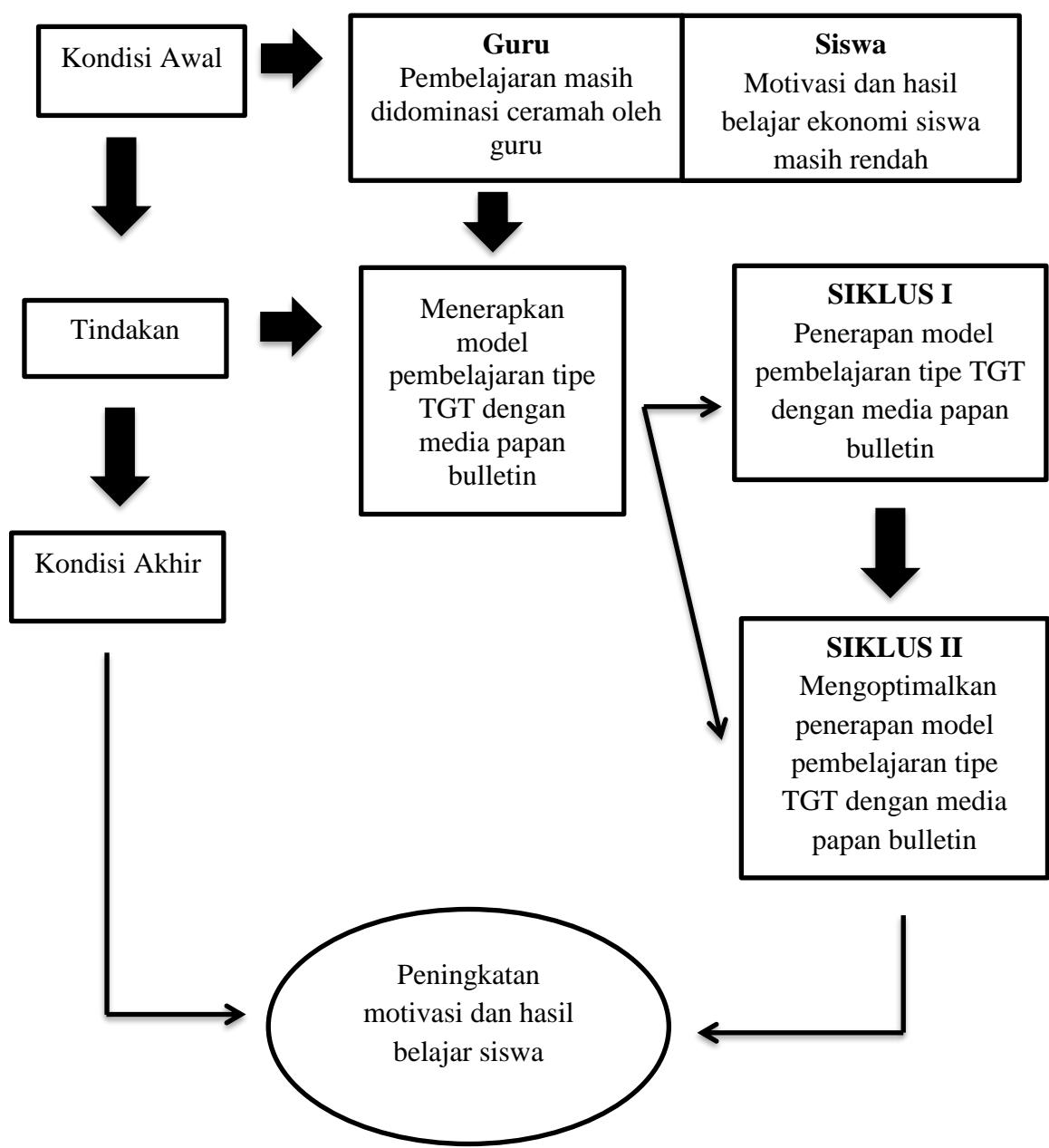
5. Femmy Rahayu (2015)

Penelitian yang dilakukan oleh Femmy Rahayu (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Buletin Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Ciputat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media papan buletin terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil pembelajaran IPA menggunakan media papan buletin memperoleh pencapaian yang baik. Data nilai posttest setelah diberikannya perlakuan dan mendapatkan hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil possttest kelas eksperimen yaitu 79,8 dan hasil possttest kelas kontrol yaitu 69,93 serta hasil uji-t $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu 3,09 $> 2,39$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan papan buletin terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah digunakannya media papan bulletin.. Selain itu, penelitian yang relevan dan penelitian ini sama-sama bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti

menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan penelitian ini tidak.

C. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin akan melibatkan partisipasi seluruh siswa sehingga siswa tidak akan merasa jemu dalam proses pembelajaran ekonomi. Siswa akan belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk menguasai dan memahami materi untuk menghadapi turnamen dengan papan bulletin sebagai permainannya. Dengan menggunakan papan bulletin proses pembelajaran menjadi menarik, menimbulkan rasa senang dalam belajar, menimbulkan rasa ingin tahu dan memperhatikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa jemu serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat memacu siswa untuk bersaing secara sehat dan setiap siswa menginginkan kelompoknya sebagai pemenang sehingga siswa akan berusaha untuk saling membantu dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat meningkatkan motivasi dan belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik. Hubungan antarkegiatan dan variabel tersebut dapat digambarkan dengan bagan kerangka berpikir berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik.

BAB III

METODE PENELITIAN

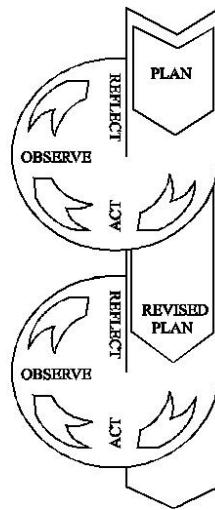
A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan cara guru dalam mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Guru dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmadja, 2014: 13).

Menurut Arikunto, dkk (2007: 3) 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 dan dengan arahan oleh guru yang dilakukan oleh siswa.

Pada penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Model ini digambarkan dengan bentuk spiral dari satu siklus ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi beberapa tahap yaitu planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Pada penelitian ini, peneliti akan melaksanakan penelitian minimal sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 8 tahapan yaitu perencanaan pertama, tindakan pertama, pengamatan pertama, refleksi pertama, revisi terhadap perencanaan pertama, tindakan kedua, pengamatan kedua, dan refleksi kedua.

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



Gambar 2. Proses PTK Model Kemmis dan Taggart

(Wiriaatmadja, 2014: 66)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Ngaglik pada kelas XI IPS 2 tahun ajaran 2018/2019. SMA Negeri 2 Ngaglik beralamat di Sukohararjo, Ngaglik, Sleman Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai selesai.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik Tahun Ajaran 2018/2019 melalui penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat dirangsang oleh faktor luar dan menimbulkan perasaan senang dan tertarik untuk melakukan aktivitas belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan antara lain: a. ulet menghadapi kesulitan; b. menunjukkan minat terhadap pelajaran; c. lebih senang bekerja mandiri; d. Bersemangat pada tugas-tugas yang rutin; e. dapat mempertahankan pendapatnya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah mengikuti pelajaran, biasanya berbentuk nilai atau skor. 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 APBN.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok dan terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan kemampuan yang berbeda. Tipe TGT memerlukan kerjasama antar anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dimana mereka saling

membantu, berdiskusi, berargumentasi untuk mengasah pengetahuan dan menutup kesenjangan pemahaman antar anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu: a. tahap penyajian kelas class presentation); b. belajar dalam kelompok (team); c. permainan (games); d. pertandingan (tournament); e. penghargaan kelompok (team recognition). Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a. siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, b. games tournament, dan c. penghargaan kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam tournament, maka akan memenangkan game akademik.

4. Media Papan Bulletin

Papan bulletin (Bulletin Board) yaitu papan biasa dimana gambar-gambar atau tulisan langsung ditempel ke papan tersebut dengan lem atau perekat lainnya. Dalam penelitian ini, papan bulletin berfungsi sebagai media menempelkan kartu-kartu jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru.

Dalam metode TGT terdapat tahapan, yaitu presentasi, belajar tim (team), games tournament, dan penghargaan tim. Pertama-tama guru memberikan handout materi ekonomi tentang APBN kepada masing-masing tim dan menerangkan materi secara garis besar dengan presentasi lalu membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari 7 tim berdasarkan motivasi belajar dari siswa tersebut, dalam 7 tim tersebut terdiri dari 4 orang dimana setiap tim heterogen yaitu terdapat siswa yang motivasi belajarnya tinggi,

sedang, dan rendah. Setelah siswa bergabung dengan timnya, siswa lalu membahas tentang materi yang belum dikuasai bersama timnya. Selanjutnya setiap anggota tim akan ikut serta dalam games tournament di tempat turnamen yang telah disediakan. Peserta pertama dari setiap tim akan maju untuk mempersiapkan diri, setiap anggota dari masing-masing tim akan ikut serta dalam permainan ini. Selanjutnya guru memasang papan bulletin di papan tulis sebagai media games tournament. Guru menerangkan tata cara bermain dimana guru membagikan terlebih dahulu kartu jawaban pada setiap tim. Setiap peserta ditugaskan untuk menempelkan kartu jawaban pada papan bulletin atas soal-soal yang telah diberikan oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan. Jika peserta benar menjawab dan tepat waktu dalam menjawab akan mendapat poin dan jika pemain dan timnya tidak bisa menjawab atau jawaban salah tidak akan mendapatkan poin. Dalam permainan ini tim yang menjawab dengan benar dan tepat waktu dalam mengerjakan soal, akan semakin banyak mengumpulkan poin. Setelah semua anggota dari setiap tim selesai bermain maka guru akan menentukan tim mana yang paling banyak mendapatkan poin sehingga akan dapat ditentukan siapakah pemenang dari permainan dengan menggunakan media papan bulletin ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan oleh pengamat, dalam hal ini pengamat memasuki dan mengikuti kegiatan kelompok yang

sedang diamati (Arikunto, 2013: 45). Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti pembelajaran dalam setiap siklus untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pelajaran, penggunaan teknik pembelajaran, dan aktivitas yang dilakukan siswa. Aspek yang diamati merupakan proses pembelajaran ekonomi yang dirancang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dengan mengamati siswa pada indikator-indikator seperti, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap pelajaran, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Dari indikator-indikator tersebut dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar ekonomi pada pembelajaran ekonomi setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ekonomi setelah siswa mengikuti proses pembelajaran ekonomi yang difokuskan pada aspek kognitif. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa *post test* berjumlah 15 soal yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal esai.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat

(Sukardi, 2014: 81). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat berbentuk foto dan tabel. Foto digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran di kelas maupun kegiatan lain di luar kelas yang berkaitan dengan penelitian ini. Tabel digunakan untuk hal-hal yang berkaitan dengan data-data yang diperlukan seperti hasil belajar siswa.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan lembar yang digunakan untuk pengamatan dikelas dan berisi indikator-indikator motivasi belajar siswa. Observasi dilakukan selama pembelajaran di kelas dengan berpedoman pada pedoman observasi yang telah disusun oleh peneliti. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi motivasi belajar ekonomi pada tabel 1:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Ekonomi

No	Indikator	No Butir
1	Ulet menghadapi kesulitan	1
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	2, 3
3	Lebih senang bekerja mandiri	4
4	Bersemangat pada tugas-tugas yang rutin	5
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	6
Jumlah		6

Pedoman observasi dalam penelitian ini menggunakan rating scale bentuk numerik atau skala penilaian yang pada alternatif penilaianya ditentukan dengan nomor sesuai kategori (Sanjaya 2013: 96). Pedoman observasi penelitian ini menggunakan rating scale bentuk numerical dengan empat alternatif jawaban yaitu:

Tabel 2. Skor Alternatif Penilaian Pedoman Observasi

Kategori	Pedoman Penilaian
Motivasi Tinggi	4
Motivasi Sedang	3
Motivasi Rendah	2
Motivasi Sangat Rendah	1

Berikut ini adalah kriteria pemberian skor untuk setiap indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi:

- a. Siswa berusaha dalam materi yang dirasa sulit

Skor 4	Siswa berusaha membaca buku, bertanya kepada guru dan bertanya kepada teman untuk materi yang sulit
Skor 3	Siswa membaca buku dan bertanya kepada teman atau membaca buku dan bertanya kepada guru atau bertanya kepada teman dan guru untuk materi yang tidak dipahami
Skor 2	Siswa berusaha membaca buku atau bertanya kepada guru atau bertanya kepada teman untuk materi yang dirasa sulit
Skor 1	Siswa tidak berusaha menanyakan materi yang sulit kepada siapapun

- b. Siswa menyiapkan perlengkapan belajar.

Skor 4	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar sebelum guru masuk ke dalam kelas
Skor 3	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar setelah guru masuk ke dalam kelas namun tanpa diperintah guru
Skor 2	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar setelah diperintah guru
Skor 1	Siswa tidak menyiapkan perlengkapan belajar

- c. Siswa mempelajari hand-out materi pembelajaran.

Skor 4	Siswa membaca hand-out materi pembelajaran setelah menerimanya dari guru
Skor 3	Siswa membaca hand-out materi pembelajaran setelah guru memberikan perintah
Skor 2	Siswa membaca hand-out setelah diskusi dimulai
Skor 1	Siswa tidak membaca hand-out materi pembelajaran

- d. Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan tournament

Skor 4	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa menanyakan jawaban siswa lain saat tournament
Skor 3	Siswa mengerjakan soal dari guru saat games tournament namun bertanya kepada teman sebanyak satu kali
Skor 2	Siswa mengerjakan soal saat games tournament namun bertanya kepada siswa lain lebih dari satu kali.
Skor 1	Siswa tidak berusaha mengerjakan soal saat games tournament

- e. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat penyampaian materi, belajar tim, dan games tournament.

Skor 4	Siswa bersemangat mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games tournament
Skor 3	Siswa bersemangat sesi penyampaian materi dan sesi diksusi atau sesi diksusi dan sesi games tournament atau sesi penyampaian materi dan sesi games tournament
Skor 2	Siswa bersemangat mengikuti sesi penyampaian materi atau sesi diskusi atau sesi games tournament
Skor 1	Siswa tidak bersemangat mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi games tournament

- f. Siswa dapat memberikan pendapat ketika berdiskusi.

Skor 5	Siswa dapat memberikan pendapat dengan benar dan yakin
Skor 4	Siswa dapat memberikan pendapat dengan benar namun ragu-ragu dalam menyampaikan
Skor 3	Siswa dapat memberikan pendapat tetapi pendapatnya salah
Skor 1	Siswa tidak dapat memberikan pendapat

2. Tes Hasil Belajar

Soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa khususnya aspek kognitif. Tes hasil belajar ekonomi siswa berupa *post test* yang disusun oleh peneliti dengan mengacu pada berbagai sumber buku pelajaran ekonomi kelas XI dan dikonsultasikan kepada pembimbing dan guru ekonomi yang bersangkutan. Peneliti menggunakan tahapan *post test* pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti

membuat *post test* yang dilakukan selesai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin. Hasil *post test* pada siklus kedua akan dibandingkan dengan hasil *post test* siklus pertama untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan belajar belajar siswa. Berikut kisi-kisi soal materi pokok APBN.

Tabel 3. Kisi-kisi soal tes pada siklus I

No	Indikator	Keterangan	Nomor Soal
1	Menjelaskan pengertian APBN	Esai	1
2	Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN	Pilihan Ganda	1, 3, 4, 5, 7, 8
		Esai	2, 3
3	Menjelaskan sumber-sumber penerimaan negara	Pilihan Ganda	2, 6, 9, 10
		Esai	4, 5

Tabel 4. Kisi-kisi soal tes pada siklus II

No	Indikator	Keterangan	Nomor Soal
1	Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN	Pilihan Ganda	1
2	Menjelaskan sumber-sumber penerimaan negara	Pilihan Ganda	2
3	Menjelaskan jenis-jenis belanja negara	Pilihan Ganda	4, 5, 8, 9
		Esai	1
4	Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN	Pilihan Ganda	3, 6, 7
		Esai	2, 3, 4
5	Menganalisis peran APBN terhadap perekonomian	Pilihan Ganda	10
		Esai	5

G. Validitas dan Reliabilitas

Untuk memperoleh validitas dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan pihak yang ahli dan bertukar berbagai pendapat sehingga dapat terhindar dari subjektifitas peneliti terhadap hasil penelitian. Guru ekonomi SMA Negeri 2 Ngaglik, Yogyakarta yaitu Ibu Yuliastuti Eka Purnamawati, S.Pd., bertindak sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Data yang diperoleh

kemudian disusun bersama kolaborator sehingga data tersebut benar-benar valid. Sedangkan untuk memperoleh reliabilitas atau sejauh mana data yang dikumpulkan itu reliabel, peneliti menyajikan data asli yang meliputi transkrip observasi, tes, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti berkonsultasi kepada ahli sebagai expert judgment. Yang bertindak sebagai expert judgment dalam penelitian ini adalah satu orang dosen jurusan pendidikan ekonomi yaitu Ibu Barkah Lestari, M. Pd dan satu orang guru ekonomi yaitu Ibu Yuliastuti Eka Purnamawati, S.Pd. Peneliti mengkonsultasikan hasil penelitian di setiap siklus kepada dosen pembimbing dan meminta pertimbangan mengenai pemecahan masalah yang terdapat di lapangan.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Data yang diperoleh dari lembar observasi adalah data kuantitatif yang mencerminkan kegiatan dengan motivasi belajar siswa. Data diperoleh dari observasi yang kemudian akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi belajar siswa. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data kuantitatif sebagai berikut:

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi yang diamati.
- b. Menjumlah skor untuk masing-masing aspek motivasi belajar yang diamati.

c. Menghitung skor motivasi belajar pada aspek yang diamati dengan rumus (Sugiyono, 2012: 137).

$$\% = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Data kuantitatif tersebut dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif dengan pedoman sebagai berikut (Arikunto, 2007: 18):

Tabel 5. Pedoman Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
75-100%	Tinggi
50-74,99%	Sedang
25-49,99%	Rendah
0-24,99%	Sangat Rendah

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis untuk tes hasil belajar digunakan dengan teknik analisis kuantitatif dengan menentukan rata-rata nilai tes. Rata-rata nilai tes diperoleh dari jumlah nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

Untuk menghitung presentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKM digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma ni}{\Sigma no} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase ketuntasan siswa

Σni = Jumlah siswa yang mencapai KKM

Σno = Jumlah seluruh siswa

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap pelaksanaan yang terdiri dari minimal dua siklus. Adapun prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan (Planning)

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

- 1) Membuat RPP yang digunakan sebagai skenario pembelajaran ekonomi dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media papan bulletin.
- 2) Membuat materi yang akan diajarkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media papan bulletin.
- 3) Membuat soal untuk post-test dan games
- 4) Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan sebanyak 7 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.

- 5) Membuat ketentuan game.
- 6) Membuat lembar observasi motivasi belajar yang akan digunakan sebagai instrumen pengukuran motivasi belajar siswa.
- 7) Konsultasi kepada guru mata pelajaran.
- 8) Mempersiapkan reward.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

1) Tahap Mengajar

Pada tahap ini, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan presensi siswa. Guru juga melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tindakan diawali dengan penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Materi yang diajarkan oleh guru dalam tahap ini hanya garis besarnya saja.

2) Belajar Kelompok

Setelah guru menjelaskan tentang materi, selanjutnya guru akan membagi siswa ke dalam 7 kelompok dengan kemampuan akademik yang berbeda dimana setiap kelompok beranggotakan 4 siswa. Setiap kelompok akan diberi materi yang selanjutnya didiskusikan dengan anggota kelompoknya. Tujuan pengelompokan secara heterogen adalah agar siswa saling membantu dan bekerja sama dan diharapkan tiap kelompok dapat berusaha untuk memenangkan tournament.

3) Game Tournament

Setelah belajar kelompok, selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Kemudian guru menjelaskan tentang peraturan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin.

4) Penghargaan kelompok (team recognition)

Pemberian penghargaan (rewards) berdasarkan pada total poin tertinggi yang diperoleh oleh kelompok dari tournament.

c. Tahap Observasi

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin di dalam kelas. Setelah itu dilanjutkan dengan pengamatan hasil belajar ekonomi siswa dan hasil observasi motivasi belajar ekonominya.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Guru bersama peneliti mendiskusikan penerapan atas tindakan yang telah dilakukan apakah sudah sesuai prosedur atau tidak. Kemudian guru bersama peneliti dapat mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul pada siklus II agar dapat dibuat rencana perbaikan dari siklus I.

2. Siklus II

Tahapannya sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I, namun dengan berpedoman pada refleksi siklus I agar tindakan dan pelaksanaan pada siklus II dapat berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya dan indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

J. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan adalah apabila setelah pembelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin terjadi peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik sesuai indikator yang telah ditetapkan.

1. Peningkatan motivasi belajar ekonomi.

Peningkatan motivasi belajar ekonomi diukur dari skor yang diperoleh lembar observasi. Tindakan dikatakan berhasil apabila motivasi belajar setiap indikator minimal 75%. Apabila masih ada indikator yang belum mencapai 75% maka tindakan dinyatakan belum berhasil.

2. Peningkatan hasil belajar ekonomi.

Peningkatan hasil belajar ekonomi siswa yang diukur melalui tes hasil belajar ekonomi diakhir siklus. Dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal hasil tes. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas XI IPS 2 SMA N 2 Ngaglik pada mata pelajaran ekonomi adalah 70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMA Negeri 2 Ngaglik beralamatkan di Desa Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Secara geografis, berada di area Jalan Kaliurang KM 16, ke arah Jalan Besi-Jangkang KM 2, wilayah Sleman tengah. Dari Pakem ke arah selatan, sehingga sudah masuk lingkungan lereng Gunung Merapi atau Kaliurang KM 15 ke arah selatan.

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0473/O/1983, tanggal 9 November 1983 tentang Pembukaan, Penunggalan dan Penegerian SMA, berlokasi di Desa Sukoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta didirikan sebuah SMA dengan nama SMA Negeri Ngaglik. Secara operasionalnya, SMA Negeri Ngaglik mulai menerima siswa baru pada tahun pelajaran 1983/1984 sebanyak 3 kelas dengan kapasitas masing-masing kelas 40 orang.

Pada awal permulaan beroperasinya sekolah, gedung baru dalam proses dibangun yang berlokasi di Sukoharjo Ngaglik Sleman, begitu juga guru dan tenaga kependidikan lainnya belum disiapkan. Oleh karena itu, untuk sementara SMA Negeri Ngaglik dititipkan pada SMA Negeri Donoharjo, yang beralamatkan di Donoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta, yang berjarak sekitar 5 km, ke arah barat laut.

Dalam perkembangannya nama SMA Negeri Ngaglik sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang penataan nama-nama

sekolah berdasarkan lokasi tempat keberadaan sekolah, mengalami perubahan.

Di Kecamatan Ngaglik ada 2 SMA negeri yaitu: SMA Negeri Donoharjo berubah menjadi SMA Negeri 1 Ngaglik dan SMA Negeri Ngaglik berubah menjadi SMA Negeri 2 Ngaglik, dan berlaku hingga saat ini.

Jumlah guru SMA Negeri 2 Ngaglik ada 50 orang. Jumlah karyawan di SMA Negeri 2 Ngaglik ada 22 orang. Jumlah kelas di SMA Negeri 2 Ngaglik sebanyak 21 kelas. Adapun rincian kelas sebagai berikut:

1. Kelas X terdiri dari 4 kelas IPA dan 3 kelas IPS.
2. Kelas XI terdiri dari 4 kelas IPA dan 3 kelas IPS.
3. Kelas XII terdiri dari 4 kelas IPA dan 3 kelas IPS.

Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 28 siswa merupakan salah satu kelas XI jurusan IPS. Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik mendapatkan mata pelajaran Ekonomi sebanyak 4 jam pelajaran dalam seminggu. Mata pelajaran tersebut disampaikan pada setiap hari Selasa jam pelajaran ke-5 dan 6 serta Rabu pada jam pelajaran ke-7 dan 8 dengan metode ceramah dan penugasan secara individu kepada siswa.

B. Deskripsi Penelitian

1. Kegiatan Pra Tindakan

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik 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 optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung karena siswa tersebut kurang tertarik dengan pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, masih ada siswa yang berbicara dengan temannya diluar pelajaran ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran, serta ketika guru memberikan pertanyaan hanya siswa yang sama 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 1

Siklus I dilaksanakan hari Selasa tanggal 22 Januari 2019 dengan alokasi waktu (2 x 45 menit) pada pukul 10.30–12.00 dan hari Rabu tanggal 23 Januari 2019 dengan alokasi waktu (1 x 45 menit) pada pukul 12.30–13.15. Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan oleh peneliti dengan Ibu Yuliastuti Eka Purnamawati sebagai kolaborator peneliti sekaligus sebagai pengampu mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Ngaglik. Materi yang diajarkan pada siklus I meliputi pengertian APBN, fungsi dan tujuan APBN serta sumber-sumber penerimaan negara. 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 (RPP) sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam penelitian tentang pengertian APBN, fungsi dan tujuan APBN serta sumber-sumber penerimaan negara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang peneliti susun mendapatkan persetujuan oleh expert judgement (tim ahli) untuk dapat digunakan untuk pembelajaran siklus I. RPP pada siklus I ini mendapatkan skor 56 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 pengertian APBN, fungsi dan tujuan apbn serta sumber-sumber penerimaan negara. Setelah disusun materi tersebut maka peneliti membuat powerpoint yang digunakan untuk pembelajaran.
- 3) Setelah menyusun materi, membuat media pembelajaran yaitu papan bulletin, kartu jawaban dan soal turnamen yang akan digunakan dalam turnamen. Papan bulletin sebagai wadah menempelkan kartu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tentang materi pembelajaran yang ditayangkan di powerpoint dan diberi skor setiap kartunya.
- 4) Membuat daftar kelompok secara heterogen. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 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 papan bulletin. Jumlah soal *post test* adalah 15 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Soal yang digunakan telah divalidasi oleh expert judgement (tim ahli) dan memperoleh skor 29 dengan kriteria sangat baik yang diperoleh dari nilai rata-rata kedua tim ahli. Hasil perolehan validasi soal oleh tim ahli dapat dilihat pada lampiran.
- 6) Membuat lembar observasi motivasi belajar yang akan digunakan sebagai instrumen pengukuran motivasi belajar siswa
- 7) Menyiapkan hadiah atau reward bagi tim yang terbaik saat turnamen

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Tahap Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2019 pukul 10.30 WIB – 12.00 WIB. Materi yang diajarkan tentang pengertian APBN, fungsi dan tujuan APBN serta sumber-sumber penerimaan negara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media papan bulletin sesuai dengan RPP yang telah dibuat

sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran meliputi laptop, LCD, Proyektor, media papan bulletin, daftar kelompok, kartu jawaban turnamen, lembar soal *post test*, dan lembar observasi motivasi siswa. 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 pengertian APBN, fungsi dan tujuan APBN serta sumber-sumber penerimaan negara dan memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin 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.

b) Kegiatan Inti

(1) Tahap penyajian kelas (class presentation)

Dalam kegiatan ini guru menjelaskan materi tentang pengertian APBN, fungsi dan tujuan APBN serta sumber-sumber penerimaan negara. Pada saat guru menjelaskan materi ada beberapa siswa yang berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran dan ada siswa yang bermain handphone.

(2) 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 yaitu dengan cara anggota kelompok yang menguasai materi pembelajaran menjelaskan kepada anggota kelompok yang masih kurang menguasai materi pembelajaran 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 mengobrol dengan temannya.

(3) Games Tournament

Untuk pelaksanaan turnamen, setiap anggota tim akan ikut serta dalam games tournament di tempat turnamen yang telah disediakan. Peserta pertama dari setiap tim akan maju untuk mempersiapkan diri, setiap anggota dari masing-masing tim akan ikut serta dalam permainan ini. Selanjutnya guru memasang papan bulletin di papan tulis sebagai media games

tournament. Guru menerangkan tata cara bermain dimana guru membagikan terlebih dahulu kartu jawaban pada setiap tim. Setiap peserta ditugaskan untuk menempelkan kartu jawaban pada papan bulletin atas soal-soal yang telah diberikan oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan. Jika peserta benar menjawab dan tepat waktu dalam menjawab akan mendapat poin dan jika pemain dan timnya tidak bisa menjawab atau jawaban salah tidak akan mendapatkan poin. Dalam permainan ini tim yang menjawab dengan benar dan tepat waktu dalam mengerjakan soal, akan semakin banyak mengumpulkan poin. Setelah semua anggota dari setiap tim selesai bermain maka guru akan menentukan tim mana yang paling banyak mendapatkan poin sehingga akan dapat ditentukan siapakah pemenang dari permainan dengan menggunakan media papan bulletin ini. Kondisi siswa pada saat turnamen ini gaduh, padahal guru sudah mengingatkan kepada siswa untuk tidak gaduh.

(4) Penghargaan kelompok

Setelah pelaksanaan turnamen, guru dan siswa menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok 4 dengan skor 40. Guru memberikan apresiasi dan hadiah kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi dan memberikan motivasi dan semangat

untuk siswa yang mendapat skor rendah. Kondisi siswa pada kegiatan ini siswa antusias.

c) Penutup

Siswa dibantu oleh guru mengambil kesimpulan untuk materi yang telah dipelajari. Guru juga menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya yaitu akan diadakan *post test* materi APBN.

2) Tahap Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2019 pukul 12.30 WIB -13.15 WIB. Kegiatan diawali dengan peneliti menemui Ibu Yuliastuti Eka Purnamawati selaku guru mata pelajaran ekonomi SMA N 2 Ngaglik di ruang guru untuk melakukan koordinasi dan menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk melaksanakan *post test*. Peneliti memasuki kelas dengan mengucap salam dan melakukan pengondisian kelas. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa, mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kondisi siswa. *Post test* dimulai pada pukul 12.30-13.15.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan peneliti dibantu oleh dua observer dari mahasiswa pendidikan ekonomi. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Observer menggunakan lembar observasi lengkap dengan panduannya untuk menentukan skor motivasi

belajar siswa. Hasil dari pengamatan tersebut diperoleh skor motivasi belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 6. Skor Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I

No	Indikator	Skor
1	Ulet menghadapi kesulitan	75,93%
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	61,11%
3	Lebih senang bekerja mandiri	64,81%
4	Bersemangat pada tugas-tugas yang rutin	77,78%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75,93%
Skor rata-rata		71,76%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan skor motivasi belajar di atas menunjukkan bahwa ada dua indikator yang skornya masih dibawah kriteria motivasi minimal (75%) yaitu “menunjukkan minat terhadap pelajaran”, dan “lebih senang bekerja mandiri” serta skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 71,76%. Hasil tersebut ternyata belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan dalam penelitian ini sehingga harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai.

Pada akhir pembelajaran dilakukan *post test* siklus I secara mandiri dengan pengawasan guru dan juga observer. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin menunjukkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 12 siswa dan yang sudah memenuhi KKM adalah 15 siswa. Berikut ini ringkasan dari hasil belajar siswa siklus I.

Tabel 7. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jumlah Siswa			
Nilai \geq KKM (70)		Nilai < KKM (70)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
15	56%	12	44%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar ekonomi siswa, yaitu 75% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 belum tercapai. Pada siklus I jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 12 siswa atau 44%, sedangkan yang sudah mencapai KKM baru sejumlah 15 siswa atau 56%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

d. Refleksi

Berdasarkan skor motivasi belajar pada tabel 6 dapat diketahui bahwa ada dua indikator motivasi belajar yang belum mencapai kriteria minimal keberhasilan 75% yaitu menunjukkan minat terhadap pelajaran

dan lebih senang bekerja mandiri. Sedangkan skor rata-rata motivasi belajar adalah 71,76% dalam siklus I ini.

Berdasarkan analisis 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 (KKM) yaitu 70 dan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 75%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 66,91 dan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus ini adalah 56%.

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 papan bulletin ini, sehingga siswa kurang memahami aturan permainannya.
- 2) Siswa kurang memahami materi pembelajaran pembelajaran karena siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang dapat dilihat dari beberapa siswa yang bermain handphone dan mengobrol 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 memotivasi dan 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 papan bulletin 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

Siklus II dilaksanakan hari Selasa tanggal 29 Januari 2019 dengan alokasi waktu (2×45 menit) pada pukul 10.30–12.00 WIB dan hari Rabu tanggal 30 Januari 2019 dengan alokasi waktu (1×45 menit) pada pukul 12.30-13.15 WIB. Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan oleh peneliti dengan Ibu Yuliastuti Eka Purnamawati sebagai kolaborator peneliti sekaligus sebagai pengampu mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Ngaglik. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu jenis-jenis belanja negara, mekanisme penyusunan APBN dan peran APBN terhadap perekonomian. Langkah-langkah pelaksanaan pada Siklus II adalah sebagai berikut :

- 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 RPP pada kompetensi APBN dalam pembangunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin. 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 jenis-jenis belanja negara, mekanisme penyusunan APBN dan peran APBN terhadap perekonomian. Setelah disusun materi tersebut maka peneliti membuat powerpoint yang digunakan untuk pembelajaran dengan lebih jelas, menarik dan mudah dipahami.
- 3) Setelah menyusun materi, membuat media pembelajaran yaitu papan bulletin, kartu jawaban dan soal turnamen yang akan digunakan dalam turnamen. Papan bulletin sebagai wadah menempelkan kartu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tentang materi pembelajaran yang ditayangkan di powerpoint dan diberi skor setiap kartunya.

4) Menyusun kisi-kisi soal *post test* dengan jenis-jenis belanja negara, mekanisme penyusunan APBN dan peran APBN terhadap perekonomian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media papan bulletin. Jumlah soal post-test adalah 15 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Soal yang digunakan telah divalidasi oleh expert judgement (tim ahli) dan memperoleh skor rata-rata 29 dengan kriteria sangat baik. Hasil perolehan validasi soal oleh tim ahli dan soal evaluasi siklus II dapat dilihat pada lampiran.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Tindakan pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2019 pukul 10.30 WIB – 12.00 WIB. Materi yang diajarkan tentang jenis-jenis pembelanjaan negara, mekanisme penyusunan APBN dan peran APBN terhadap perekonomian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media papan bulletin sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran meliputi laptop, LCD, Proyektor, media papan

bulletin, daftar kelompok, kartu jawaban turnamen, lembar soal *post test*, dan lembar observasi motivasi siswa. 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 jenis-jenis pembelanjaan negara, mekanisme penyusunan APBN dan peran APBN terhadap perekonomian serta memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin yang digunakan dalam pembelajaran beserta aturan permainannya. Pada kegiatan pendahuluan ini kondisi siswa tenang, dapat terkondisikan, dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan dari guru.

b) Kegiatan Inti

(1) Tahap penyajian kelas (class presentation)

Dalam kegiatan ini guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis pembelanjaan negara, mekanisme penyusunan APBN dan peran APBN terhadap perekonomian. Kondisi pada saat guru menyampaikan materi, siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh.

(2) 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 yaitu dengan cara anggota kelompok yang menguasai materi pembelajaran menjelaskan kepada anggota kelompok yang masih kurang menguasai materi pembelajaran agar pada saat turnamen wakil kelompok bisa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal. Kondisi siswa pada saat berkelompok pada siklus II ini tidak ramai dan dapat terkondisikan. Siswa benar-benar belajar dalam kelompoknya.

(3) Games Tournament

Pada saat pelaksanaan turnamen, setiap anggota tim akan ikut serta dalam games tournament di tempat turnamen yang telah disediakan. Peserta pertama dari setiap tim akan maju untuk mempersiapkan diri, setiap anggota dari masing-masing tim akan ikut serta dalam permainan ini. Setiap peserta ditugaskan untuk menempelkan kartu jawaban pada papan bulletin atas soal-soal yang telah diberikan oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan. Jika peserta benar menjawab dan tepat waktu dalam menjawab akan mendapat poin dan jika pemain dan timnya tidak bisa menjawab atau jawaban salah tidak akan mendapatkan poin. Dalam permainan ini tim yang

menjawab dengan benar dan tepat waktu dalam mengerjakan soal, akan semakin banyak mengumpulkan poin. Setelah semua anggota dari setiap tim selesai bermain maka guru akan menentukan tim mana yang paling banyak mendapatkan poin sehingga akan dapat ditentukan siapakah pemenang dari permainan dengan menggunakan media papan bulletin ini. Kondisi siswa pada saat pelaksanaan turnamen ini antusias dan siswa terlihat senang serta bersemangat mengikuti turnamen.

(4) Penghargaan kelompok

Untuk siklus II ini, kelompok yang memperoleh skor tertinggi pada adalah kelompok 6 dengan skor 80 . 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.

c) Penutup

Siswa dibantu oleh guru mengambil kesimpulan untuk materi yang telah dipelajari. Guru juga menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya yaitu akan diadakan *post test* materi APBN.

2) Tahap Pertemuan Kempat

Pertemuan keempat siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2019 pukul 12.30 - 13.15 WIB. Kegiatan diawali dengan

peneliti menemui Ibu Yuliastuti Eka Purnamawati selaku guru mata pelajaran ekonomi SMA N 2 Ngaglik di ruang guru untuk melakukan koordinasi dan menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk melaksanakan *post test*. Peneliti memasuki kelas dengan mengucap salam dan melakukan pengondisian kelas. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa, mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kondisi siswa. *Post test* dimulai pada pukul 12.30 - 13.15.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan peneliti dibantu oleh dua observer dari mahasiswa pendidikan ekonomi. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Observer menggunakan lembar observasi lengkap dengan panduannya untuk menentukan skor motivasi belajar siswa. Hasil dari pengamatan tersebut diperoleh skor motivasi belajar siswa pada siklus II, dan setelah dianalisis nampak pada tabel 8.

Tabel 8. Skor Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II

No	Indikator	Skor
1	Ulet menghadapi kesulitan	84,62%
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	87,98%
3	Lebih senang bekerja mandiri	87,50%
4	Bersemangat pada tugas-tugas yang rutin	88,46%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	93,27%
Skor rata-rata		88,30%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan skor motivasi belajar di atas menunjukkan bahwa semua indikator motivasi belajar telah melampaui kriteria motivasi minimal (75%) dan rata-rata skor motivasi belajar siswa adalah 88,30%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin. Maka dari itu, tidak diperlukan tindakan selanjutnya.

Pada akhir pembelajaran dilakukan *post test* siklus II secara mandiri dengan pengawasan guru dan juga observer. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin menunjukkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 1 siswa dan yang sudah memenuhi KKM adalah 24 siswa. Berikut ini ringkasan dari hasil belajar siswa siklus II.

Tabel 9. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Siswa			
Nilai \geq KKM (70)		Nilai <KKM (70)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
24	96%	1	4%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar ekonomi siswa, yaitu 75% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 sudah tercapai. Pada siklus II jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 1 siswa atau 4%, sedangkan yang sudah mencapai KKM mencapai 24 siswa atau 96%. Berikut disajikan penjelasan dalam bentuk grafiknya.



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

d. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media papan bulletin 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

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan

empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini berlangsung dengan lancar dan baik. Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian.

1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran terlihat sebagai berikut:

Table 10. Persentase Peningkatan Skor Motivasi Belajar

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Persentase peningkatan motivasi belajar
1	Ulet menghadapi kesulitan	75,93%	84,62%	8,69%
2	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	61,11%	87,98%	26,87%
3	Lebih senang bekerja mandiri	64,81%	87,50%	22,69%
4	Bersemangat pada tugas-tugas yang rutin	77,78%	88,46%	10,68%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75,93%	93,27%	17,34%
	Rata-rata	71,76%	88,30%	16,54%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 10 di atas, diketahui setiap indikator motivasi belajar pada siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan sebesar 75%. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat sebesar 16,54% dari siklus I sebesar 71,76% menjadi 88,30% pada siklus II. Secara rinci peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 10.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan *post test* untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, tes menggunakan 10

soal pilihan ganda dan 5 soal esai 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 papan bulletin 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 melihat peningkatan rata-rata hasil belajar dan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

	Siklus I	Siklus II	Peningkatan hasil belajar
Rata-rata hasil belajar	66,91	84,27	17,36
Persentase ketuntasan	56%	96%	40%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 11 di atas dapat dianalisis bahwa kriteria keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Rata-rata hasil belajar telah melebihi 70 dan persentase ketuntasan mengalami peningkatan dan telah melebihi 75%. Peningkatan rata-rata hasil belajar adalah 17,36 dengan persentase ketuntasan adalah 40%. Peningkatan tersebut terjadi karena beberapa faktor seperti proses adaptasi, suasana atau keadaan siswa. Pada siklus I, siswa secara keseluruhan belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Masih terlihat beberapa siswa pada saat berdiskusi fokusnya tidak pada materi, dan juga belum mempersiapkan

materi dengan baik. Pada siklus II, siswa sudah mengetahui hal apa yang akan dilakukan dan juga sudah mengerti secara teknis tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan sebelum pembelajaran siswa sudah benar-benar menyiapkan materi yang akan dipelajari serta lebih aktif untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya ketika tidak memahami materi yang telah didiskusikan.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa keterbatasan tersebut sebagai berikut:

1. Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin sebelumnya. Oleh karena itu harus dijelaskan secara detail sehingga siswa paham terhadap aturan permainannya.
2. Penelitian seharusnya menganalisis data dari kegiatan pra tindakan sehingga perubahan motivasi dan hasil belajar akibat penerapan model pembelajaran TGT dengan media papan bulletin benar-benar terlihat. Dalam penelitian ini, peneliti tidak menganalisis data pada kegiatan pra tindakan sehingga peningkatan motivasi dan hasil belajar hanya dilihat dari siklus I ke siklus II.
3. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data hanya dengan observasi saja sehingga terjadi kesulitan karena yang diteliti mengenai motivasi belajar yang muncul dari dalam diri seseorang. Untuk memudahkan maka untuk peneliti selanjutnya sebaiknya ditambahkan angket untuk siswa.

4. Dalam penelitian seharusnya terdapat observer yang sama pada setiap pertemuan. Akan tetapi dalam penelitian ini terdapat observer yang berbeda pada setiap pertemuannya. Selain itu, penelitian ini melibatkan teman sebaya sebagai observer dan tidak melibatkan guru yang lebih mengetahui karakteristik siswa sebagai observer.
5. Penelitian seharusnya menggunakan sub materi yang sama di setiap siklusnya. Tetapi dalam penelitian ini menggunakan sub materi yang berbeda di setiap siklus.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2018/2019. Peningkatan motivasi belajar siswa tersebut dapat terlihat pada peningkatan capaian motivasi belajar siswa pada siklus II sebesar 88,30% dari 71,76% pada siklus I. Setiap indikator motivasi belajar pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan 75%.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media papan bulletin dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2018/2019. 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 66,91 dengan persentase ketuntasan belajar 56%, sedangkan rata-rata hasil belajar siklus II adalah 84,27 dengan persentase ketuntasan belajar 96%. Jadi hasil belajar meningkat sebesar 17,36 dengan persentase ketuntasan belajar 40%.

B. Saran

1. Bagi Guru
 - a. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan media papan bulletin mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa namun agar lebih optimal dalam pembelajaran, guru harus pandai mengatur waktu agar setiap fase pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu yang telah direncanakan.
 - b. Guru sebaiknya lebih sering menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariatif selain ceramah, agar siswa tidak jemu saat pembelajaran sedang berlangsung.
 - c. Guru harus bisa memberikan semangat kepada siswa agar siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.
2. Bagi Siswa
 - a. Siswa harus membiasakan diri untuk terlibat aktif dan tidak putus asa dalam proses pembelajaran agar dapat memahami ilmu secara maksimal.
 - b. Siswa harus bisa belajar menghargai waktu untuk belajar lebih giat. Hal ini agar siswa bisa mengembangkan pengetahuannya.
3. Bagi peneliti lain
 - a. Peneliti harus benar-benar menyusun waktu yang tepat agar waktu dan jadwal yang ditentukan sesuai dan berjalan secara efektif dan efisien.

b. Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian dalam bidang yang sama dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2013). Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Kedua). Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimyati dan Mudjiono (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Diswara, Estri D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Mengidentifikasi Kebutuhan Manusia Dan Macam-Macam Barang Di Kelas X AP SMK Bina Warga Bandung Tahun Ajaran 2015-2016. Skripsi. UNLA.
- Djamarah, dkk. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efriana, Y. (2010). Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi. Skripsi. UM.
- Elawati. (2008). Pengaruh Penggunaan Media Papan Buletin terhadap Prestasi Belajar Matematika Sisw. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah.
- Hamalik, O. (1994). Media Pendidikan. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Indriana. D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nurhayanti. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media Jigsaw Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Muhammadiyah Kretek Bantul Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi: UNY.
- Nurhidayanti. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Buletin terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah.
- Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- R. Ibrahim. (2010). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

- Rachmawati, H. (2018). 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. Yogyakarta: UNY.
- Rahayu, F. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Bulletin Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Ciputat. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Ritonga, dkk. (2007). Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta: PT Phibeta Aneka Gama.
- Rusman. (2016). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rusyan, T. (1989). Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remadja Karya CV.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiharsono. (2013). Mengenal Ekonomi Dasar. Yogyakarta: Indie Book Corner.
- Sugiyono. (2012). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, M. (2014). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru (edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T., dkk. (2012). Model-model Pembelajaran Inovatif Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2008). Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wati, L. A. (2015). Penggunaan Media Papan Buletin dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X 3 SMAN Ngoro Jombang Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Malang: UM.
- Widyastuti, N. A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) dengan Permainan Tic Tac Toe untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Wiriaatmadja, R. (2014). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Nilai Penilaian Akhir Semester

Kelas: XI IPS 2

KKM: 70

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Acani Meryana Hutapea	66	Belum Tuntas
2	Adinda Malikha Firdaus	62	Belum Tuntas
3	Ahmad Qo'imul Haq	60	Belum Tuntas
4	Ais Qatrun Janah	76	Tuntas
5	Ariq Nabil Widigdo	60	Belum Tuntas
6	Azzahra Mutiara Putri	60	Belum Tuntas
7	Bekti Setyo Nurkholis	68	Belum Tuntas
8	Chintia Syilfa Zulfani	82	Tuntas
9	Danang Firmawan	60	Belum Tuntas
10	Dani Permatasari	74	Tuntas
11	Esa Puspitasari	74	Tuntas
12	Ibra Hindi Patria Hizbullah	64	Belum Tuntas
13	Larisa Ayu Pramesti	62	Belum Tuntas
14	Lavedo Rangga Sakti	60	Belum Tuntas
15	Marcella Aulia Dhewi Tantri	74	Tuntas
16	Marg Jonae Putra Erlangga	62	Belum Tuntas
17	Mayang Kartika Prinasari	74	Tuntas
18	Mochammad Raka Syabillah	76	Tuntas
19	Muhamad Ardy Andika	78	Tuntas
20	Muhammad Rifky Febrian	64	Belum Tuntas
21	Nabila Shidqin	64	Belum Tuntas
22	Nurhalisa Puspa Oktafani	72	Tuntas
23	Rahma Tri Arfiana	84	Tuntas
24	Ramadhan Sasi Pembudi	66	Belum Tuntas
25	Rizky Bagaskara	72	Tuntas
26	Rosita Zafirani	74	Tuntas
27	Sylvia Revitasari Putri	68	Belum Tuntas
28	Uqvi Setya Dininggantari	64	Belum Tuntas

Lampiran 2

Daftar Hadir Siswa

No	Nama	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Acani Meryana Hutapea	✓	✓	✓	✓
2	Adinda Malikha Firdaus	✓	✓	✓	✓
3	Ahmad Qo'imul Haq	✓	✓	✓	✓
4	Ais Qatrun Janah	✓	✓	✓	✓
5	Ariq Nabil Widigdo	✓	✓	✓	✓
6	Azzahra Mutiara Putri	✓	✓	✓	✓
7	Bekti Setyo Nurkholis	✓	✓	✓	✓
8	Chintia Syilfa Zulfani	✓	✓	✓	✓
9	Danang Firmawan	✓	✓	✓	-
10	Dani Permatasari	✓	✓	✓	✓
11	Esa Puspitasari	✓	✓	✓	✓
12	Ibra Hindi Patria Hizbullah	✓	✓	✓	✓
13	Larisa Ayu Pramesti	✓	✓	✓	✓
14	Lavedo Rangga Sakti	✓	✓	✓	✓
15	Marcella Aulia Dhewi Tantri	✓	✓	✓	✓
16	Marg Jonae Putra Erlangga	✓	✓	✓	✓
17	Mayang Kartika Prinasari	✓	✓	✓	✓
18	Mochammad Raka Syabillah	✓	✓	✓	✓
19	Muhamad Ardy Andika	✓	✓	✓	✓
20	Muhammad Rifky Febrian	✓	✓	-	-
21	Nabila Shidqin	✓	✓	✓	✓
22	Nurhalisa Puspa Oktafani	✓	✓	✓	✓
23	Rahma Tri Arfiana	✓	✓	✓	✓
24	Ramadhan Sasi Pembudi	✓	✓	✓	✓
25	Rizky Bagaskara	-	-	-	-
26	Rosita Zafirani	✓	✓	✓	✓
27	Sylvia Revitasari Putri	✓	✓	✓	✓
28	Uqvi Setya Dininggantari	✓	✓	✓	✓

Lampiran 3

SILABUS EKONOMI

Satuan Pendidikan	:	SMA NEGERI 2 NGAGLIK
Mata Pelajaran	:	Ekonomi
Kelas	:	XI (sebelas)
Kompetensi Inti	:	
KI 1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2	:	Menghayati dan pengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
KI 3	:	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metapengetahuan berdasarkan rasa ingin tahu 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, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Indikator Ketercapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6 Mendeskripsikan APBN dan dalam pembangunan	3.6.1 Menjelaskan pengertian APBN	APBN dalam pembangunan	Mengamati membaca buku teks tentang konsep APBN serta melihat APBN tahun berjalan	Sikap - Pengetahuan • Tes tertulis dalam bentuk objektif dan uraian tentang APBN • Tugas menulis tentang peran APBN dalam pembangunan	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Ekonomi Kemdikbud Kurikulum 2013 • Buku-buku penunjang dan peraturan yang relevan • Media massa cetak/ elektronik • http://gadisrafidha.blogspot.com/2011/11/tugas-ekonomi-mengenai-apbn-dan-apbd.html • UUD 1945 Pasal 23 • Undang-undang No. 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara • Undang-undang
3.7 Menganalisis peran APBN terhadap pembangunan	3.6.2 Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN 3.6.3 Menjelaskan sumber-sumber penerimaan negara 3.6.4 Menjelaskan jenis-jenis belanja negara 3.6.5 Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN 3.6.6 Menjelaskan pengaruh APBN terhadap perekonomian	➤ pengertian, fungsi dan tujuan, APBN ➤ sumber penerimaan Negara, jenis pengeluaran Negara, ➤ mekanisme penyusunan dan pengaruhnya terhadap perekonomian	Mengamati membaca buku teks tentang konsep APBN serta melihat APBN tahun berjalan Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan , dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang APBN dalam pembangunan Mengumpulkan Informasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data dan 	Keterampilan Unjuk kerja dalam		

			<p>informasi tentang APBN melalui berbagai bacaan (referensi) dan/atau browsing internet.</p> <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat menjelaskan peran APBN dalam pembangunan 	<p>kegiatan dikusi kelompok tentang peran APBN</p>			<p>No. 32 Tahun 2004 tentang Kewenangan Pemerintah Daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Undang-undang No. 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan Pemerintah Pusat dan Daerah
--	--	--	--	--	--	--	--

			Mengomunikasikan • Melaporkan hasil analisis dan evaluasi tentang peran APBN melalui berbagai media (lisan dan tulisan)			
--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 4

Pembagian Kelompok

KELOMPOK 1	KELOMPOK 2	KELOMPOK 3
1. Chintia Syilfa Zulfani 2. Acani Meryana Hutapea 3. Adinda Malikha 4. ARIQ Nabil Widigdo	1. Dani Permatasari 2. Marcella Aulia 3. Ramadhan Sasi 4. Larisa Ayu Pramesti	1. Esa Puspitasari 2. Mayang Kartika 3. Muh. Rifky Febrian 4. Marg Jonae Putra E
KELOMPOK 4	KELOMPOK 5	KELOMPOK 6
1. Moch. Raka Syabillah 2. Nurhalisa Puspa 3. Ibra Hindi Patria 4. Azzahra Mutiara	1. Muh. Ardy Andika 2. Ais Qatrun Janah 3. Sylvia Revitasari P 4. Danang Firmawan	1. Rahma Tri Arfiana 2. Bekti Setyo Nurkholis 3. Nabila Shidqin 4. Ahmad Qo'imul Haq
KELOMPOK 7		
1. Rosita Zafirani 2. Rizky Bagaskara 3. Uqvi Setya D 4. Lavedo Rangga Sakti		

Lampiran 5

SIKLUS I RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Sekolah	: SMA Negeri 2 Ngaglik
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: XI / Dua
Materi Pokok	: Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif; dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, eknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Mendeskripsikan APBN dalam pembangunan	3.6.1 Menjelaskan pengertian APBN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	3.6.7 Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN 3.6.8 Menjelaskan sumber-sumber penerimaan negara

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media papan bulletin, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian APBN
2. Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN
3. Menjelaskan sumber-sumber penerimaan negara

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian APBN
2. Fungsi dan tujuan APBN
3. Sumber-sumber penerimaan negara

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

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

F. 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 presensi peserta didik. d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa. e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran f. Guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran yang akan digunakan. 	10 menit
2. Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> a. Tahap penyajian kelas (class presentation) Guru menyampaikan materi tentang APBN dan peserta didik harus memperhatikan dengan sungguh-sungguh 	70 menit

<p>b. Belajar dalam kelompok Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang beranggotakan 4 orang yang memiliki latar belakang yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, dapat memotivasi siswa untuk saling membantu.</p> <p>c. Games Tournament</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Masing-masing kelompok mengirimkan anggotanya untuk maju kedepan menempelkan jawaban di papan bulletin. 2) Setiap perwakilan kelompok secara bersama diberi waktu untuk menemukan jawaban dari kartu-kartu jawaban tersebut dan menempelkannya di papan bulletin yang telah tersedia. <p>d. Penghargaan kelompok Guru dibantu siswa menghitung rata-rata skor perkelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang memiliki skor tertinggi merupakan pemenang</p> <p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibantu guru mengambil kesimpulan dari pembelajaran hari ini. b. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya c. Guru mengucapkan salam. 	10 menit
---	----------

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - A. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - B. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
2. Bentuk Penilaian
 - A. Observasi : Jurnal
 - B. Tes tertulis : Pilihan ganda dan esai
3. Instrumen penilaian : terlampir
4. Alat penilaian : (Soal terlampir)

H. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

- a. Alat / Bahan : Laptop, LCD, Papan tulis
- b. Media:
 - Powerpoint yang berisi materi APBN
 - Media pembelajaran papan bulletin

c. Sumber Belajar : :

1. Buku Ekonomi untuk kelas XI SMA dan MA Kurikulum 2013, Endang Mulyani, PT. Tiga Serangkai, 2015
2. Internet: mencari materi di internet
<http://gadisrafidha.blogspot.com/2011/11/tugas-ekonomi-mengenai-apbn-dan-apbd.html>

Mengetahui,

Sleman, 10 Januari 2019

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Yuliastuti Eka P, S. Pd

Parwati Nur Tholiqoh

NIP. 19770701 200801 2 013

NIM. 15804241043

Lampiran
Materi Pembelajaran

A. Pengertian APBN

Menurut Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 tentang keuangan negara, Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau APBN adalah rencana keuangan tahunan pemerintah negara yang disetujui oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR). APBN biasanya dimulai 1 Januari dan berakhir pada tanggal 31 Desember tahun anggaran. Di dalam APBN tersebut dicantumkan besarnya penerimaan dan pengeluaran, serta pembiayaan dalam tahun anggaran yang direncanakan.

Dasar hukum penyusunan APBN adalah sebagai berikut:

- a. UUD 1945 Pasal 23 ayat 1 yang menyatakan anggaran pendapatan dan belanja negara ditetapkan setiap tahun.
- b. UU No. 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara
- c. UU No. 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan Pemerintah Pusat dan Daerah

B. Fungsi dan tujuan APBN

Penyusunan APBN memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk memberikan arah bagi pemerintah dalam melaksanakan fungsi yang diembannya.
- b. Untuk melihat dan mengevaluasi kinerja pemerintah dalam upaya menyejahterakan masyarakat karena anggaran disusun berdasarkan kinerja.
- c. Sebagai sumber data yang akurat bagi rakyat untuk mengevaluasi kinerja pemerintah.
- d. Sebagai bentuk pertanggungjawaban pemerintah dalam menggunakan pendapatan masyarakat yang dipungut melalui pajak.

APBN memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi otorisasi yang mengandung arti bahwa anggaran negara menjadi dasar untuk melaksanakan pendapatan dan belanja pada tahun yang bersangkutan.
- b. Fungsi perencanaan yang mengandung arti bahwa anggaran negara menjadi pedoman dalam merencanakan kegiatan pada tahun anggaran.
- c. Fungsi pengawasan yang mengandung arti bahwa anggaran negara menjadi pedoman untuk menilai apakah kegiatan penyelenggaraan pemerintah negara sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan
- d. Fungsi alokasi yang mengandung arti bahwa anggaran negara harus diarahkan untuk mengurangi pengangguran dan pemborosan sumber daya, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas perekonomian.
- e. Fungsi distribusi yang mengandung arti bahwa anggaran negara harus memperhatikan rasa keadilan dan kepatutan.
- f. Fungsi stabilisasi yang mengandung arti bahwa nggaran pemerintah menjadi alat untuk memelihara dan mengupayakan keseimbangan fundamental perekonomian.

C. Sumber-sumber penerimaan negara

Penerimaan negara adalah uang yang masuk ke kas negara. Dalam APBN, penerimaan negara berasal dari penerimaan perpajakan dan penerimaan negara bukan pajak. Penerimaan APBN diperoleh dari berbagai sumber. Secara umum penerimaan negara dibedakan menjadi dua sumber yaitu:

a. Penerimaan Pajak

Penerimaan perpajakan berasal dari dalam negeri dan pajak perdagangan internasional. Pajak dalam negeri terdiri dari pajak penghasilan migas dan nonmigas, PPN dan PPnBM, BPHTB, cukai, dan pajak lainnya. Pajak perdagangan internasional berasal dari bea masuk dan pajak/pungutan ekspor.

b. Penerimaan negara bukan pajak

Penerimaan negara bukan pajak berasal dari sumber daya alam, bagian pemerintah atas laba BUMN, dan penerimaan negara bukan pajak lainnya.

Penerimaan negara juga berasal dari hibah. Penerimaan Hibah merupakan semua penerimaan negara yang berasal dari sumbangan swasta dalam negeri, dan sumbangan lembaga swasta dan pemerintahan luar negeri, termasuk lembaga internasional. Penerimaan hibah ini tidak perlu dikembalikan. Hibah meliputi pemberian untuk proyek khusus dan untuk mendukung anggaran secara umum. Hibah dalam bentuk peralatan, barang, dan bantuan teknis, Biasanya tidak dimasukkan dalam anggaran, tetapi dicatat dalam item memorandum.

D. Keseimbangan APBN

Kondisi keuangan negara tidak selamanya stabil. Adakalanya pengeluaran lebih sedikit dari penghasilan, atau dapat pula sama, bahkan mungkin lebih besar dibandingkan dengan penghasilan. Untuk menjaga stabilitas ekonomi nasional sehingga kelancaran roda pembangunan tidak terhambat, maka keseimbangan antara pendapatan dan pengeluaran perlu dijaga.

a. Anggaran Berimbang

APBN dikatakan seimbang apabila jumlah realisasi pendapatan (penerimaan) negara sama dengan jumlah realisasi pengeluaran atau belanja negara. Dalam kebijakan anggaran berimbang dinamis, biasanya disertai dengan peningkatan nilai APBN dalam setiap perubahan tahun anggaran. Dinamis berarti bahwa dalam penerimaan lebih mudah dari yang direncanakan semula, pemerintah akan menyesuaikan pengeluaran agar tetap terjaga keseimbangannya. Demikian pula dalam hal penerimaan negara melebihi dari yang direncanakan, masih memung kinkan dibentuknya cadangan yang akan dimanfaatkan pada saat penerimaan negara tidak cukup untuk mendukung program yang direncanakan.

b. Anggaran Defisit

APBN dinyatakan defisit apabila pendapatan (penerimaan) negara lebih kecil daripada pengeluaran negara sehingga ditutup dengan pinjaman atau dengan cara lain. Kebijakan anggaran defisit ditempuh jika pemerintah ingin meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Hal ini dilakukan jika perekonomian

dalam keadaan resesi. Defisit anggaran bukan hal yang baru dalam kebijakan fiskal suatu negara. Pengoperasian anggaran defisit merupakan alat kebijakan fiskal yang memungkinkan pemerintah memengaruhi permintaan agregat dan lapangan kerja suatu perekonomian.

c. Anggaran Surplus

APBN dikatakan surplus apabila pendapatan (penerimaan) negara lebih besar daripada pengeluaran negara. Kebijakan anggaran surplus dilakukan jika perekonomian sedang berada dalam tahap ekspansi dan terus memanas (overheating) sehingga inflasi menaik. Melalui anggaran surplus, pemerintah menghemat pengeluarannya untuk menurunkan tekanan permintaan atau mengurangi daya beli masyarakat dengan cara menaikkan pajak.

SIKLUS I
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Sekolah	: SMA Negeri 2 Ngaglik
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: XI / Dua
Materi Pokok	: Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif; dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Mendeskripsikan APBN dalam pembangunan	3.6.1 Menjelaskan pengertian APBN 3.6.9 Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN 3.6.10 Menjelaskan sumber-sumber

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	penerimaan negara

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media papan bulletin, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian APBN
2. Menjelaskan fungsi dan tujuan APBN
3. Menjelaskan sumber-sumber penerimaan negara

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian APBN
2. Fungsi dan tujuan APBN
3. Sumber-sumber penerimaan negara

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

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

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
2. 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 presensi peserta didik. d. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses pembelajaran. 	3 menit
3. Kegiatan inti Post-test	40 menit
4. Penutup Doa atau salam penutup	2 menit

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- A. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- B. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis

2. Bentuk Penilaian

1. Observasi : Jurnal
2. Tes tertulis : Pilihan ganda dan esai
3. Instrumen penilaian : terlampir
4. Alat penilaian : (Soal terlampir)

H. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

- a. Alat / Bahan : Laptop, LCD, Papan tulis
- b. Media:

- Powerpoint yang berisi materi APBN
- Media pembelajaran papan bulletin
- c. Sumber Belajar :

1. Buku Ekonomi untuk kelas XI SMA dan MA Kurikulum 2013, Endang Mulyani, PT. Tiga Serangkai, 2015
2. Internet: mencari materi di internet
<http://gadisrafidha.blogspot.com/2011/11/tugas-ekonomi-mengenai-apbn-dan-apbd.html>

Mengetahui,

Sleman, 10 Januari 2019

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Yuliastuti Eka P, S. Pd

Parwati Nur Tholiqoh

NIP. 19770701 200801 2 013

NIM. 15804241043

LAMPIRAN
INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Satuan pendidikan : SMAN Negeri 2 Ngaglik
Tahun pelajaran : 2018/2019
Kelas/Semester : XI / Semester II
Mata Pelajaran : Ekonomi

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 dan Essay
- C. Soal tes

I. Pilihlah jawaban yang paling benar !

1. Tujuan penyusunan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) adalah
 - A. Pedoman penerimaan dan pengeluaran untuk meningkatkan produksi dan kesempatan kerja
 - B. Menghindarkan kemungkinan timbulnya pengangguran dalam masyarakat
 - C. Mengusahakan agar pendapatan lebih besar daripada pengeluaran
 - D. Meningkatkan penerimaan negara melalui perpajakan
 - E. Menyeimbangkan seluruh penerimaan dan pengeluaran yang digunakan untuk pembangunan
2. Berikut ini yang bukan komponen penerimaan dalam negeri dalam APBN adalah
 - A. Subsidi BBM
 - B. pajak pertambahan nilai
 - C. bea masuk
 - D. cukai
 - E. penerimaan migas
3. Fungsi dari APBN diatur dalam....
 - A. Undang-Undang No. 17 Tahun 2000
 - B. Undang-Undang No. 17 Tahun 2001
 - C. Undang-Undang No. 17 Tahun 2002
 - D. Undang-Undang No. 17 Tahun 2003
 - E. Undang-Undang No. 16 Tahun 2000

4. Berikut adalah fungsi pemerintah dan fungsi APBN:

1. Fungsi regular
2. Fungsi alokasi
3. Fungsi agent of development
4. Fungsi distribusi
5. Fungsi stabilisasi
6. Fungsi administrasi

Yang merupakan fungsi APBN adalah....

- A. 1, 2, dan 3
- B. 1, 3, dan 5
- C. 1, 4, dan 5
- D. 2, 4, dan 5
- E. 4, 5, dan 6

5. Pada saat perekonomian negara terganggu akibat adanya inflasi atau deflasi, instrumen APBN dapat difungsikan sebagai pengendali perekonomian. Dalam hal ini APBN berfungsi

- A. Penyeimbang
- B. Distribusi
- C. Stabilisasi
- D. Alokasi
- E. Realokasi

6. Berikut ini yang bukan merupakan komponen penerimaan dari pajak adalah

....

- A. Cukai
- B. PBB
- C. PPh
- D. PPN
- E. Bagian laba BUMN

7. Kebijakan anggaran negara harus memperhatikan rasa keadilan dan kepatutan merupakan fungsi APBN yakni....

- A. Fungsi perencanaan

- B. Fungsi distribusi
 - C. Fungsi stabilisasi
 - D. Fungsi pengawasan
 - E. Fungsi alokasi
8. Bila pendapatan dalam APBN diarahkan untuk membiayai pengeluaran, maka fungsi APBN yang dimaksud adalah....
- A. Fungsi perencanaan
 - B. Fungsi stabilisasi
 - C. Fungsi alokasi
 - D. Fungsi pengawasan
 - E. Fungsi distribusi
9. Yang dimaksud dengan pendapatan dalam negeri adalah....
- A. Pajak dan bukan pajak
 - B. Migas dan non migas
 - C. Hibah
 - D. Pinjaman luar negeri
 - E. Laba BUMN
10. Penerimaan negara dalam APBN adalah sebagai berikut :
- 1) Pajak penghasilan migas dan non migas
 - 2) Pajak ekspor
 - 3) Pajak Bumi dan Bangunan
 - 4) Pajak Pertambahan nilai
 - 5) Bea masuk
 - 6) Hibah
- Yang termasuk penerimaan pajak dalam negeri adalah....
- A. 1, 3, dan 4
 - B. 1, 2, dan 3

C. 2, 3, dan 4

D. 4, 5, dan 6

E. 2, 3, dan 5

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Jelaskan pengertian APBN dan UU yang mengatur penyusunan APBN!
2. Jelaskan fungsi-fungsi APBN!
3. Sebutkan empat tujuan penyusunan APBN!!
4. Jelaskan sumber-sumber penerimaan negara (penerimaan pajak dan penerimaan negara bukan pajak) dalam APBN!
5. Jelaskan tentang Hibah sebagai sumber penerimaan negara!

Pedoman Penilaian :

Score tiap soal pilihan ganda = 1

Score tiap soal essay = 4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran Soal Essay:

No	Indikator	Keterangan
1	Menjelaskan pengertian APBN dan UU tentang APBN	Skor 4: Jika jawaban siswa 100% benar Skor 3: Jika jawaban siswa 75% benar Skor 2: Jika jawaban siswa 50% benar Skor 1: Jika jawaban siswa $\leq 25\%$ benar
2	Menjelaskan fungsi APBN	Skor 4: Jika siswa dapat menjelaskan fungsi APBN 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat menjelaskan fungsi APBN 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat menjelaskan fungsi APBN 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat menjelaskan fungsi APBN $\leq 25\%$ benar
3	Meyebutkan tujuan APBN	Skor 4: Jika siswa dapat menyebutkan tujuan APBN 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat menyebutkan tujuan APBN 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat menyebutkan tujuan APBN 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat menyebutkan tujuan APBN $\leq 25\%$ benar
4	Mengidentifikasi sumber-sumber penerimaan negara	Skor 4: Jika siswa dapat mengidentifikasi sumber penerimaan negara 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat mengidentifikasi sumber penerimaan negara 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat mengidentifikasi sumber penerimaan negara 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat mengidentifikasi sumber penerimaan negara $\leq 25\%$ benar
5	Menjelaskan hibah	Skor 4: Jika siswa dapat menjelaskan hibah 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat menjelaskan hibah 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat menjelaskan hibah 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat menjelaskan hibah $\leq 25\%$ benar

D. Kunci Jawaban:

a) Pilihan Ganda

1. E
2. A
3. D
4. D
5. C
6. E
7. B
8. C
9. A
10. A

b) Esai

1. Menurut Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 tentang keuangan negara, Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau APBN adalah rencana keuangan tahunan pemerintah negara yang disetujui oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR). APBN biasanya dimulai 1 Januari dan berakhir pada tanggal 31 Desember tahun anggaran. Di dalam APBN tersebut dicantumkan besarnya penerimaan dan pengeluaran, serta pembiayaan dalam tahun anggaran yang direncanakan.

Dasar hukum penyusunan APBN adalah sebagai berikut:

- a. UUD 1945 Pasal 23 ayat 1 yang menyatakan anggaran pendapatan dan belanja negara ditetapkan setiap tahun.
- b. UU No. 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara
- c. UU No. 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan Pemerintah Pusat dan Daerah

2. a. Fungsi otorisasi

Anggaran negara menjadi dasar untuk melaksanakan penyelenggaraan negara (pendapatan dan belanja) pada tahun yang bersangkutan

b. Fungsi perencanaan

Anggaran negara menjadi pedoman dalam merencanakan kegiatan pada tahun anggaran

c. Fungsi pengawasan

Anggaran menjadi pedoman untuk menilai apakah kegiatan penyelenggaraan pemerintahan negara sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan atau tidak.

d. Fungsi alokasi

Anggaran negara diarahkan untuk mengurangi pengangguran dan pemborosan sumber daya serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas perekonomian

e. Fungsi distribusi

Anggaran harus memperhatikan rasa keadilan dan kepatuhan

f. Fungsi stabilisasi

Anggaran merupakan alat untuk memelihara dan mengupayakan keseimbangan fundamental perekonomian

3. Penyusunan APBN memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk memberikan arah bagi pemerintah dalam melaksanakan fungsi yang diembannya.
- b. Untuk melihat dan mengevaluasi kinerja pemerintah dalam upaya menyejahterakan masyarakat karena anggaran disusun berdasarkan kinerja.
- c. Sebagai sumber data yang akurat bagi rakyat untuk mengevaluasi kinerja pemerintah.
- d. Sebagai bentuk pertanggungjawaban pemerintah dalam menggunakan pendapatan masyarakat yang dipungut melalui pajak.

4. Penerimaan negara adalah uang yang masuk ke kas negara. Dalam APBN, penerimaan negara berasal dari penerimaan perpjakan dan penerimaan negara bukan pajak. Penerimaan APBN diperoleh dari

berbagai sumber. Secara umum penerimaan negara dibedakan menjadi dua sumber yaitu:

c. Penerimaan Pajak

Penerimaan perpajakan berasal dari dalam negeri dan pajak perdagangan internasional. Pajak dalam negeri terdiri dari pajak penghasilan migas dan nonmigas, PPN dan PPnBM, BPHTB, cukai, dan pajak lainnya. Pajak perdagangan internasional berasal dari bea masuk dan pajak/pungutan ekspor.

d. Penerimaan negara bukan pajak

Penerimaan negara bukan pajak berasal dari sumber daya alam, bagian pemerintah atas laba BUMN, dan penerimaan negara bukan pajak lainnya.

5. Penerimaan Hibah merupakan semua penerimaan negara yang berasal dari sumbangan swasta dalam negeri, dan sumbangan lembaga swasta dan pemerintahan luar negeri, termasuk lembaga internasional. Penerimaan hibah ini tidak perlu dikembalikan. Hibah meliputi pemberian untuk proyek khusus dan untuk mendukung anggaran secara umum. Hibah dalam bentuk peralatan, barang, dan bantuan teknis, biasanya tidak dimasukkan dalam anggaran, tetapi dicatat dalam item memorandum.

Lampiran 6

Lembar Validasi RPP Expert Judgement Siklus I

Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

Kelas/Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (V) 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 rujuan pembekajaran					✓
	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 instrument (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
Formulir RPP osenih Dehaloe

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian 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, 9 Januari 2019

Validator

Dra. Eka Rahmi Lestari, M. Pd
NIP. 195408091980032001

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

Kelas/Semester : XI/2
 Mata Pelajaran : Ekonomi
 Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (V) 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 instrument (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 penelitian 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, 11 Januari 2019

Validator,


Yunituti Eka P, S.Pd
NIP. 19770701 200801 2013

Lampiran 7

Lembar Validasi Soal Expert Judgement Siklus I

Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar Siklus I

Kelas/Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melengkapi 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 bahas					
	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

Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian di atas, maka soal tes hasil belajar 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, 19 Januari 2019

Validator,

Dra. Burah testari, M. Pd
NIP. 195408091980032001

**Lembar Validasi
Soal Tes Hasil Belajar
Siklus I**

Kelas/Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat 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 bahas					
	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					

Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian di atas, maka soal tes hasil belajar 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

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian 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, 11 Januari 2019

Validator,


Yunituti Eka P, S.Pd
NIP. 19770701 200801 2013

Lampiran 8

Hasil Validasi RPP dan Soal Expert Judgement Siklus I

Keterangan	RPP	Soal
Dra. Barkah Lestari, M.Pd	56	30
Yuliastuti Eka P, S.Pd	56	28
Rata-rata	56	29
Keterangan	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 9

Perolehan Skor Kelompok Siklus I

Kelompok I	Kelompok 2	Kelompok 3
30	30	30
Kelompok 4	Kelompok 5	Kelompok 6
40	30	30
Kelompok 7		
30		

Lampiran 10

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Mapel: Ekonomi

Materi: APBN

Kelas: XI IPS 2

Petunjuk:

Berilah tanda cek (v) 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 mengucapkan salam dari guru
	b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa	✓		Siswa khidmat dalam berdoa
	c. Guru melakukan perkenalan dan presensi	✓		Siswa tenang
	d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		Siswa kurang bersemangat & menjawab operasional
	e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓		Siswa mendengarkan
	f. Guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran yang akan digunakan	✓		Banyak siswa ramai dan ada yang memperhatikan guru
2.	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan materi tentang APBN	✓		Ada siswa bernafas tip dan mengobrol
	b. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok secara heterogen	✓		Siswa berkelompok
	c. Guru mempersiapkan untuk pelaksanaan turnamen	✓		Ada siswa yg berbicara dg teman
	d. Guru menjelaskan peraturan turnamen	✓		Ada siswa yg ramai & mengobrol
	e. Guru membimbing	✓		Siswa mendengarkan penjelasan guru .

	siswa selama turnamen			
	f. Guru dibantu siswa menghitung skor perkelompok	✓	132	Bebberapa siswa ramai.
	g. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi	✓		Siswa antusias
3.	Kegiatan Penutup			
	a. Guru bersama siswa mengambil kesimpulan	✓		Siswa antusias tapi ada beberapa mengobrol
	b. Guru memberikan post-test	✓		Siswa mengajak
	c. Guru mengucapkan salam	✓		Siswa menjawab.

Catatan tambahan:

.....

Observer



(Arinckaningtyas .)

Lampiran 11

Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi Siklus I

No	INDIKATOR						TOTAL	SKOR INDIVIDU
	1	2	3	4	5	6		
1	3	3	3	3	4	4	20	83,33%
2	3	3	2	2	3	3	16	66,67%
3	3	2	3	3	2	2	15	62,50%
4	3	3	3	2	2	3	16	66,67%
5	3	3	3	3	3	3	18	75,00%
6	3	2	3	2	3	3	16	66,67%
7	3	3	3	3	3	2	17	70,83%
8	4	3	3	3	4	4	21	87,50%
9	2	3	2	2	3	3	15	62,50%
10	3	3	4	2	3	3	18	75,00%
11	3	3	3	3	3	3	18	75,00%
12	3	2	3	2	3	3	16	66,67%
13	2	2	3	3	3	4	17	70,83%
14	3	2	2	3	3	4	17	70,83%
15	3	3	2	3	2	2	15	62,50%
16	3	2	2	3	3	3	16	66,67%
17	3	3	3	2	3	2	16	66,67%
18	3	3	2	2	3	2	15	62,50%
19	2	3	2	2	3	3	15	62,50%
20	3	2	2	2	3	3	15	62,50%
21	4	3	3	3	4	4	21	87,50%
22	4	4	3	3	4	3	21	87,50%
23	3	3	3	4	3	3	19	79,17%
24	3	2	3	2	3	2	15	62,50%
25								
26	3	3	3	3	4	4	20	83,33%
27	3	3	2	2	3	3	16	66,67%
28	4	3	3	3	4	4	21	87,50%
Jumlah	82	74	73	70	84	82	465	
Skor Max	108	108	108	108	108	108	648	
Skor	75,93%	68,52%	65,74%	64,81%	77,78%	75,93%		
Indikator	1	2		3	4	5		
Persentase Skor	75,93%	61,11%		64,81%	77,78%	75,93%		71,76%

Lampiran 12

Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus 1	
		Nilai	Keterangan
1	Acani Meryana Hutapea	70	Tuntas
2	Adinda Malikha Firdaus	60	Belum Tuntas
3	Ahmad Qo'imul Haq	50	Belum Tuntas
4	Ais Qatrun Janah	73,33	Tuntas
5	Ariq Nabil Widigdo	63,33	Belum Tuntas
6	Azzahra Mutiara Putri	70	Tuntas
7	Bekti Setyo Nurkholis	60	Belum Tuntas
8	Chintia Syilfa Zulfani	86,67	Tuntas
9	Danang Firmawan	70	Tuntas
10	Dani Permatasari	73,33	Tuntas
11	Esa Puspitasari	70	Tuntas
12	Ibra Hindi Patria Hizbulullah	70	Tuntas
13	Larisa Ayu Pramesti	53,33	Belum Tuntas
14	Lavedo Rangga Sakti	73,33	Tuntas
15	Marcella Aulia Dhewi Tantri	56,67	Belum Tuntas
16	Marg Jonae Putra Erlangga	60	Belum Tuntas
17	Mayang Kartika Prinasari	60	Belum Tuntas
18	Mochammad Raka Syabillah	66,67	Belum Tuntas
19	Muhamad Ardy Andika	73,33	Tuntas
20	Muhammad Rifky Febrian	70	Tuntas
21	Nabila Shidqin	70	Tuntas
22	Nurhalisa Puspa Oktafani	60	Belum Tuntas
23	Rahma Tri Arfiana	73,33	Tuntas
24	Ramadhan Sasi Pembudi	50	Belum Tuntas
25	Rizky Bagaskara		
26	Rosita Zafirani	70	Tuntas
27	Sylvia Revitasari Putri	60	Belum Tuntas
28	Uqvi Setya Dininggantari	93,33	Tuntas

Lampiran 13

SIKLUS II RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Sekolah	: SMA Negeri 2 Ngaglik
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: XI / Dua
Materi Pokok	: Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif; dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, eknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Mendeskripsikan APBN dalam pembangunan	3.6.1 Menjelaskan jenis-jenis belanja negara 3.6.11 Menjelaskan mekanisme

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	penyusunan APBN
4.6. Menganalisis peran APBN terhadap perekonomian	4.6.1 Menganalisis peran APBN terhadap perekonomian

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media papan bulletin, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan jenis-jenis belanja negara
2. Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN
3. Menganalisis peran APBN terhadap perekonomian

D. Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis belanja negara
2. Mekanisme penyusunan APBN
3. peran APBN terhadap perekonomian

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- a. Model : *Team Games Tournament* (TGT)
- b. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3. 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 presensi peserta didik. d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa. e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran 	10 menit
4. Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> a. Tahap penyajian kelas (class presentation) Guru menyampaikan materi tentang APBN dan peserta didik harus memperhatikan dengan sungguh-sungguh 	70 menit

<p>e. Belajar dalam kelompok Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang beranggotakan 4 orang yang memiliki latar belakang yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, dapat memotivasi siswa untuk saling membantu.</p> <p>f. Games Tournament</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Masing-masing kelompok mengirimkan anggotanya untuk maju kedepan menempelkan jawaban di papan bulletin. 2) Setiap perwakilan kelompok secara bersama diberi waktu untuk menemukan jawaban dari kartu-kartu jawaban tersebut dan menempelkannya di papan bulletin yang telah tersedia (setiap kelompok boleh membantu anggota kelompok yang sedang didepan). <p>g. Penghargaan kelompok Guru dibantu siswa menghitung rata-rata skor perkelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang memiliki skor tertinggi merupakan pemenang</p>	
<p>5. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibantu guru mengambil kesimpulan dari pembelajaran hari ini. b. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya c. Guru mengucapkan salam. 	10 menit

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian:
 - A. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - B. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
2. Bentuk Penilaian :
 1. Observasi : Jurnal
 2. Tes tertulis : Pilihan ganda dan esai
 3. Instrumen penilaian : terlampir
 4. Alat penilaian : (Soal terlampir)

H. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

- a. Alat / Bahan : Laptop, LCD, Papan tulis
- b. Media:
 - Powerpoint yang berisi materi APBN
 - Media pembelajaran papan bulletin

c. Sumber Belajar : :

1. Buku Ekonomi untuk kelas XI SMA dan MA Kurikulum 2013, Endang Mulyani, PT. Tiga Serangkai, 2015
2. Internet: mencari materi di internet
<http://gadisrafidha.blogspot.com/2011/11/tugas-ekonomi-mengenai-apbn-dan-apbd.html>

Mengetahui,

Sleman, 10 Januari 2019

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Yuliastuti Eka P, S. Pd

Parwati Nur Tholiqoh

NIP. 19770701 200801 2 013

NIM. 15804241043

Lampiran
Materi Pembelajaran

A. Jenis-jenis belanja negara

Pengeluaran (belanja) negara adalah semua pengeluaran negara untuk membiayai tugas-tugas umum pemerintah dan pembangunan. Belanja negara terdiri atas pengeluaran rutin dan pengeluaran pembangunan.

1) Pengeluaran Rutin

Pengeluaran rutin yaitu pengeluaran untuk pemeliharaan atau penyelenggaraan pemerintah sehari-hari. Pengeluaran rutin terdiri atas belanja pegawai, belanja daerah, subsidi otonomi, pembayaran bunga dan cicilan utang serta subsidi BBM.

2) Pengeluaran Pembangunan

Pengeluaran pembangunan adalah yaitu pengeluaran untuk pembangunan, baik fisik seperti jalan, jembatan, gedung-gedung dan pembelian kendaraan dinas, maupun pembangunan nonfisik spiritual, seperti penataran dan training.

B. Prinsip, Asas dan Mekanisme penyusunan APBN

1. Prinsip Penyusunan APBN

Prinsip penyusunan APBN dapat dilakukan berdasarkan aspek pendapatan dan pengeluaran negara. Prinsip-prinsip penyusunan APBN berdasarkan aspek pendapatan, antara lain, sebagai berikut:

- a. Intensifikasi penerimaan anggaran dalam jumlah dan ketepatan penyetoran.
- b. Intensifikasi penagihan dan pemungutan piutang negara, serta sewa atas penggunaan barang-barang milik negara.
- c. Penutupan ganti rugi atas kerugian yang diderita oleh negara dan denda yang telah dijanjikan.

Adapun prinsip-prinsip penyusunan APBN berdasarkan aspek pengeluaran negara, antara lain, sebagai berikut:

- a. Hemat,tidak mewah, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan teknis yang diisyaratkan.

- b. Terarah dan terkendali sesuai dengan rencana program atau kegiatan.
- c. Semaksimal mungkin menggunakan hasil produksi dalam negeri dengan memerhatikan kemampuan atau potensi nasional.

2. Asas Penyusunan APBN

Penyusunan program pembangunan tahunan dituangkan dalam APBN berdasarkan asas kemandirian, penghematan, dan prioritas.

- a. Kemandirian, artinya sumber penerimaan dalam negeri semakin ditingkatkan.
- b. Penghematan atau peningkatan efisiensi dan produktivitas.
- c. Penajaman prioritas pembangunan.

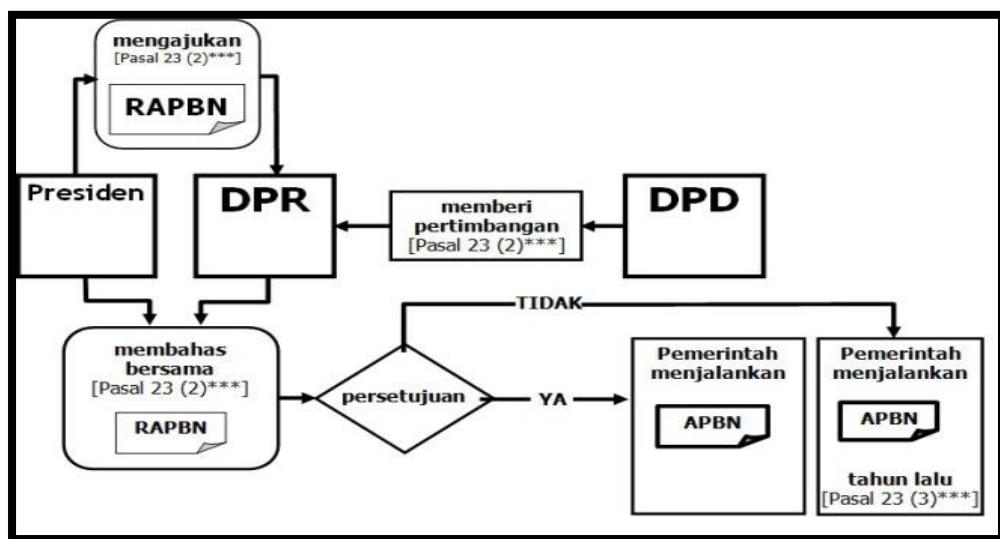
3. Mekanisme Penyusunan APBN

Berdasarkan pasal 15 UU nomor 17 tahun 2003 tentang penyusunan dan penetapan APBN, dijelaskan proses penyusunan APBN sebagai berikut :

- (1) Pemerintah Pusat mengajukan Rancangan Undang-undang tentang APBN, disertai nota keuangan dan dokumen-dokumen pendukungnya kepada Dewan Perwakilan Rakyat pada bulan Agustus tahun sebelumnya.
- (2) Pembahasan Rancangan Undang-undang tentang APBN dilakukan sesuai dengan undang-undang yang mengatur susunan dan kedudukan Dewan Perwakilan Rakyat.
- (3) Dewan Perwakilan Rakyat dapat mengajukan usul yang mengakibatkan perubahan jumlah penerimaan dan pengeluaran dalam Rancangan Undang-undang tentang APBN.
- (4) Pengambilan keputusan oleh Dewan Perwakilan Rakyat mengenai Rancangan Undangundang tentang APBN dilakukan selambat-lambatnya 2 (dua) bulan sebelum tahun anggaran yang bersangkutan dilaksanakan.
- (5) APBN yang disetujui oleh DPR terinci sampai dengan unit organisasi, fungsi, program, kegiatan, dan jenis belanja.

- (6) Apabila Dewan Perwakilan Rakyat tidak menyetujui Rancangan Undang-undang, Pemerintah Pusat dapat melakukan pengeluaran setinggi-tingginya sebesar angka APBN tahun anggaran sebelumnya.

Proses penyusunan APBN secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut.



C. Peran APBN dalam Perekonomian

1. Dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat, maksudnya dapat mengetahui besarnya GNP dari tahun ke tahun.
2. Dapat menciptakan kestabilan keuangan atau moneter negara, sebabnya dapat mengatur jumlah uang yang beredar di masyarakat.
3. Dapat menimbulkan investasi masyarakat, karena dapat mengembangkan industri-industri dalam negeri.
4. Dapat memperlancar distribusi pendapatan, maksudnya dapat mengetahui sumber penerimaan dan penggunaan untuk belanja pegawai dan belanja barang serta yang lainnya.
5. Dapat memperluas kesempatan kerja, karena terdapat pembangunan proyek-proyek negara dan investasi negara, sehingga dapat membuka lapangan kerja yang baru dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Dengan APBN, dapat diketahui arah, tujuan, serta prioritas pembangunan yang akan dan sedang dilaksanakan. Peningkatan pembangunan sarana dan

prasarana ekonomi, peningkatan sumber daya manusia akan meningkatkan produktivitas faktor-faktor produksi. Pada gilirannya akan terbentuk tabungan masyarakat sehingga meningkatkan investasi yang menyebabkan semakin banyak barang dan jasa yang tersedia bagi masyarakat. Penyusunan APBN dapat juga mempengaruhi inflasi/deflasi yang akan terjadi dimasyarakat

SIKLUS II
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Sekolah	: SMA Negeri 2 Ngaglik
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: XI / Dua
Materi Pokok	: Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif; dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Mendeskripsikan APBN dalam pembangunan	3.6.1 Menjelaskan jenis-jenis belanja negara 3.6.12 Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN
4.6. Menganalisis peran	4.6.1 Menganalisis peran APBN terhadap

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
APBN terhadap perekonomian	perekonomian

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media papan bulletin, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan jenis-jenis belanja negara
2. Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN
3. Menganalisis peran APBN terhadap perekonomian

D. Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis belanja negara
2. Mekanisme penyusunan APBN
3. peran APBN terhadap perekonomian

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- a. Model : *Team Games Tournament* (TGT)
- b. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam ketika memasuki ruang kelas. b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. c. Guru melakukan presensi peserta didik. d. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses pembelajaran. 	3 menit
2. Kegiatan inti Post-test	40 menit
3. Penutup Doa atau salam penutup	2 menit

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- A. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- B. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis

2. Bentuk Penilaian :
 1. Observasi : Jurnal
 2. Tes tertulis : Pilihan ganda dan esai
 3. Instrumen penilaian : terlampir
 4. Alat penilaian : (Soal terlampir)

H. Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

- a. Alat / Bahan : Laptop, LCD, Papan tulis
- b. Media:
 - Powerpoint yang berisi materi APBN
 - Media pembelajaran papan bulletin
 - c. Sumber Belajar :
 1. Buku Ekonomi untuk kelas XI SMA dan MA Kurikulum 2013, Endang Mulyani, PT. Tiga Serangkai, 2015
 2. Internet: mencari materi di internet
<http://gadisrafidha.blogspot.com/2011/11/tugas-ekonomi-mengenai-apbn-dan-apbd.html>

Mengetahui,

Sleman, 10 Januari 2019

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Yuliastuti Eka P, S. Pd

Parwati Nur Tholiqoh

NIP. 19770701 200801 2 013

NIM. 15804241043

LAMPIRAN
INTRUMEN PENILAIAN SIKAP
Satuan pendidikan : SMAN Negeri 2 Ngaglik
Tahun pelajaran : 2018/2019
Kelas/Semester : XI / Semester II
Mata Pelajaran : Ekonomi

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 II**

A. Teknik : Tes Tertulis

B. Bentuk : Pilihan Ganda dan Essay

C. Soal tes

I. Pilihlah jawaban yang paling benar !

1. Dana yang masuk ke kas negara yang berasal dari pungutan pajak digunakan untuk membangun sarana jalan tol. Fungsi pajak dalam hal ini adalah fungsi ...

A. Alokasi

B. Stabilitas

C. Distribusi

D. Pengembangan

E. Pemerataan

2. Berikut hal-hal yang berhubungan dengan APBN:

1) minyak bumi dan gas alam

2) pajak ekspor

3) subsidi daerah otonom

4) pajak penghasilan

5) gaji pegawai

6) bunga dan cicilan utang

Yang merupakan sumber penerimaan negara adalah ...

A. 1, 2, 5

B. 1, 3, 4

C. 1, 2, 4

D. 2, 4, 6

E. 2, 5, 6

3. Pemeriksa APBN adalah ...

A. DPR

B. Pemerintah

C. Bappenas

D. BPK

E. MA

4. Belanja pemerintah pusat dalam APBN antara lain....
 - A. Dana perimbangan
 - B. Dana alokasi umum
 - C. Dana bagi hasil
 - D. Subsidi
 - E. Dana alokasi khusus
5. Di bawah ini unsur-unsur penerimaan dan pengeluaran APBN:
 - 1) Belanja pegawai
 - 2) Bantuan program
 - 3) Subsidi daerah otonom
 - 4) Pembiayaan rupiah
 - 5) Belanja barangYang termasuk pengeluaran rutin APBN adalah ...
 - A. 1, 2, dan 3
 - B. 1, 2, dan 4
 - C. 1, 3, dan 5
 - d. 2, 3, dan 5
 - e. 2, 4, dan 5
6. Pengajuan RAPBN dilakukan oleh....
 - A. DPR
 - B. Pemerintah
 - C. Bappenas
 - D. BPK
 - E. MA
7. Apabila RAPBN yang diajukan oleh pemerintah kepada DPR tidak disetujui, maka pemerintah melaksanakan....
 - A. Revisi RAPBN
 - B. Mengusulkan RAPBN terbaru
 - C. Tidak menggunakan APBN
 - D. Menggunakan nota keuangan yang diusulkan
 - E. Melaksanakan APBN tahun lalu

8. Berikut ini yang bukan belanja pemerintah pusat dalam APBN yaitu....
- A. Pembayaran bunga utang
 - B. Belanja barang
 - C. Belanja pegawai
 - D. Dana alokasi umum
 - E. Belanja modal
9. Perhatikan jenis-jenis pengeluaran pemerintah pusat berikut:
- 1) Dana Bagi Hasil (DBH),
 - 2) Dana Alokasi Umum (DAU)
 - 3) Dana Alokasi Khusus (DAK)
 - 4) Belanja pegawai
 - 5) Belanja barang
 - 6) Belanja modal
- Berdasarkan data di atas, yang merupakan pengeluaran pemerintah pusat adalah
- A. 1, 2, dan 3
 - B. 1, 3, dan 5
 - C. 1,3, dan 6
 - D. 1, 4, dan 5
 - E. 4, 5, dan 6
10. Bukan merupakan dampak APBN dalam kegiatan ekonomi ...
- A. Berpengaruh negatif terhadap APBD
 - B. Memperbaiki kestabilan ekonomi
 - C. Menimbulkan investasi masyarakat
 - D. Berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi
 - E. Berperan meningkatkan kegiatan produksi

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Jelaskan jenis-jenis pembelanjaan negara!
2. Bagaimana mekanisme penyusunan APBN? Jelaskan!
3. Gambarkan secara bagan mekanisme penyusunan APBN!
4. Apabila rancangan penyusunan APBN tidak disetujui oleh DPR, apa yang dilakukan oleh pemerintah? Jelaskan!
5. Sebutkan empat pengaruh penyusunan APBN terhadap perekonomian suatu negara!

Pedoman Penilaian :

Score tiap soal pilihan ganda = 1

Score tiap soal essay = 4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran Soal Essay:

No	Indikator	Keterangan
1	Mengidentifikasi jenis-jenis pembelajaan negara	Skor 4: Jika siswa dapat mengidentifikasi jenis pembelanjaan negara 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat mengidentifikasi jenis pembelanjaan negara negara 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat mengidentifikasi jenis pembelanjaan negara negara 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat mengidentifikasi jenis pembelanjaan negara negara $\leq 25\%$ benar
2	Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN	Skor 4: Jika siswa dapat menjelaskan mekanisme penyusunan APBN 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat menjelaskan mekanisme penyusunan APBN 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat menjelaskan fungsi APB mekanisme penyusunan APBN N 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat menjelaskan mekanisme penyusunan APBN $\leq 25\%$ benar
3	Menjelaskan bagan mekanisme penyusunan APBN	Skor 4: Jika siswa dapat menjelaskan bagan mekanisme penyusunan APBN 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat menjelaskan bagan mekanisme penyusunan APBN 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat menjelaskan bagan fungsi APB mekanisme penyusunan APBN N 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat menjelaskan bagan mekanisme penyusunan APBN $\leq 25\%$ benar
4	Menjelaskan mekanisme penyusunan APBN	Skor 4: Jika jawaban siswa 100% benar Skor 3: Jika jawaban siswa 75% benar

		Skor 2: Jika jawaban siswa 50% benar Skor 1: Jika jawaban siswa \leq 25% benar
5	Menyebutkan pengaruh APBN	Skor 4: Jika siswa dapat menyebutkan pengaruh APBN 100% benar Skor 3: Jika siswa dapat menyebutkan pengaruh APBN 75% benar Skor 2: Jika siswa dapat menyebutkan pengaruh APBN 50% benar Skor 1: Jika siswa dapat menyebutkan pengaruh APBN \leq 25% benar

D. Kunci Jawaban:

a) Pilihan Ganda

1. A
2. C
3. A
4. D
5. C
6. B
7. E
8. D
9. E
10. A

b) Essay

1. Pengeluaran (belanja) negara adalah semua pengeluaran negara untuk membiayai tugas-tugas umum pemerintah dan pembangunan. Belanja negara terdiri atas pengeluaran rutin dan pengeluaran pembangunan.

a. Pengeluaran Rutin

Pengeluaran rutin terdiri atas belanja pegawai, belanja daerah, subsidi otonomi, pembayaran bunga dan cicilan utang serta subsidi BBM.

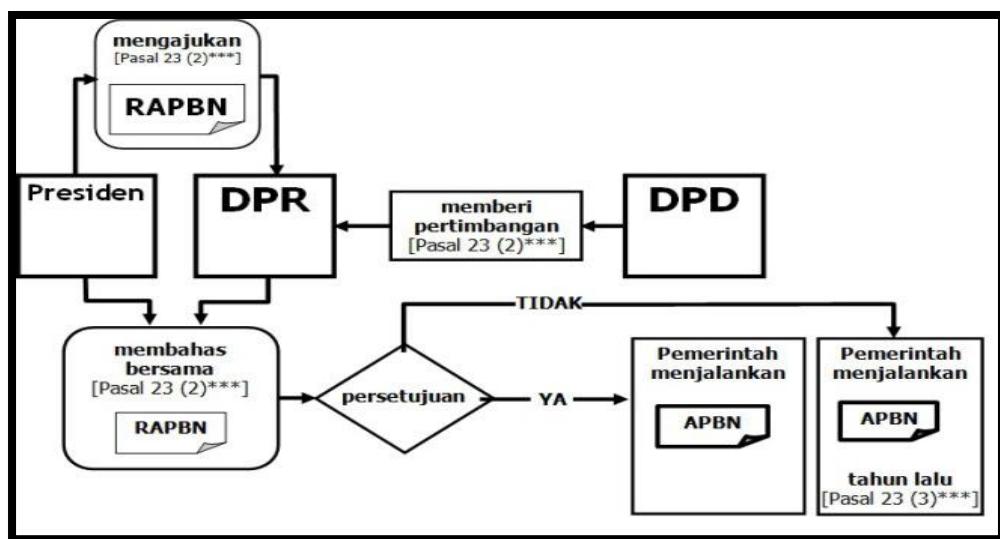
b. Pengeluaran Pembangunan

Pengeluaran pembangunan adalah semua pengeluaran negara untuk membiayai proyek pembangunan, misalnya pembangunan di sektor industri, pertanian dan kehutanan, serta sektor pendidikan

2. Berdasarkan pasal 15 UU nomor 17 tahun 2003 tentang penyusunan dan penetapan APBN, dijelaskan proses penyusunan APBN sebagai berikut :
- (1) Pemerintah Pusat mengajukan Rancangan Undang-undang tentang APBN, disertai nota keuangan dan dokumen-dokumen pendukungnya kepada Dewan Perwakilan Rakyat pada bulan Agustus tahun sebelumnya.

- (2) Pembahasan Rancangan Undang-undang tentang APBN dilakukan sesuai dengan undang-undang yang mengatur susunan dan kedudukan Dewan Perwakilan Rakyat.
- (3) Dewan Perwakilan Rakyat dapat mengajukan usul yang mengakibatkan perubahan jumlah penerimaan dan pengeluaran dalam Rancangan Undang-undang tentang APBN.
- (4) Pengambilan keputusan oleh Dewan Perwakilan Rakyat mengenai Rancangan Undangundang tentang APBN dilakukan selambat-lambatnya 2 (dua) bulan sebelum tahun anggaran yang bersangkutan dilaksanakan.
- (5) APBN yang disetujui oleh DPR terinci sampai dengan unit organisasi, fungsi, program, kegiatan, dan jenis belanja.
- (6) Apabila Dewan Perwakilan Rakyat tidak menyetujui Rancangan Undang-undang, Pemerintah Pusat dapat melakukan pengeluaran setinggi-tingginya sebesar angka APBN tahun anggaran sebelumnya.

3.



4. Apabila Dewan Perwakilan Rakyat tidak menyetujui Rancangan Undang-undang, Pemerintah Pusat menggunakan APBN tahun sebelumnya dan dapat melakukan pengeluaran setinggi-tingginya sebesar angka APBN tahun anggaran sebelumnya.

5.
 - a. Dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat, maksudnya dapat mengetahui besarnya GNP dari tahun ke tahun.
 - b. Dapat menciptakan kestabilan keuangan atau moneter negara, sebabnya dapat mengatur jumlah uang yang beredar di masyarakat.
 - c. Dapat memperlancar distribusi pendapatan, maksudnya dapat mengetahui sumber penerimaan dan penggunaan untuk belanja pegawai dan belanja barang serta yang lainnya.
 - d. Dapat memperluas kesempatan kerja, karena terdapat pembangunan proyek-proyek negara dan investasi negara, sehingga dapat membuka lapangan kerja yang baru dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Lampiran 14

Lembar Validasi RPP Expert Judgement Siklus II

Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

Kelas/Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (V) 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				V	
	2. Kesesuaian SK dan KD dengan tujuan pembelajaran			V		
	3. Ketepatan penjabaran KD ke dalam indikator			V		
	4. Kesesuaian indikator dengan rujuan pembekajaran			V		
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik				V	
II	Isi yang Disajikan					
	1. Sistematika penyusunan RPP			V		
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran			V		
	3. Kejelasan skenario pembelajaran			V		
	4. Kelengkapan instrument (soal, kunci, pedoman penskoran)				V	
III	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				V	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif			V		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				V	
IV	Waktu					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan			V		
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				V	

Komentar/Saran

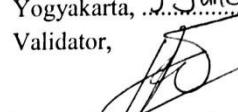
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian 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, 9 Januari 2019
Validator,


Dr. Ratna Lestari, M.Pd
NIP. 195408051980032001

Lembar Validasi
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Siklus II

Kelas/Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (V) 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 rujukan pembekajaran					✓
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 instrument (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

.....
.....
.....
.....
.....

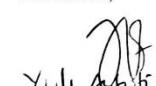
Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian 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, 11 Januari 2019

Validator,


.....
NIP. 1977012008012013

Lampiran 15

Lembar Validasi Soal Expert Judgement Siklus II

Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar Siklus II

Kelas/Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat memberikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara melengkapi 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.	a. Petunjuk tes dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
	b. Kriteria Skor dinyatakan jelas.	1	2	3	(4)	5
2.	a. Butir-butir soal dinyatakan secara jelas	1	2	3	(4)	5
	b. Pilihan jawaban dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
3.	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					

Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian di atas, maka soal tes hasil belajar 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, 9 Januari 2019
Validator,

Dra. Prayitno Wijayanti, M.Pd
NIP. 19540809 1980 032001

**Lembar Validasi
Soal Tes Hasil Belajar
Siklus II**

Kelas Semester : XI/2
Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara

Petunjuk:

Bapak/Ibu dapat 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.	a. Petunjuk tes dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
	b. Kriteria Skor dinyatakan jelas.	1	2	3	(4)	5
2.	a. Butir-butir soal dinyatakan secara jelas	1	2	3	(4)	5
	b. Pilihan jawaban dinyatakan jelas	1	2	3	(4)	5
3.	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					

Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian di atas, maka soal tes hasil belajar 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, 11 Januari 2019

Validator,


Yuliastuti EKA P. S.Pd
NIP. 197701 200801 2 013

Lampiran 16

Hasil Validasi RPP dan Soal Expert Judgement Siklus II

Keterangan	RPP	Soal
Dra. Barkah Lestari, M.Pd	57	30
Yuliastuti Eka P, S.Pd	56	28
Rata-rata	56,5	29
Keterangan	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 17

Perolehan Skor Kelompok Siklus II

Kelompok I	Kelompok 2	Kelompok 3
50	40	70
Kelompok 4	Kelompok 5	Kelompok 6
60	70	80
Kelompok 7		
50		

Lampiran 18

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Mapel: Ekonomi

Materi: APBN

Kelas: XI IPS 2

Petunjuk:

Berilah tanda cek (v) 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 benar-benar ikut dan kondisi siswa tenang
	b. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa	✓		Siswa khidmat saat berdoa
	c. Guru melakukan perkenalan dan presensi	✓		Siswa tenang dan kondusif
	d. Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓		Siswa bersemangat dalam menjawab apersepsi
	e. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓		Siswa mendengarkan dengan sejasa
	f. Guru memberikan gambaran umum mengenai model pembelajaran yang akan digunakan	✓		Siswa merasa nyaman dengan penjelasan guru.
2.	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan materi tentang APBN	✓		Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tenang.
	b. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok secara heterogen	✓		Siswa bertemu dengan kelompoknya
	c. Guru mempersiapkan untuk pelaksanaan turnamen	✓		Siswa tenang
	d. Guru menjelaskan peraturan turnamen	✓		Siswa memperhatikan penjelasan guru
	e. Guru membimbing	✓		Siswa antusias

	siswa selama turnamen		mengikuti turnamen
	f. Guru dibantu siswa menghitung skor perkelompok	✓	Siswa antusias
	g. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi	✓	Siswa antusias dan bersemangat
3.	Kegiatan Penutup		
	a. Guru bersama siswa mengambil kesimpulan	✓	Siswa aktif dan antusias
	b. Guru memberikan post-test	✓	Siswa merespons dengan tuntas
	c. Guru mengucapkan salam	✓	Siswa menjawab

Catatan tambahan:

.....

Observer

(EKI SULISTYOWATI)

Lampiran 19

Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi Siklus II

No	INDIKATOR						TOTAL	SKOR INDIVIDU
	1	2	3	4	5	6		
1	4	4	3	3	3	4	21	87,50%
2	3	3	4	4	4	4	22	91,67%
3	4	3	3	3	3	4	20	83,33%
4	4	4	4	3	3	4	22	91,67%
5	3	3	3	4	4	4	21	87,50%
6	3	3	3	4	4	3	20	83,33%
7	4	4	4	3	4	3	22	91,67%
8	3	4	4	3	3	3	20	83,33%
9	3	3	3	4	4	4	21	87,50%
10	4	4	4	3	4	4	23	95,83%
11	3	3	3	4	3	4	20	83,33%
12	3	4	4	4	4	4	23	95,83%
13	3	3	4	3	4	3	20	83,33%
14	4	4	4	4	3	4	23	95,83%
15	3	4	4	3	4	3	21	87,50%
16	4	3	3	4	4	4	22	91,67%
17	3	3	4	4	3	4	21	87,50%
18	3	3	4	3	4	4	21	87,50%
19	4	4	4	3	3	4	22	91,67%
20								
21	3	3	3	4	3	4	20	83,33%
22	3	3	4	4	3	4	21	87,50%
23	4	4	4	3	4	4	23	95,83%
24	3	3	3	4	3	4	20	83,33%
25								
26	4	4	4	4	4	3	23	95,83%
27	3	3	4	3	3	3	19	79,17%
28	3	3	3	3	4	4	20	83,33%
Jumlah	88	89	94	91	92	97	551	
Skor Max	104	104	104	104	104	104	624	
Skor	84,62%	85,58%	90,38%	87,50%	88,46%	93,27%		
Indikator	1	2		3	4	5		
Persentase Skor	84,62%	87,98%		87,50%	88,46%	93,27%		88,30%

Lampiran 20**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Nama Siswa	Siklus 1	
		Nilai	Keterangan
1	Acani Meryana Hutapea	76,67	Tuntas
2	Adinda Malikha Firdaus	86,67	Tuntas
3	Ahmad Qo'imul Haq	80	Tuntas
4	Ais Qatrun Janah	83,33	Tuntas
5	Ariq Nabil Widigdo	83,33	Tuntas
6	Azzahra Mutiara Putri	70	Tuntas
7	Bekti Setyo Nurkholis	70	Tuntas
8	Chintia Syilfa Zulfani	93,33	Tuntas
9	Danang Firmawan		
10	Dani Permatasari	100	Tuntas
11	Esa Puspitasari	96,67	Tuntas
12	Ibra Hindi Patria Hizbullah	83,33	Tuntas
13	Larisa Ayu Pramesti	93,33	Tuntas
14	Lavedo Rangga Sakti	83,33	Tuntas
15	Marcella Aulia Dhewi Tantri	86,67	Tuntas
16	Marg Jonae Putra Erlangga	76,67	Tuntas
17	Mayang Kartika Prinasari	83,33	Tuntas
18	Mochammad Raka Syabillah	76,67	Tuntas
19	Muhamad Ardy Andika	90	Tuntas
20	Muhammad Rifky Febrian		
21	Nabila Shidqin	73,33	Tuntas
22	Nurhalisa Puspa Oktafani	83,33	Tuntas
23	Rahma Tri Arfiana	100	Tuntas
24	Ramadhan Sasi Pembudi	80	Tuntas
25	Rizky Bagaskara		
26	Rosita Zafrirani	93,33	Tuntas
27	Sylvia Revitasari Putri	66,67	Belum Tuntas
28	Uqvi Setya Dingingantari	96,67	Tuntas

Lampiran 21

Surat Ijin Penelitian

<p style="text-align: center;"> PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137</p>	
<p style="text-align: right;">Yogyakarta, 7 Januari 2019</p>	
<p style="text-align: center;">Kepada Yth. :</p>	
Nomor Perihal	: 074/110/Kesbangpol/2019 : Rekomendasi Penelitian
<p style="text-align: right;">Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY</p>	
<p style="text-align: right;">di Yogyakarta</p>	
<p style="text-align: center;">Memperhatikan surat :</p>	
<p>Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 23/JUN34.18/PP 07.02/2019 Tanggal : 3 Januari 2019 Perihal : Izin Penelitian</p>	
<p>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 "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BULLETIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK" kepada:</p>	
<p>Nama : PARWATI NUR THOLIQOH NIM : 15804241043 No HP/Identitas : 087839697135/3671136409970001 Prodi/Jurusan : Pendidikan Ekonomi Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Lokasi Penelitian : SMA Negeri 2 Ngaglik, Sleman Waktu Penelitian : 7 Januari 2019 s/d 30 Juni 2019 Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.</p>	
<p>Kepada yang bersangkutan diwajibkan:</p>	
<ol style="list-style-type: none">Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.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.	
<p>Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.</p>	
<p>Demikian untuk menjadikan maklum.</p>	
<p style="text-align: center;"> BAKESBANGPOL BADAN KESBANGPOL DIY REPALA PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA AGUNG SUPRIYONO, SH NO. 98/110/026 199203 1 004</p>	
<p>Tembusan disampaikan Kepada Yth.: 1. Gubernur DIY (sebagai laporan) 2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta; 3. Yang bersangkutan.</p>	



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 550330, Fax. 0274 513132
Website : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 08 Januari 2019

Kepada Yth.

Nomor : 070/00170
Lamp : -
Hal : Rekomendasi
Penelitian

1. Kepala SMA NEGERI 2
NGAGLIK

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 074/110 /Kesbangpol/2019 tanggal 07 Januari 2019 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan izin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : PARWATI NUR THOLIQOH
NIM : 15804241043
Prodi/Jurusan : PENDIDIKAN EKONOMI
Fakultas : EKONOMI
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN
MEDIA PAPAN BULLETIN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS
XI IPS SMA NEGERI 2 NGAGLIK
Lokasi : SMA NEGERI 2 NGAGLIK,
Waktu : 07 Januari 2019 s.d 30 Juni 2019

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
Kepala Bidang Perencanaan dan
Standarisasi

Didik Wardaya, S.E., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



*Scan kode untuk cek validnya surat ini.

Lampiran 22

DOKUMENTASI

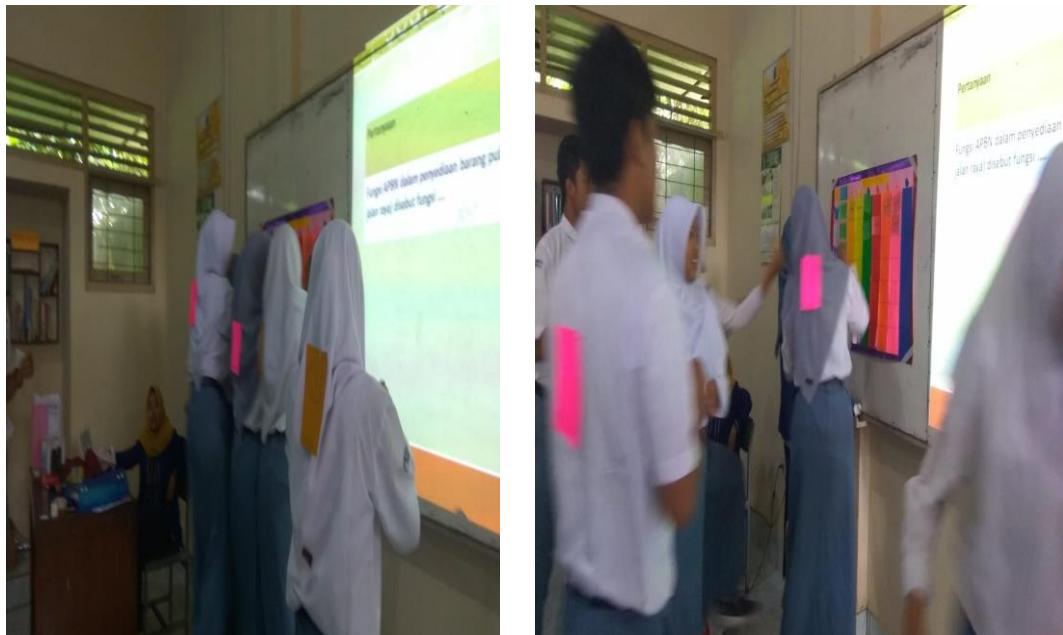
SIKLUS I



Peneliti menjelaskan materi secara garis besar kepada siswa
(penyajian kelas)



Siswa belajar dalam kelompok (*team*)



Siswa melakukan *games tournament*



Penghargaan terhadap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi

Siswa mengerjakan soal *post test*

DOKUMENTASI

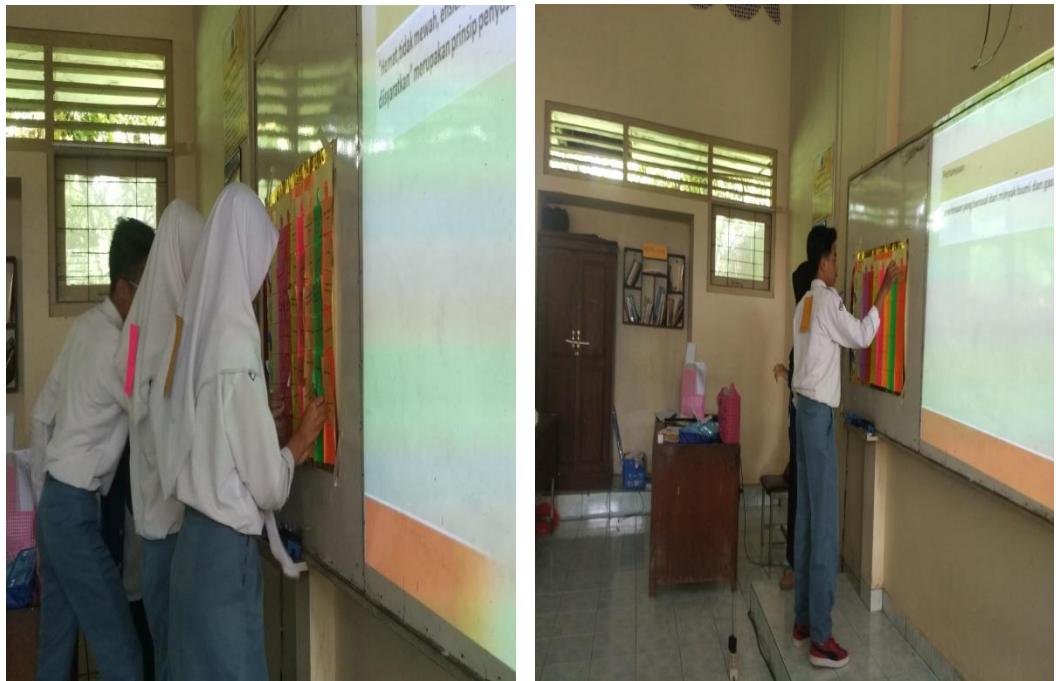
SIKLUS II



Peneliti menjelaskan materi secara garis besar kepada siswa (penyajian kelas)



Siswa belajar dalam kelompok (*team*)



Siswa melakukan *games tournament*



Penghargaan terhadap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi

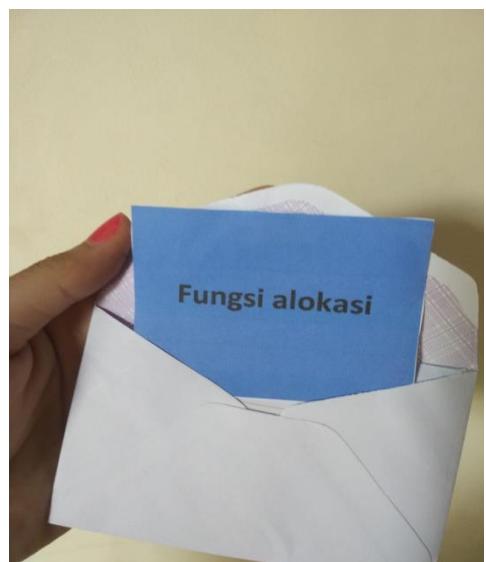
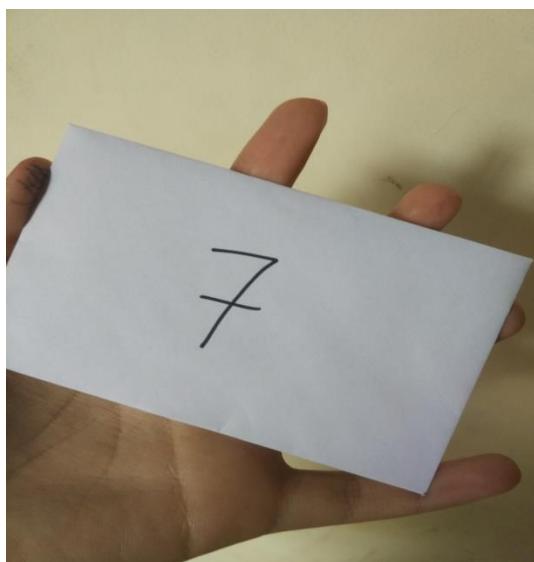
Siswa mengerjakan soal *post test*

DOKUMENTASI



Papan bulletin

Hadiah



Amplop berisi kartu jawaban