



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) POKOK BAHASAN TINDAKAN, MOTIF DAN PRINSIP EKONOMI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII F SMP 5 KUDUS

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi
Pada Universitas Negeri Semarang**

PERPUSTAKAAN
UNNES

Oleh
**Rio Nitalia Kusnia
NIM 7101408326**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Fx. Sukardi

Kusumantoro, S. Pd, M. Si.

NIP.19490219197501 1001

NIP. 19780505200501 1001

Mengstahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Dr. Nanik Suryani, M.Pd.

NIP. 195604211985032001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Penguji



Dra. Harnanik, M. Si.

NIP. 19510819198003 2001

Anggota I



Drs. Fx. Sukardi

NIP.19490219197501 1001

Anggota II



Kusumantoro, S. Pd, M. Si.

NIP. 19780505200501 1001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. S. Martono, M.Si

NIP. 196603081989011001

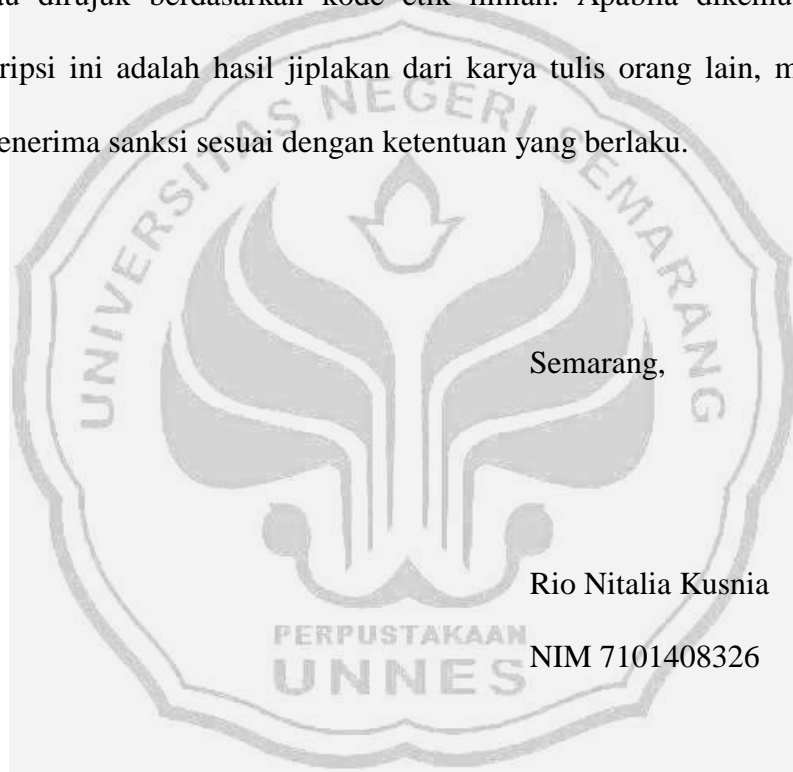
PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang,

Rio Nitalia Kusnia

NIM 7101408326



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Selalu sadar, selalu sabar dan selalu bersyukur kepada ALLAH SWT”.

“cara tercepat untuk menuntaskan banyak hal adalah dengan menyelesaikannya satu demi satu”.

(Samuel Smiles)

Persembahan :

Dengan tanpa mengurangi rasa syukur kepada ALLAH SWT, karya tulis ini dipersembahkan untuk :

- ❖ *Keluarga tercinta (Bapak Suwandi, Mama Siti Munadiroh, Huda, Azizah, Waris dan De' Nuri)*
- ❖ *Mz Abib serta saudara-saudaraku...*
- ❖ *Teman-teman terbaikku Pendidikan Koperasi '08*
- ❖ *Orang-orang yang selalu menyayangi, mendukung dan mendoakan ku*
- ❖ *Almamaterku UNNES*

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pokok Bahasan Tindakan, Motif dan Prinsip Ekonomi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII F SMP 5 Kudus.”

Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat-syarat dalam rangka menyelesaikan studi strata satu (S1) untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Dr. S. Martono, M. Si, Dekan Fakultas Ekonomi yang memberi kesempatan kepada penulis menuntut ilmu di Fakultas Ekonomi UNNES.
3. Dra. Nanik Suryani, M. Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberi ijin penelitian.
4. Drs. Fx. Sukardi, Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini.
5. Kusumantoro, S. Pd, M. Si., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini.

6. Dra. Harnanik, M. Si, Dosen Penguji Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam ujian skripsi.
7. Drs. Farhan, M.Pd, Kepala SMP 5 Kudus yang memberi ijin untuk mengadakan penelitian di Sekolah yang beliau pimpin.
8. Sri Endah Lestari, S.Pd, Guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP 5 Kudus yang telah bersedia membantu jalannya penelitian.
9. Siswa kelas VII F SMP 5 Kudus yang bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan berperan dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berusaha dalam menyusun skripsi ini sebaik mungkin, namun mungkin masih terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu semoga karya tulis ini mampu menginspirasi peneliti selanjutnya sehingga dapat melengkapi serta diperoleh hasil yang lebih baik dan mendekati sempurna. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya serta dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Semarang,

Penyusun

SARI

Nitalia Kusnia, Rio. 2013. “*Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pokok Bahasan Tindakan, Motif dan Prinsip ekonomi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII F SMP 5 Kudus*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Drs. Fx Sukardi. II. Kusumantoro S.Pd, M.Si.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Proses yang menjadi kendala di SMP 5 Kudus adalah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, siswa masih merasa takut dan malu untuk bertanya kalau tidak ada dorongan dari guru, guru masih kurang dalam pengembangan variasi mengajar. Berdasarkan observasi awal di SMP 5 Kudus kelas VII F, diperoleh data bahwa kelas VII F memiliki kriteria ketuntasan belajar yang paling rendah sebesar 6%. Hal diatas menyebabkan perlu adanya penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dalam proses belajar mengajar, salah satu alternatifnya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII F SMP 5 Kudus tahun ajaran 2012/2013. Rancangan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal 50%, aktivitas siswa sebesar 66% dalam kategori tinggi, aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 67,5% atau kategori tinggi. Untuk hasil penelitian siklus II menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82 dengan ketuntasan klasikal 85%, aktivitas siswa 78% atau aktivitas siswa dalam kategori tinggi, untuk aktivitas guru sebesar 87,5% dengan kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII F SMP 5 Kudus pada pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian adalah model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru, guru hendaknya memperhatikan semua siswa secara merata dan memotivasi siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Tentang Hasil Belajar	10
2.1.1 Pengertian Tentang Hasil Belajar.....	10
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
2.2 Model Pembelajaran	17
2.3 Efektifitas Model Pembelajaran	19
2.3.1 Pengertian Efektifitas	19
2.3.2 Efektifitas Model Pembelajaran	20
2.4 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	21
2.5 Pokok Bahasan Tindakan, Motif dan Prinsip ekonomi	24
2.6 Penelitian Terdahulu	27
2.7 Kerangka Berpikir.....	30

2.8 Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Subyek Penelitian	34
3.2 Faktor yang Diteliti	34
3.3 Rancangan Penelitian.....	35
3.3.1 Perencanaan.....	35
3.3.2 Tindakan	35
3.3.3 Pengamatan	35
3.3.4 Refleksi	36
3.4 Prosedur Penelitian	37
3.4.1 Instrument Penelitian	37
3.4.1.1 Validitas.....	37
3.4.1.2 Reliabilitas.....	39
3.4.1.3 Tingkat Kesukaran Soal.....	40
3.4.1.4 Daya Pembeda	42
3.5 Langkah-langkah Penelitian.....	45
3.5.1 Siklus I	45
3.5.2 Siklus II	47
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	51
3.6.1 Metode Dokumentasi.....	51
3.6.2 Metode Tes.....	51
3.6.3 Metode Observasi.....	51
3.7 Metode Analisis Data.....	52
3.7.1 Metode Deskriptif Persentase	52
3.8 Indikator Keberhasilan.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Kondisi Awal Siswa.....	56
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	5
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	69
4.2 Pembahasan.....	81

BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

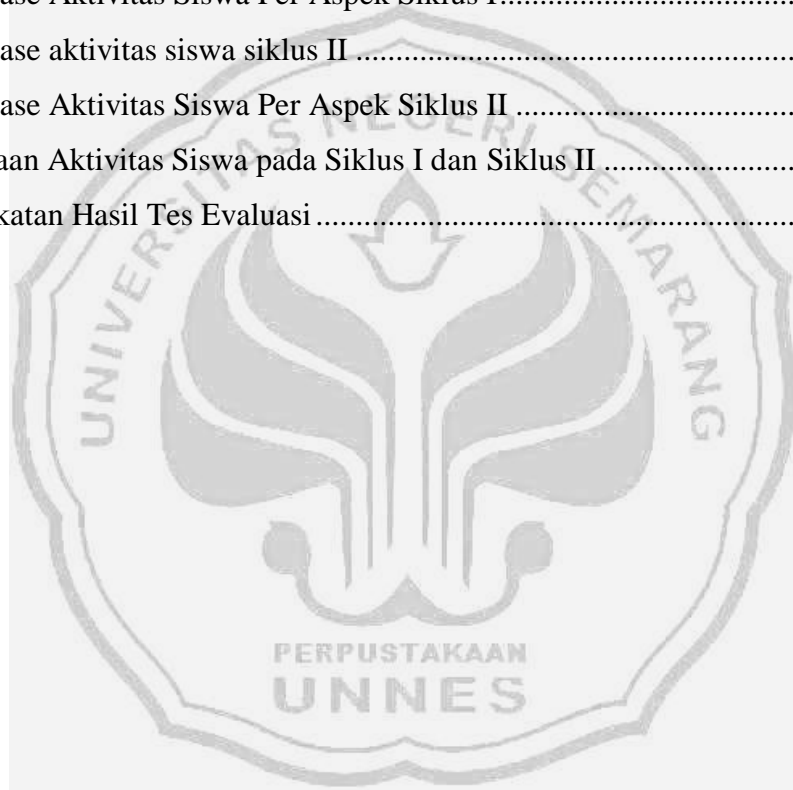


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai UAS Kelas VII F Tahun 2011/2012	4
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	28
3.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas	38
3.2 Rekapitulasi Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	41
3.3 Rekapitulasi Hasil Analisis Daya Pembeda	44
3.4 Kriteria Deskriptif Persentase Aktivitas Siswa	54
3.5 Kriteria Deskriptif Persentase Kinerja Guru.....	55
4.1 Skor <i>Game</i> TGT Siklus I	60
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I	61
4.3 Aktivitas siswa Per Aspek Siklus I	62
4.4 Data Hasil Pengamatan Kinerja Guru pada Siklus I.....	64
4.5 Hasil Tes Siswa Siklus I	66
4.6 Skor <i>Game</i> TGT Siklus II	72
4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II.....	73
4.8 Aktivitas Siswa Per Aspek Siklus II	74
4.9 Perbedaan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II	76
4.10 Data Hasil Pengamatan Kinerja Guru pada Siklus II.....	77
4.11 Peningkatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran TGT.....	78
4.12 Hasil Tes Evaluasi Siklus II	78
4.13 Peningkatan Hasil Tes Evaluasi	79
4.14 Perbandingan Siklus I dan siklus II	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	33
3.1 Tahapan Siklus PTK	36
3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	50
4.1 Persentase Aktivitas Siswa Siklus I	62
4.2 Persentase Aktivitas Siswa Per Aspek Siklus I.....	63
4.3 Persentase aktivitas siswa siklus II	74
4.4 Persentase Aktivitas Siswa Per Aspek Siklus II	75
4.5 Perbedaan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II	76
4.6 Peningkatan Hasil Tes Evaluasi	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Siswa Kelas VII F SMP 5 Kudus Tahun 2012/2013	91
2. Silabus.....	93
3. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba	96
4. Soal Tes Uji Coba	97
5. Kunci Jawaban Uji Coba Soal	104
6. Uji Validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda.....	105
7. Perhitungan Validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda.....	107
8. Anggota Kelompok Diskusi TGT	112
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	113
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	117
11. Post Test Siklus I	121
12. Kunci Jawaban Post Test Siklus I.....	124
13. Soal Game TGT Siklus I.....	125
14. Post Test Siklus II	127
15. Kunci Jawaban Ulangan Harian Siklus II.....	130
16. Soal Game TGT Siklus II	131
17. Desain Game TGT	133
18. Hasil Observasi Aktivitas Siswa awal	134
19. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	136
20. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	138
21. Hasil Perhitungan Aktivitas siswa	140
22. Hasil Tes siswa Siklus I.....	142
23. Hasil Tes siswa Siklus II.....	144
24. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	147
25. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	150
26. Foto Proses Pembelajaran TGT	153
27. Surat Ijin Penelitian	156

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sebagaimana dijelaskan dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pasal 3, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut juga perlu adanya guru. Dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen memberikan pengertian tentang Guru adalah sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi, peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka akan menciptakan sumber daya manusia yang handal dan berkompetensi

dan begitu akan mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki untuk suatu perkembangan dan kemajuan bangsa. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk membangun sumber daya manusia yang handal dan berkompotensi adalah dengan adanya penyelenggaraan pendidikan formal, baik di sekolah maupun masyarakat. Sekolah sebagai salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu melalui proses belajar mengajar.

Sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005, guru sebagai pendidik profesional harus mampu menciptakan atau mencetak sumber daya manusia yang handal dan berkompoten. Untuk mengetahui berhasil dan tidaknya seorang guru dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Apabila hasil belajarnya baik maka dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajarnya telah berhasil. Sebaliknya, apabila hasil belajarnya buruk maka dapat dikatakan proses belajarnya belum berhasil. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Slameto (2010, 54) faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Selain itu, guru juga menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama dalam metode mengajar.

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka guru harus menguasai metode mengajar yang digunakannya. Sehingga guru perlu memilih model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh selama proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Sadali (dalam suyato 2012: 2), kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh seberapa besar kegiatan pembelajaran dapat menjadi alat pengubah tingkah laku individu kearah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan ini maka guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi sehingga siswa termotivasi, punya kepercayaan diri, kreatif, responsif, interaktif, dan evaluatif.

Berdasarkan data yang diperoleh saat observasi awal yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII F belum optimal karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai UAS (ujian akhir semester) mata pelajaran IPS dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). SMP 5 KUDUS menetapkan KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 77.

Data nilai UAS siswa kelas VII mata pelajaran IPS Tahun 2011/2012 yang diperoleh dari observasi awal di SMP 5 KUDUS dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel I.I Nilai UAS Kelas VII F SMP 5 Kudus Tahun 2011/2012.

Kelas	Tuntas		Belum Tuntas		Jumlah Siswa
	Jumlah	%	Jumlah	%	
VII A	23	64 %	13	36 %	36
VII B	5	14 %	31	86 %	36
VII C	5	15 %	30	85 %	35
VII D	5	15 %	29	85 %	34
VII E	5	15%	29	85%	34
VII F	2	6%	32	94%	34

Sumber: Data nilai UAS mata pelajaran IPS kelas VII SMP 5 KUDUS Tahun 2011/2012.

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa kelas VII F memiliki tingkat ketuntasan belajar terendah dibandingkan dengan kelas lainnya. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketidaktuntasan terbesar terdapat di kelas VII F yang mencapai 94 % sehingga dijadikan penelitian.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tersebut salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan . Dalam prakteknya, guru

harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat dalam situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Banyaknya model pembelajaran baru yang muncul menjadi tantangan bagi para guru dalam memilih model apa yang tepat digunakan pada mata pelajaran ekonomi. Salah satu model yang dapat digunakan guru yaitu model pembelajaran kooperatif model team-game-tournament (TGT). Satu inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma tersebut adalah diterapkannya model-model pembelajaran inovatif dan konstruktif atau lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri. Salah satu yang diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Menurut Kiranawati, 2007, pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai peran tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan belajar yang lebih rileks dan bertanggung jawab akan mudah dicerna oleh siswa.

Teams Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberi kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Selain itu para siswa dapat membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal diberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam tournament.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan hasil yang positif. Salah satunya yaitu Fachrurrozie, Indah Aniskurlillah (2009:) meneliti tentang “*Teams Games Tournament* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi” menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan fungsi kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang hubungan fungsi permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar, pengaruh pajak dan subsidi dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut dan alasan diatas, penulis ingin mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk menyusun skripsi

dengan judul “**Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Pokok Bahasan Tindakan, Motif, Dan Prinsip Ekonomi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii F Smp 5 Kudus**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi pokok bahasan Tindakan, motif dan prinsip ekonomi pada siswa kelas VII F SMP 5 KUDUS?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pokok bahasan Tindakan, motif dan prinsip ekonomi pada siswa kelas VII F SMP 5 KUDUS tahun ajaran 2012/2013.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, yaitu dapat memberikan pengetahuan dan informasi khususnya mengenai strategi dan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi dan juga dapat bermanfaat bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Bagi peneliti yang bersangkutan, dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi siswa

- a. Meningkatkan keaktifan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Meningkatkan rasa bekerjasama antara siswa satu dengan yang lainnya dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Diperoleh suatu strategi pembelajaran ekonomi yang menyenangkan dan merangsang kemampuan siswa untuk menemukan konsep dari suatu materi.

2. Manfaat bagi guru

- a. Sebagai referensi tentang strategi pembelajaran terutama dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi.
- b. Menambah wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat menarik aktifitas siswa mengikuti pelajaran.
- c. Membantu guru untuk melaksanakan kurikulum dan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi khususnya dan kualitas sekolah pada umumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Tentang Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek– aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Bloom (dalam Sardiman, 2011: 23-24) juga mengemukakan mengenai ranah dalam hasil belajar meliputi tiga ranah atau matra, yaitu: matra kognitif, afektif dan psikomotorik. Masing-masing matra atau *domain* ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan dalam aspek kognitif yaitu pengetahuan siswa dapat bertambah dalam mengidentifikasi tindakan, motif dan prinsip ekonomi. Kemudian pada aspek afektif meliputi meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran serta nilai ulangan harian siswa juga mengalami peningkatan. Selain itu dalam aspek psikomotorik yaitu meningkatnya keterampilan siswa khususnya keterampilan dalam menjawab soal

ketika pembelajaran. Pengertian hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar di kelas, di sekolah maupun diluar sekolah.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

\ Tujuan proses belajar mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh murid. Menurut Slameto (2010: 54-72) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

A. Faktor-faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1. Faktor jasmaniah

a. Faktor kesehatan

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu.

b. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat badannya juga terganggu.

2. Faktor psikologis

a. Inteligensi

Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar, jika ia

belajar dengan baik. Sedangkan jika siswa memiliki inteligensi yang rendah, ia perlu mendapat pendidikan di lembaga pendidikan khusus.

b. Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

d. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Bakat mempengaruhi belajar yaitu jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya. Maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

e. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/ fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang).

f. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

g. Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Motif yang kuat sangatlah perlu didalam belajar, didalam membentuk motif yang kuat itu dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat.

3. Faktor kelelahan

Kelelahan dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan dapat mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

B. Faktor-faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1. Faktor keluarga

a. Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Anak atau siswa yang mengalami kesukaran belajar dapat ditolong dengan memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya. Keterlibatan orang tua sangat mempengaruhi keberhasilan bimbingan tersebut.

b. Relasi antar anggota keluarga

Relasi antar anggota keluarga erat hubungannya dengan cara orang tua mendidik. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut.

c. Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram.

d. Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar.

e. Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah.

f. Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

2. Faktor sekolah

a. Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang tidak baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar. Untuk itu, guru perlu mendalami siswa dengan baik, harus mempunyai perencanaan yang mendetail, agar dapat melayani siswa belajar secara individual.

b. Relasi guru dengan siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi, cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.

c. Relasi siswa dengan siswa

Menciptakan relasi yang baik antarsiswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

d. Disiplin siswa

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Dengan demikian agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah dan di perpustakaan.

Agar siswa disiplin haruslah guru beserta staf yang lain disiplin pula.

e. Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Oleh karena itu, sekolah perlu mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap agar guru dapat mengajar dengan baik

sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.

f. Waktu sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang, sore atau malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi belajar siswa, jadi perlu memilih waktu sekolah yang tepat agar memberi pengaruh yang positif terhadap belajar.

g. Standar pelajaran di atas ukuran

Berdasarkan teori belajar, perkembangan psikis dan kepribadian siswa berbeda-beda. Sehingga guru dalam menuntun penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

h. Keadaan gedung

Dengan jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung harus memadai di dalam setiap kelas.

i. Metode belajar

Pembinaan dari guru diperlukan bagi siswa dalam belajarnya. Siswa perlu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

j. Tugas rumah

Waktu belajar terutama adalah di sekolah, disamping untuk belajar waktu di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain.

3. Faktor masyarakat

a. Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Jika mungkin memilih kegiatan yang mendukung belajar. Kegiatan itu misalnya kursus bahasa Inggris, PKK Remaja, kelompok diskusi.

b. *Mass Media*

Yang termasuk dalam *mass media* adalah bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, komik-komik, dan lain-lain. *Mass media* yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Maka perlulah kiranya siswa mendapatkan bimbingan dan kontrol yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik, baik di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat.

c. Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

d. Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Sehingga perlu mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak atau siswa sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

2.2 Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran dibedakan dari istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran atau prinsip pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur.

Adapun Soekamto, dkk (dalam Rani Fatmawati, 2009:10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Arends (dalam Rani Fatmawati, 2009: 10) menyatakan bahwa model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksisnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengelola lingkungan pembelajaran dan mengelola kelas. Dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran yang disusun dan dikembangkan oleh guru. Perangkat-perangkat itu meliputi buku guru, buku siswa, lembar kerja siswa, media seperti komputer, transparansi, film dan pedoman pelaksanaan.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur.

Ciri – ciri tersebut adalah :

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selain ciri – ciri khusus pada suatu model pembelajaran, menurut Nieveen (dalam Rani Fatmawati, 2009:10), suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Valid

Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan apakah terdapat konsistensi internal.

2. Praktis

Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.

3. Efektif

Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut : ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga untuk melihat ke dua aspek ini perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing – masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah di ujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu dari beberapa model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu menurut Trianto (dalam Rani Fatmawati, 2009: 10).

2.3 Efektifitas Model Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Efektifitas

Efektifitas berasal dari bahasa inggris “ *effectivity*” (kata sifat) yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya, dapat membawa hasil, berhasil

guna). Efektifitas menunjukkan pada suatu yang mampu memberikan dorongan atau motivasi dan bantuan dalam mencapai suatu tujuan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang dikutip Mulyasa (2004: 84) mengemukakan bahwa efek berarti adanya efek, jadi efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dan sasaran yang dituju.

Dengan demikian efektifitas berarti adanya efek (pengaruh, akibatnya) yang menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya suatu sasaran yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran yang tepat dan efektif akan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Metode yang tepat adalah metode yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sedangkan metode pembelajaran yang efektif adalah metode yang memanfaatkan semua potensi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tingkat efektifitas metode pembelajaran dapat ditinjau dari hasil belajar yang diperoleh setelah proses belajar mengajar.

2.3.2 Efektifitas Model Pembelajaran

Suatu pekerjaan dikatakan efektif jika pekerjaan itu memberi hasil yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan semula, dengan kata lain kalau pekerjaan itu sudah mampu merealisasikan tujuan organisasi dalam aspek yang dikerjakan itu. Menurut Carpenter dalam Pidarta (2007: 271) mengemukakan prinsip umum menilai efektifitas sebagai berikut :

1. Menilai efektifitas yaitu berkaitan dengan problem tujuan dan alat memproses input menjadi output.
2. Sistem yang membandingkan harus sama kecuali alat problem.

3. Mempertimbangkan semua output utama.
4. Korelasi diharapkan bersifat kausalitas.

Jadi efek pekerjaan mendidik terhadap beberapa kelompok siswa yang homogen, bergantung pada alat dan cara memprosesnya atau pekerjaan mendidiknya. Bila tujuan yang dicapai lebih tepat dengan kelompok lainnya maka pekerjaan mendidik yang paling tepat mencapai tujuan adalah yang paling efektif. Maka alat dan memproses inilah yang dipilih (Pidarta, 2007: 271).

Model pembelajaran dan metode mengajar ibarat dua sisi mata uang yang berbeda tetapi terpisah dalam pelaksanaannya dilapangan. Model pembelajaran sangat diperlikan oleh guru dan penggunaanya bervariasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai salah satu yang dilakukan guru adalah bagaimana memahami model pembelajaran sebagai salah satu komponen yang akan menentukan keberhasilan belajar mengajar.

2.4 Model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT).

Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan menurut Melvin L. Silberman (dalam Fachrurrozie, 2009: 54) pembelajaran model ini akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* (TGT) semua siswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, siswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan

menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, sehingga mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

Menurut Meg O'Mahony (2006) :

“Teams-Games-Tournament is one of the team learning strategies designed by Robert Slavin for review and mastery learning of material. Slavin has found that TGT increased basic skills, students’ achievement, positive interactions between students, acceptance of mainstreamed classmates and self-esteem. Overview, Students learn material in class; this can be taught traditionally, in small groups, individually, using activities, etc. The heterogeneous Study Teams review the material, then students compete in academically homogeneous Tournament Teams”.

Pada intinya bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi tim pembelajaran yang dirancang oleh Robert Slavin dan menemukan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan dasar ketrampilan, prestasi siswa, interaksi positif antara siswa, penerimaan diurus utamakan teman sekelas dan harga diri. Siswa belajar materi dikelas dalam kelompok kecil atau tim studi heterogen meninjau materi, maka siswa bersaing dalam tim turnamen akademis homogen.

Ada 5 komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran pengajar menyampaikan materi dalam penyajian kelas biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin pengajar. Pada saat penyajian kelas ini mahasiswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pengajar, karena

akan membantu mahasiswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 6 sampai 7 mahasiswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat mahasiswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Mahasiswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Mahasiswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pengajar melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama pengajar membagi mahasiswa ke dalam beberapa meja

turnamen. Tiga mahasiswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “**Super Team**” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “**Great Team**” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “**Good Team**” apabila rata-ratanya 30-40.

2.4 Pokok Bahasan memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan kompetensi dasar mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari.

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan atau distribusi. Salah satu pokok bahasan dalam pelajaran ekonomi yaitu usaha manusia memenuhi kebutuhan. Kompetensi dasar pada pokok bahasan ini yaitu mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Substansi materi yang banyak dan bersifat hafalan sehingga membutuhkan pemahaman untuk mempelajari materi tersebut.

Setiap manusia memiliki kebutuhan. Kebutuhan manusia yang satu dan lainnya berbeda. Demikian pula dengan cara pemenuhan kebutuhan tersebut. Sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang berakal, manusia merupakan makhluk sosial

yang bermoral. Di samping itu, dengan akal yang diberikan Tuhan, manusia juga adalah makhluk ekonomi yang bermoral. Sebagai makhluk ekonomi yang bermoral, manusia berusaha memenuhi kebutuhannya dengan bijaksana. Dalam memenuhi kebutuhannya, manusia melakukan tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi.

- 1) Manusia sebagai makhluk sosial. Dilihat dari siklus hidupnya yang selalu berhubungan dengan dan membutuhkan orang lain, manusia dikategorikan sebagai makhluk sosial. Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial (*homo socialis*). Sebagai makhluk sosial, manusia melakukan berbagai kegiatan, berinteraksi dengan sesama manusia dan lingkungannya.
- 2) Manusia sebagai makhluk ekonomi. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia melakukan berbagai kegiatan. Kegiatan manusia dalam memenuhi atau memuaskan kebutuhannya harus sesuai dengan kemampuannya. Kegiatan inilah yang menunjukkan kedudukan manusia sebagai makhluk ekonomi (*homo economicus*).

Sebagai makhluk ekonomi yang bermoral, manusia berusaha memilih dan menggunakan sumber daya yang ada untuk memenuhi kebutuhannya dengan memerhatikan nilai-nilai agama dan norma-norma sosial, tidak merugikan orang lain, menggunakan sumber daya alam secara selektif, serta memerhatikan kelestarian lingkungan.

- 1) Tindakan ekonomi adalah kegiatan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhannya.

- 2) Motif ekonomi adalah keinginan yang menjadi pendorong manusia melakukan kegiatan ekonomi.
- a) Motif memperoleh keuntungan
 - b) Motif memenuhi kebutuhan sendiri. Setiap orang mempunyai kebutuhan. Kebutuhan itu harus dipenuhi. Dia akan melakukan berbagai usaha untuk memenuhi kebutuhannya itu.
 - c) Motif memperoleh penghargaan masyarakat. Setiap orang selalu berusaha meningkatkan prestasinya. Motif memperoleh penghargaan dari masyarakat dapat menjadi pendorong atau alasan seseorang atau kelompok melakukan tindakan ekonomi pada berbagai kegiatan ekonomi. Selain memperoleh keuntungan, seseorang juga ingin lebih dari orang di sekelilingnya.
 - d) Motif membantu sesama manusia. Sering kali kita jumpai tindakan ekonomi seseorang atau kelompok didasarkan pada alasan atau keinginan atau motif membantu sesama manusia. Mereka mengalokasikan sumber daya yang dimilikinya untuk membuat atau menyampaikan suatu barang atau jasa yang didorong oleh keinginan atau motif membantu sesama manusia.
 - e) Motif memperoleh kedudukan.
 - f) Motif menjamin masa depan. Menabung ialah salah satu bentuk tindakan ekonomi yang bertujuan menyimpan uang untuk keperluan di masa mendatang. Setiap orang pasti ingin memiliki masa depan yang lebih baik. Untuk itu, mereka akan bekerja semaksimal mungkin untuk mengumpulkan uang. Uang yang mereka peroleh tidak dihabiskan saat itu juga.

- 3) Prinsip ekonomi adalah usaha atau pertimbangan yang disertai pengorbanan sekecil-kecilnya untuk mencapai hasil tertentu. Atau sebaliknya, usaha atau pertimbangan yang disertai pengorbanan tertentu untuk mencapai hasil yang sebesar-besarnya.

Manfaat pengetahuan prinsip ekonomi dapat ditinjau dari tiga kepentingan, yaitu dari sudut pandang pembeli, penjual, dan produsen.

- a) Prinsip ekonomi bagi pembeli: dengan uang yang dia miliki, dia dapat mencapai tingkat kepuasan yang maksimal karena tepat dalam memilih tempat dan barang yang dibutuhkannya.
- b) Prinsip ekonomi bagi penjual: membeli barang dengan mutu terbaik dengan harga yang serendah-rendahnya untuk dijual kembali dengan harga tinggi yang rasional melalui pelayanan sebaik-baiknya. Menjual barang yang bermutu dengan harga tinggi tapi rasional adalah prinsip ekonomi seorang penjual.
- c) Prinsip ekonomi bagi produsen: memproduksi barang berkualitas baik yang laris di pasaran dengan biaya sekecil mungkin dan menjualnya sebanyak mungkin dengan harga yang paling menguntungkan.

2.5 Penelitian Terdahulu

Studi tentang efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII F SMP 5 Kudus, telah menarik banyak peneliti di mana hasil yang ditemukan menunjukkan adanya suatu perbedaan hasil penelitian satu dengan yang lainnya. Hasil penelitian terdahulu tentang hasil belajar ekonomi antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Tahun	Peneliti	Judul	Temuan
1	2011	Micheal M. Van Wyk	<i>The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah sebagai efektif sebagai kuliah Metode berkaitan dengan prestasi dan retensi, sehingga kekhawatiran tentang efektivitas pembelajaran kooperatif metode di daerah ini telah ditangani. Siswa diajarkan dengan metode kooperatif harus melakukan sama baiknya sebagai siswa diajarkan dengan metode ceramah. Selain itu, mahasiswa sikap terhadap pembelajaran kooperatif mirip dengan kuliah belajar.
2	2009	Fachrurro zie, Indah	<i>Teams Games Tournament</i>	Pelaksanaan perkuliahan Matematika Ekonmi melalui

		Anisykurli llah.	Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi.	Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> pada pokok bahasan Fungsi Kuadrat dengan sub pokok bahasan tentang hubungan fungsi permintaan, fungsi penawaran, keseimbangan pasar/market <i>equilibrium</i> , pengaruh pajak dan subsidi dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.
3	2011	Noviana Dini Rahmawati	Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (Tgt)</i> Dan <i>Numbered Heads Together</i>	Pada model pembelajaran <i>TGT</i> , prestasi belajar siswa beraktivitas tinggi lebih baik daripada prestasi belajar siswa beraktivitas rendah dan prestasi belajar siswa beraktivitas sedang sama baiknya dibanding dengan siswa beraktivitas tinggi. Pada model pembelajaran <i>Numbered Heads Together (NHT)</i> , prestasi belajar siswa beraktivitas tinggi

			(Nht) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri Se-Kabupaten Grobogan	lebih baik daripada prestasi belajar siswa beraktivitas rendah dan prestasi belajar siswa beraktivitas sedang sama baiknya dibanding dengan siswa beraktivitas tinggi.
--	--	--	---	--

2.6 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran selalu diarahkan agar lebih meningkat dari waktu ke waktu serta mencapai hasil yang optimal. Hal ini dikarenakan belajar dikaitkan dengan kualitas pendidikan, dan pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa, semua itu bertujuan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran yang efektif. Dalam pembelajaran yang efektif diutamakan perkembangan serta kemampuan siswa sehingga tidak selalu bergantung pada guru.

Seorang guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Guru menumbuhkan motivasi dalam diri siswa dan membuat siswa tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan sehingga mendorong siswa

untuk aktif belajar. Motivasi ini dapat terjadi apabila guru dapat menciptakan kualitas pembelajaran yang tinggi dan pada akhirnya akan menimbulkan hasil belajar yang tinggi pula.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara dalam peningkatan hasil belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam setiap pembelajaran dapat diterapkan berbagai model pembelajaran, namun pemilihan suatu model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

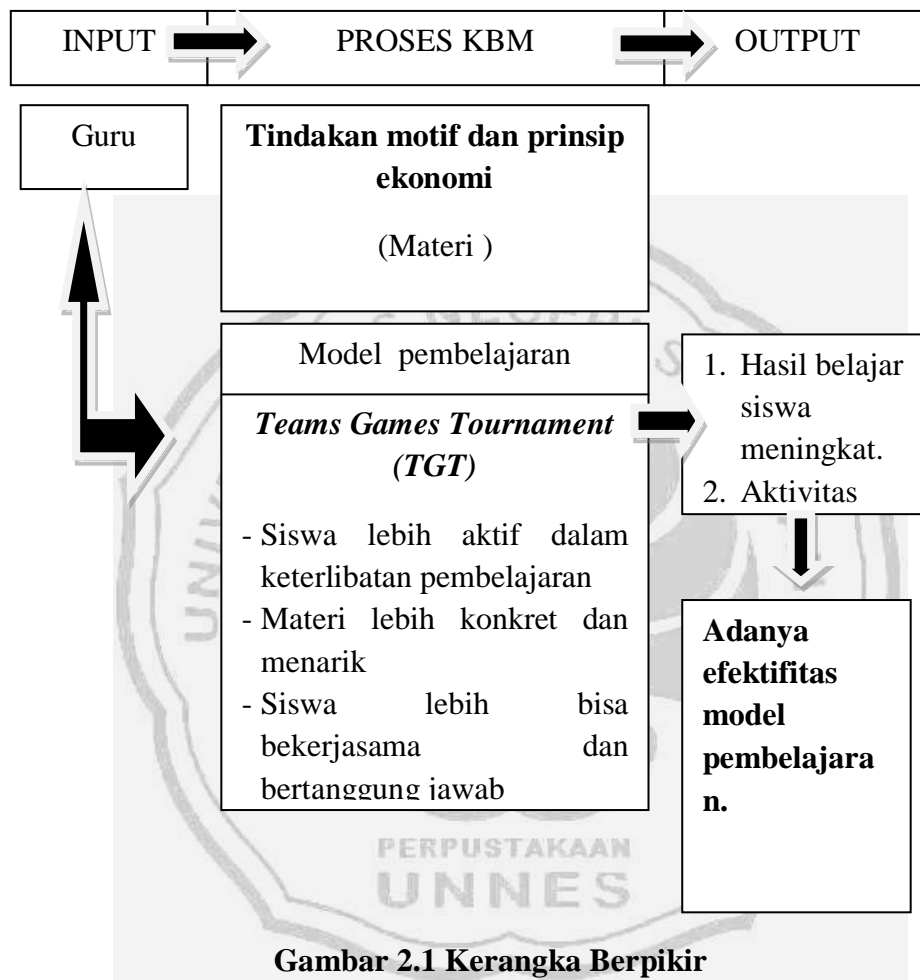
Pokok bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi, Selama ini kompetensi dasar tersebut disampaikan menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif yang pada umumnya tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi kurang. Selain itu, guru kurang inovatif dalam menentukan model pembelajaran yang menarik. Ini menimbulkan suasana yang kurang kondusif dan siswa cenderung merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dalam proses pembelajaran di SMP 5 Kudus, guru kesulitan dalam menemukan model pembelajaran yang tepat dengan waktu dan sarana yang terbatas. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa serta pemahaman siswa terhadap konsep materi yang masih kurang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran ekonomi bertujuan agar

siswa lebih memahami materi pembelajaran serta siswa diajarkan untuk bekerjasama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dipilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dimana agar siswa aktif dalam pembelajaran, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajari yaitu dengan membaca terlebih dahulu. Setelah dibentuk kelompok heterogen, para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok akan berhadapan atau bersaing dengan kelompok lainnya. Sebagaimana telah dikemukakan, keberhasilan kelompok akan sangat tergantung dari keberhasilan individu anggotanya, maka dalam kelompok itu akan muncul semacam norma yang berfungsi sebagai penjaga kekompakan kelompok, seperti solidaritas, saling mengingatkan, saling mendukung, saling member demi kesuksesan kelompok sehingga siswa tidak merasa bosan saat menerima pelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dari berbagai uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dibuat bagan seperti dibawah ini :

Kerangka berpikir “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pokok Bahasan Tindakan Motif dan Prinsip Ekonomi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII F SMP 5 Kudus”.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “dengan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pokok Bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi dengan pada Siswa Kelas VII F di SMP 5 KUDUS”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 5 Kudus yang beralamat di Jalan Sunan Muria No. 58 Kudus Kabupaten Kudus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII F yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 18 siswa putra dan 16 untuk siswa putri.

3.2 Faktor yang Diteliti

Faktor yang diteliti dalam hal ini adalah :

1. Faktor guru yaitu cara guru dalam merencanakan pembelajaran dan cara guru dalam kegiatan belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Faktor siswa yaitu :
 - a. Melihat aktivitas, sikap dan tanggapan siswa dalam pembelajaran pada pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi yang telah disampaikan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
 - b. Hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran yang berasal dari nilai tes pada setiap akhir siklus.

3.3 Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai suatu penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru mata pelajaran ekonomi untuk bersama-sama melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru mata pelajaran ekonomi sebagai observer.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus ada 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perincian langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Perencanaan

Perencanaan yaitu kegiatan menetapkan tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Tahapan ini berupa membuat scenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu menggunakan desain *game* turnamen, membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran dan aktivitas siswa selama pembelajaran, menyediakan media pembelajaran.

3.3.2 Tindakan

Pada tahap ini, skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Tindakan yang akan dilaksanakan adalah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkah kerja seperti telah direncanakan dalam rencana pembelajaran.

3.3.3 Pengamatan

Pengumpulan data melalui instrument yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan data kualitatif yaitu

suasana kelas, tanggapan siswa dan guru. Data ini diambil melalui penggunaan alat instrument yaitu lembar observasi, dan jurnal pengajar sebagai catatan di lapangan. Data-data yang diambil dengan cara ini diharapkan meningkatkan validitas data yang diperoleh.

3.3.4 Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Hasil refleksi dari siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Tahapan dalam setiap siklus dijelaskan dalam gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Siklus PTK

(Suharsimi dkk, 2009:16)

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Instrument Penelitian

3.4.1.1 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid jika dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto 2006:168).

Untuk validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product-moment* yaitu:

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

(Arikunto 2006:72)

keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y

X : skor tiap butir soal

Y : skor total yang benar dari tiap subjek

N : jumlah peserta tes

$\sum X^2$: jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat nilai Y

$\sum XY$: jumlah perkalian skor item dengan skor total

(Suharsimi, 2009:72)

Kriteria koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

- 1) Antara 0,00 sampai dengan 0,200 : sangat rendah
- 2) Antara 0,201 sampai dengan 0,400 : rendah
- 3) Antara 0,401 sampai dengan 0,600 : cukup
- 4) Antara 0,601 sampai dengan 0,800 : tinggi
- 5) Antara 0,801 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi

Hasil perhitungan r_{XY} dikonsentrasikan dengan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95%. Jika didapatkan harga $r_{XY} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dapat dikatakan valid, akan tetapi sebaliknya jika harga $r_{XY} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut tidak valid. Hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas

No	Rxy	rtabel	Kriteria				
1	0,556	0,329	valid	13	0,414	0,329	valid
2	0,214	0,329	TIDAK	14	0,621	0,329	valid
3	0,610	0,329	valid	15	0,508	0,329	valid
4	0,346	0,329	valid	16	0,529	0,329	valid
5	0,455	0,329	valid	17	0,231	0,329	TIDAK
6	0,513	0,329	valid	18	0,456	0,329	valid
7	0,520	0,329	valid	19	0,532	0,329	valid
8	0,557	0,329	valid	20	0,479	0,329	Valid
9	0,563	0,329	valid	21	0,030	0,329	TIDAK
10	0,308	0,329	TIDAK	22	0,550	0,329	Valid
11	0,525	0,329	valid	23	0,489	0,329	Valid
12	0,563	0,329	valid	24	0,462	0,329	Valid
				25	0,608	0,329	Valid

26	0,182	0,329	TIDAK	39	0,490	0,329	valid
27	0,586	0,329	valid	40	0,522	0,329	Valid
28	0,621	0,329	valid	41	0,649	0,329	Valid
29	0,395	0,329	valid	42	0,579	0,329	Valid
30	0,375	0,329	valid	43	0,542	0,329	Valid
31	0,439	0,329	valid	44	0,465	0,329	Valid
32	0,566	0,329	valid	45	0,497	0,329	Valid
33	0,466	0,329	valid	46	0,294	0,329	TIDAK
34	0,221	0,329	TIDAK	47	0,390	0,329	Valid
35	0,569	0,329	valid	48	0,509	0,329	Valid
36	0,422	0,329	valid	49	0,524	0,329	Valid
37	0,119	0,329	TIDAK	50	0,456	0,329	Valid
38	0,574	0,329	valid				

Soal uji coba yang diberikan sebanyak 50 butir soal dan hasil uji coba yang termasuk kategori valid adalah nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 47, 48, 49, 50. Sedangkan yang tidak valid soal nomor 2, 10, 17, 21, 26, 34, 37, 46.

3.4.1.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama. Untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya dilihat kesejajaran hasil. Rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas bentuk tes pilihan ganda yaitu menggunakan rumus K-R.20 yang diketemukan oleh Kuder dan Richardson.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Suharsimi, 2009:100)

Setelah r_{11} diketahui, kemudian dibandingkan dengan harga r_{tabel} . Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka dikatakan instrumen tersebut reliabel.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(\frac{120,5 - 10,982}{120,47} \right)$$

$$r_{11} = 0,940$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 36$ diperoleh $r_{tabel} = 0,329$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Dari 50 soal yang diujicobakan diperoleh reliabilitas tes sebesar 0,940. Berarti ini menunjukkan bahwa soal-soal tersebut reliabel.

3.4.1.3 Tingkat Kesukaran Soal (P)

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar, karena soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha dalam pemecahannya. Soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa

putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk memecahkannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Tingkat kesukaran soal ditentukan dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Suharsimi, 2009:210)

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria soal bentuk pilihan ganda adalah sebagai berikut:

1. Soal dengan P 1,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
2. Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
3. Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No	IK	Kriteria	12	0,441	Sedang
1	0,412	Sedang	13	0,824	Mudah
2	0,176	Sukar	14	0,647	Sedang
3	0,265	Sukar	15	0,618	Sedang
4	0,618	Sedang	16	0,353	Sedang
5	0,559	Sedang	17	0,382	Sedang
6	0,471	Sedang	18	0,676	Sedang
7	0,500	Sedang	19	0,559	Sedang
8	0,353	Sedang	20	0,647	Sedang
9	0,794	Mudah	21	0,500	Sedang
10	0,265	Sukar	22	0,412	Sedang
11	0,853	Mudah	23	0,353	Sedang

24	0,647	Sedang
25	0,324	Sedang
26	0,088	Sukar
27	0,765	Mudah
28	0,824	Mudah
29	0,412	Sedang
30	0,529	Sedang
31	0,559	Sedang
32	0,529	Sedang
33	0,382	Sedang
34	0,353	Sedang
35	0,441	Sedang
36	0,324	Sedang
37	0,588	Sedang
38	0,294	Sukar
39	0,647	Sedang
40	0,412	Sedang
41	0,588	Sedang
42	0,324	Sedang
43	0,706	Mudah
44	0,500	Sedang
45	0,618	Sedang
46	0,294	Sukar
47	0,412	Sedang
48	0,294	Sukar
49	0,471	Sedang
50	0,676	Sedang

Dilihat dari tabel diatas, hasil analisis tingkat kesukaran soal pada uji coba soal diperoleh 7 soal dikategorikan sukar, 37 soal dikategorikan sedang dan 6 soal dikategorikan mudah. Dari hasil uji coba soal sebanyak 50, yang termasuk dalam kategori sukar yaitu soal nomor 2, 3, 10, 26, 38, 46, 48. Soal dalam kategori sedang yaitu nomor 1, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 47, 49, 50. Sedangkan kategori mudah yaitu nomor 9, 11, 13, 27, 28, 43.

3.4.1.4 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D . Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah:

$$D = P_A - P_B$$

Dengan

$$P_A = \frac{B_A}{J_A} \qquad P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

keterangan:

D : daya beda soal (indeks diskriminasi).

P_A : proporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab benar.

P_B : proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar.

J_A : banyaknya peserta kelompok atas.

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah.

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

Kriteria soal-soal yang dipakai sebagai instrumen berdasarkan daya pembedanya diklasifikasikan sebagai berikut:

$0,00 < D \leq 0,20$ maka daya pembedanya jelek.

$0,21 < D \leq 0,40$ maka daya pembedanya cukup.

$0,41 < D \leq 0,70$ maka daya pembedanya baik.

$0,71 < D \leq 1,00$ maka daya pembedanya baik sekali.

Bila D negatif berarti semua tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja (Suharsimi, 2009:218).

Rekapitulasi hasil analisis daya pembeda pada uji coba instrumen dapat dilihat dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Analisis Daya Pembeda

No	D	Kriteria	26	0.059	J
1	0.588	B	27	0.353	C
2	0.000	J	28	0.353	C
3	0.294	C	29	0.471	B
4	0.294	C	30	0.235	C
5	0.294	C	31	0.412	B
6	0.471	B	32	0.471	B
7	0.412	B	33	0.412	B
8	0.471	B	34	0.000	J
9	0.412	B	35	0.647	B
10	0.176	J	36	0.294	C
11	0.294	C	37	0.118	J
12	0.529	B	38	0.471	B
13	0.235	C	39	0.235	C
14	0.588	B	40	0.588	B
15	0.529	B	41	0.471	B
16	0.471	B	42	0.529	B
17	0.294	C	43	0.471	B
18	0.412	B	44	0.412	B
19	0.294	C	45	0.412	B
20	0.471	B	46	0.353	C
21	0.059	J	47	0.235	C
22	0.588	B	48	0.353	C
23	0.353	C	49	0.471	B
24	0.235	C	50	0.294	C
25	0.412	B			

Dari 50 soal yang diuji cobakan diperoleh daya pembeda dalam kategori jelek sebanyak 6 soal yaitu soal nomor 2, 10, 21, 26, 34, 37. Soal dengan daya pembeda dengan kategori cukup sebanyak 18 soal yaitu nomor 3, 4, 5, 11, 13, 17, 19, 23, 24, 27, 28, 30, 36, 39, 46, 47, 48, 50. Soal dengan daya pembeda dengan kategori baik sebanyak 26 soal yaitu nomor 1, 6, 7, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 25, 29, 31, 32, 33, 35, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 49.

Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,4-0,7.

3.5 Langkah-langkah Penelitian

3.5.1 Siklus I

a. Perencanaan

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi
2. Menyiapkan model pembelajaran serta menyusun langkah-langkah kegiatan proses belajar mengajar sebagaimana tercantum dalam RPP
3. Peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran
4. Peneliti menyiapkan lembar observasi keaktifan siswa saat penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

b. Pelaksanaan

1. Guru melakukan apersepsi
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menyampaikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

4. Guru memotivasi siswa serta memberikan pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran
5. Guru menjelaskan inti dari materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi
6. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang terdiri dari anggota yang heterogen
7. Setiap kelompok akan diberi kesempatan oleh guru untuk membaca modul dan diskusi mengenai materi
8. Guru mempersiapkan kartu turnamen yaitu kartu yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan mengenai materi
9. Guru dan siswa melakukan game/turnamen
10. Guru melakukan evaluasi kegiatan game dan kemudian memberikan skor pada tiap-tiap kelompok
11. Guru memberikan soal evaluasi siklus I

c. Pengamatan

Dalam kegiatan ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran ekonomi dalam melaksanakan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Guru

Dalam aspek ini yang diamati adalah guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

meliputi: penguasaan bahan, mengelola program belajar-mengajar, melaksanakan program belajar-mengajar, mengelola kelas dan menggunakan media/sumber.

2. Siswa

Pengamatan terhadap siswa meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat, kemampuan siswa menjawab dalam presentasi, aktivitas siswa dalam mencatat materi ajar dan hasil diskusi serta kerjasama antar anggota kelompok.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru dan suasana kelas. Setelah dilakukan pengamatan didapat bahwa hasil tes evaluasi siswa belum mencapai indikator yang diharapkan. Jadi, hasil dari siklus I digunakan sebagai acuan pada siklus II.

3.5.2 Siklus II

a. Perencanaan

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi
2. Menyiapkan model pembelajaran serta menyusun langkah-langkah kegiatan proses belajar mengajar sebagaimana tercantum dalam RPP
3. Peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran
4. Peneliti menyiapkan lembar observasi keaktifan siswa saat penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

b. Pelaksanaan

1. Guru melakukan apersepsi
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menyampaikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
4. Guru memotivasi siswa serta memberikan pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran
5. Guru menjelaskan inti dari materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi
6. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang terdiri dari anggota yang heterogen
7. Setiap kelompok akan diberi kesempatan oleh guru untuk membaca modul dan diskusi mengenai materi
8. Guru mempersiapkan kartu turnamen yaitu kartu yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan mengenai materi
9. Guru dan siswa melakukan game/turnamen
10. Guru melakukan evaluasi kegiatan game dan kemudian memberikan skor pada tiap-tiap kelompok
11. Guru memberikan soal evaluasi siklus II

c. Pengamatan

Dalam kegiatan ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran ekonomi dalam melaksanakan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Guru

Dalam aspek ini yang diamati adalah guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi: penguasaan bahan, mengelola program belajar-mengajar, melaksanakan program belajar-mengajar, mengelola kelas dan menggunakan media/sumber.

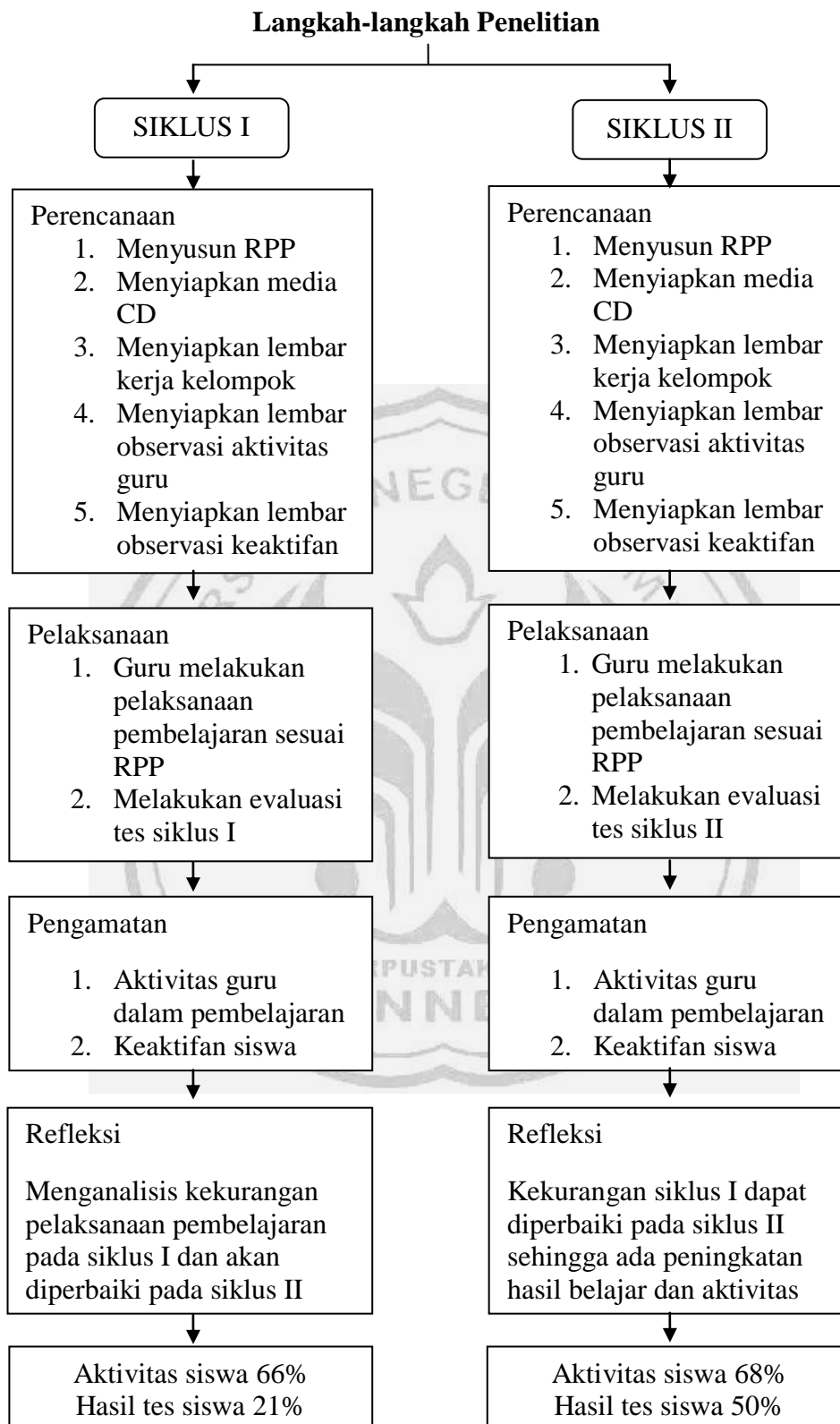
2. Siswa

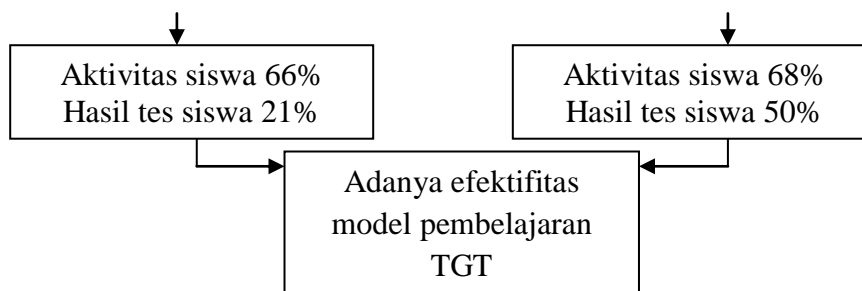
Pengamatan terhadap siswa meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kemampuan siswa dalam bertanya dan berpendapat, kemampuan siswa menjawab dalam presentasi, aktivitas siswa dalam mencatat materi ajar dan hasil diskusi serta kerjasama antar anggota kelompok.

d. Refleksi

Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan PTK. Kekurang-kurangan yang ada pada siklus sebelumnya diperbaiki pada siklus selanjutnya. Sehingga pada siklus selanjutnya diharapkan mampu mengantarkan siswa mencapai ketuntasan belajar serta mampu mendorong siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Jadi, siklus selanjutnya sudah mencapai tujuan PTK yaitu tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Berikut gambar langkah-langkah penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II :





Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Metode Dokumentasi

Hasil yang diperoleh dari metode dokumentasi adalah dokumen-dokumen atau data-data yang mendukung penelitian yang meliputi daftar nama siswa yang menjadi subjek penelitian dan daftar nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi. Nilai tersebut untuk melihat kondisi awal dari hasil belajar siswa.

3.6.2 Metode Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang digunakan adalah obyektif untuk setiap siklus. Pengambilan data melalui tes dalam penelitian ini dilakukan setelah proses pembelajaran pada tiap siklusnya. Untuk memperoleh data yang akurat, soal tes yang digunakan sebagai alat evaluasi terlebih dahulu diuji cobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

3.6.3 Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ini menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan lembar pengamatan kinerja guru pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) dengan kriteria penilaian tertentu. Lembar pengamatan kinerja guru diisi oleh peneliti sebagai observer, sedangkan lembar pengamatan aktivitas siswa diisi oleh peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran ekonomi. Penilaiannya menggunakan kriteria: sangat baik, baik, kurang baik, tidak baik.

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Metode Deskriptif Persentase

Metode ini yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar sesudah tindakan. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data awal yaitu hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar diperoleh dengan mengolah data dan nilai ulangan harian yang sudah dibuat oleh guru kelas. Data kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diambil dengan menggunakan lembar observasi guru yang digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data kegiatannya dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari lembar observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Data hasil belajar yang diperoleh dari tes yang dilakukan setiap akhir siklus I dan II digunakan untuk mengetahui perkembangan nilai siswa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Adapun rumus yang digunakan adalah:

1. Menghitung rata-rata nilai

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rerata

X = jumlah nilai seluruh siswa

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

2. Menghitung ketuntasan belajar

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = tingkat persentase yang dicapai

n = jumlah nilai tuntas

N = jumlah seluruh siswa

3. Menghitung data tuntas nilai belajar (kognitif) siswa

Rumus nilai kognitif siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{jawaban benar}}{\sum \text{jawaban salah}} \times 100\%$$

3. Menghitung data hasil observasi diperoleh dari:

- a. Data hasil observasi keaktifan siswa

Data observasi digunakan untuk menilai kemampuan aktivitas belajar siswa.

Untuk menghitung hasil observasi keaktifan siswa menggunakan rumus sebagai

berikut dan kriteria penilaian :

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

Tabel 3.4 Kriteria Deskriptif Persentase Aktivitas Siswa

No	Persentase	Kriteria
1	81,26 – 100	Sangat Tinggi
2	62,51 – 81,25	Tinggi
3	43,76 – 62,50	Rendah
4	25 – 43,75	Sangat Rendah

b. Data hasil observasi kinerja guru

Data hasil observasi kinerja guru ini diambil dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru untuk memperoleh data tentang kegiatan guru pada saat menerapkan strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* (LSQ) berbantuan media CD dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penilaian kinerja guru dianalisis dengan rumus sebagai berikut dan kriteria penilaiannya pada tabel 3.2.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rerata

$\sum X_i$ = jumlah skor total

n = jumlah aspek yang diamati

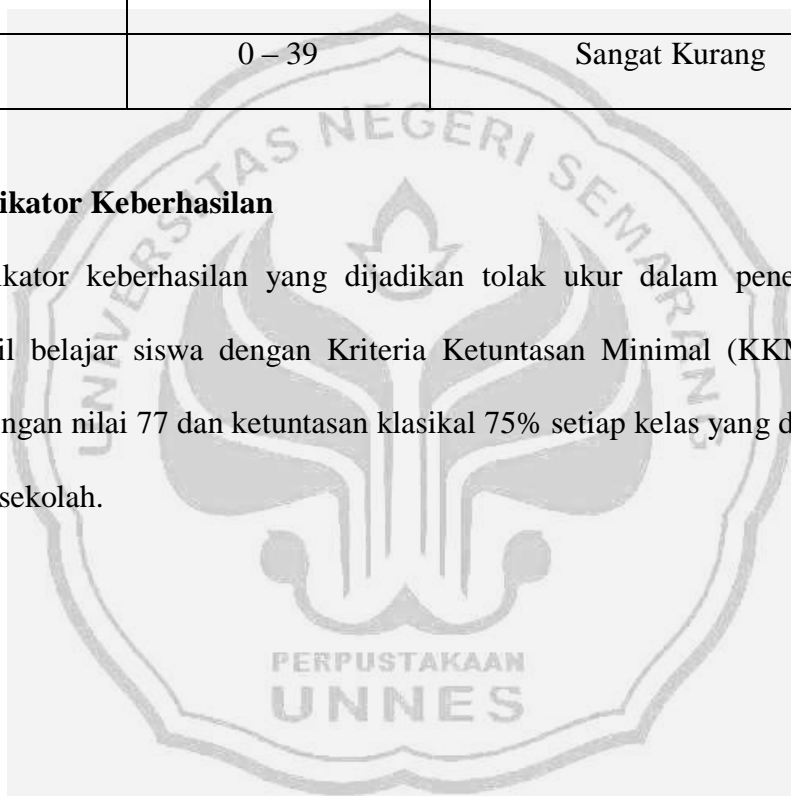
(Sudjana, 2005:67)

Tabel 3.5 Kriteria Deskriptif Persentase Kinerja Guru

No	Persentase	Kriteria
1	80 – 100	Sangat tinggi
2	66 – 79	Tinggi
3	56 – 65	Sedang
4	40 – 55	Kurang
5	0 – 39	Sangat Kurang

3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang dijadikan tolak ukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setiap individu dengan nilai 77 dan ketuntasan klasikal 75% setiap kelas yang ditentukan oleh pihak sekolah.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII F SMP 5 Kudus tahun ajaran 2012/2013 yang beralamat di jalan Sunan Muria 58 Kudus, Kabupaten Kudus. Dalam penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil tes dan non tes, hasil tes setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan hasil non tes berupa hasil observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

1.1.1 Kondisi Awal Siswa

Kondisi awal siswa yaitu pada saat siswa belum menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Data awal yang digunakan adalah data nilai UAS siswa yang dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi. Data tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam pembelajaran sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sebelum dilaksanakan penelitian, pembelajaran masih menggunakan metode yang kurang inovatif yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keaktifan

siswa kurang. Dari data awal nilai UAS siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal pada kelas VII F sebesar 6% dengan siswa yang tuntas 2 siswa dan tidak tuntas sekolah sebesar 94% yaitu 32 siswa.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

1.1.2 Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I merupakan kegiatan awal pembelajaran, yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran dengan alokasi waktu 2 x 40 menit setiap satu kali pertemuan (1 x pertemuan) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Siklus I terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi tes siklus I, tes siklus I untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, menyiapkan soal untuk turnamen, soal latihan atau lembar kerja untuk bahan diskusi dan daftar nama-nama kelompok. Daftar nama kelompok perlu direncanakan terlebih dahulu karena dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) para siswa harus membentuk diskusi secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, setelah itu guru membentuk kelompok lagi atau membagi siswa dalam meja turnamen secara homogen berdasarkan kemampuan akademik.

Untuk persiapan mengajar, guru memberitahukan terlebih dahulu kepada siswa bahwa pembelajaran pokok bahasan tindakan, motif dan prinsip ekonomi akan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) , pertemuan 1 guru menyampaikan tentang bagaimana cara kerja model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan diterapkan pada proses pembelajaran. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan pemberian apersepsi dengan memberikan tujuan pembelajaran bagi siswa.

Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilakukan maka pembelajaran selanjutnya dilakukan sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu pertama guru menerangkan secara garis besar materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi. Kegiatan selanjutnya guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda, dengan bantuan dan penjelasan guru siswa langsung dapat mengkondisikan diri dalam kelompok.

Langkah selanjutnya adalah guru memberikan 1 lembar diskusi siswa pada setiap kelompok. Lembar diskusi tersebut terdiri dari soal latihan tentang materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi yang harus dipelajari setiap kelompok untuk mengikuti game turnamen akademik. Guru mengawasi jalannya diskusi kelompok, guru juga memberi bantuan pada kelompok yang mengalami kesulitan. Diskusi kelompok selesai setelah waktu yang diberikan untuk diskusi kelompok

habis, kemudian siswa ditempatkan pada beberapa meja turnamen. Masing-masing meja terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan akademik yang sama dan terdiri dari berbagai kelompok yang berbeda. Meja satu terdiri dari siswa yang tingkat kemampuan akademik tinggi, meja dua terdiri dari siswa dengan kemampuan dibawahnya, dst. Hal tersebut dilakukan agar siswa mampu berkompetensi dengan kemampuannya sendiri yang akhirnya poin yang dihasilkan oleh individu dalam turnamen dikumpulkan untuk kelompok. Sehingga masing-masing siswa harus berkompetensi dengan kemampuannya masing-masing mengumpulkan poin untuk kelompoknya. Game turnamen selesai setelah waktu yang diberikan untuk turnamen habis. Pada akhir game turnamen siswa menghitung poin yang diperoleh. Pada saat menghitung poin turnamen kondisi kelas menjadi ramai karena siswa masih bingung cara menghitungnya dan waktunyapun terbatas, untuk mengatasi hal tersebut perhitungan poin dilakukan oleh guru. Saat guru menghitung poin turnamen siswa diperintahkan mengerjakan tes evaluasi siklus 1. Pemberian tes evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Soal yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 15 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban. Soal evaluasi harus dikerjakan siswa secara individu. Antara siswa satu dengan yang lainnya tidak boleh saling membantu. Hasil tes evaluasi akan menentukan skor rata-rata siswa secara individu sehingga akan diketahui siswa yang mendapat nilai tertinggi maupun terendah. Setelah selesai mengerjakan soal dan mengumpulkan jawaban soal evaluasi kemudian guru mengumumkan poin yang diperoleh setiap kelompok dan

pemberian hadiah pada kelompok yang mendapat rata-rata poin turnamen tertinggi.

Pemberian hadiah tersebut untuk memotivasi siswa supaya mereka belajar lebih giat dan bisa bekerjasama lebih baik di dalam kelompok sehingga nantinya kelompok mereka mampu memperoleh nilai tertinggi dan mendapatkan hadiah tersebut. Pada siklus satu hadiah diberikan kepada kelompok Vikarena berhasil mendapatkan poin tertinggi untuk lebih jelas tentang perolehan total poin oleh tiap tim/kelompok pada siklus 1 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Skor Game TGT Siklus I

Kelompok	Poin
I	50 poin
II	30 poin
III	0 poin
IV	25 poin
V	0 poin
VI	75 poin
VII	20 poin
Jumlah	200 poin

Sumber : Data penelitian tahun 2012

c. Pengamatan

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa siklus 1 dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

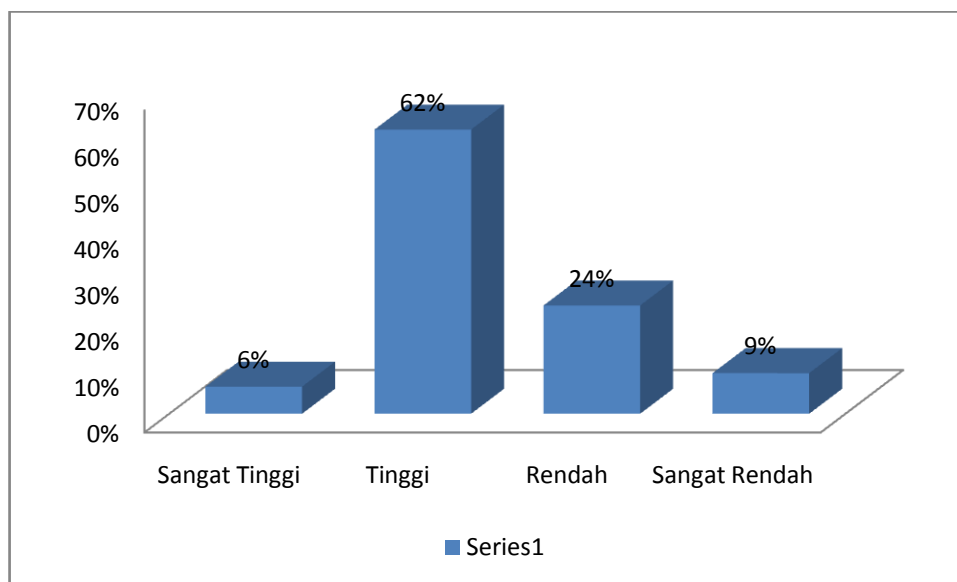
Observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang difokuskan pada kesiapan dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, menghargai pendapat orang lain, kemampuan siswa dalam bertanya, bekerjasama dalam kelompok, dan ketepatan waktu dalam mengerjakan game turnamen. Pengamatan tersebut dilakukan selama siklus 1 berlangsung. Hasil dari observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi
81,26% - 100%	Sangat Tinggi	2	6%
62,51% - 81,25%	Tinggi	21	62%
43,76% - 62,50%	Rendah	8	24%
25% - 43,75%	Sangat Rendah	3	9%
Jumlah		34	100%
Tertinggi		88%	
Terendah		44%	
Rata-rata		68%	

Sumber: Data Penelitian Tahun 2012

Berdasarkan tabel di atas, observasi aktivitas siswa dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus 1 menunjukkan hasil bahwa aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (6%), kategori tinggi sebanyak 21 siswa (62%), kategori rendah 8 siswa (24%), dan kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa (9%). Tentang aktivitas siswa dapat digambarkan dalam bentuk diagram pada gambar 4.1. berikut ini:



Gambar 4.1. Persentase aktivitas siswa

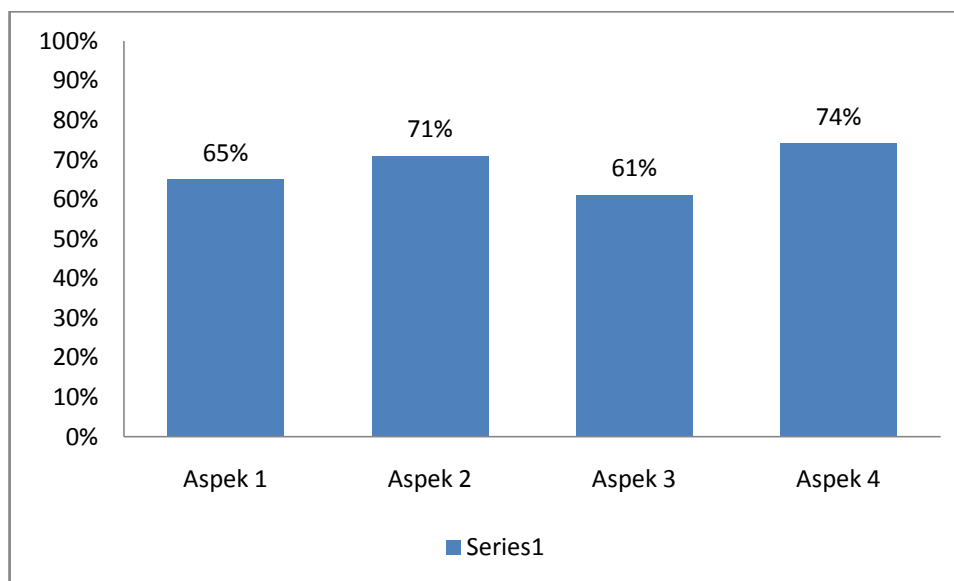
Dari gambar 4.1. secara klasikal aktivitas siswa adalah 68% atau aktivitasnya dalam kategori tinggi. Namun masih ada kendala yang dihadapi, antara lain aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih sangat kurang. Misalnya hanya beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari soal-soal game. Kendala-kendala tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar. Perbaikan ini dilakukan pada siklus selanjutnya. Hasil observasi aktivitas siswa per aspek selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Aktivitas Siswa Per Aspek Siklus I

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Memperhatikan dan mendengarkan	65%	Tinggi
2	Membaca materi	71%	Tinggi
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	61%	Tinggi

4	Kerjasama dalam tim	74%	Tinggi
---	---------------------	-----	--------

Sumber: Data Penelitian Tahun 2012



Gambar4.2.Persentase aktivitas siswa per aspek siklus I

Keterangan:

Aspek 1: Memperhatikan dan mendengarkan terhadap penjelasan guru

Aspek 2: Membaca materi

Aspek 3: Kemampuan menjawab pertanyaan

Aspek 4: kerjasama dalam tim

Berdasarkan gambar4.2.dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berupa permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal tersebut dikarenakan melalui penggunaan media, guru dan siswa akan mendapatkan kemudahan yaitu penggunaan waktu yang hemat serta tidak memerlukan tenaga yang cukup banyak dalam penyampaian materi. Sedangkan bagi siswa dapat memperbesar minat dan perhatian untuk belajar.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I secara keseluruhan aktivitas siswa per aspek dalam kategori tinggi namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, aktivitas siswa perlu dipertahankan dan ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya.

2. Data observasi aktivitas guru

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti sebagai observer yang mengamati guru selama proses pembelajaran pada siklus I mulai dari kegiatan pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran dan penutup.

Tabel 4.4 Data Hasil Pengamatan Kinerja Guru pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai
1	Kemampuan guru dalam membuka pelajaran	3
2	Kemampuan guru menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar	3
3	Kemampuan guru merumuskan tujuan instruksional/pembelajaran secara jelas dan benar	3
4	Kemampuan guru menyampaikan materi dan pelajaran dengan tepat dan jelas	2
5	Kemampuan guru dalam memberi kesempatan atau menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa	3

6	Kemampuan guru memberikan pujian atau penghargaan bagi jawaban-jawaban yang tepat bagi siswa dan sebaliknya mengarahkan jawaban yang kurang tepat	2
7	Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan perbaikan bagi siswa yang belum berhasil belajarnya	2
8	Kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	2
9	Kemampuan guru memilih dan menggunakan sesuatu media pembelajaran	3
10	Kemampuan guru dalam mengakhiri pelajaran	4
Jumlah		27
Rata-rata		2,7
Persentase		67,5%

Sumber: Data Penelitian Tahun 2012

Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai skor 27 dengan persentase sebesar 67,5% dalam kategori tinggi. Namun aktivitas guru belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%. Sehingga hasil siklus I dipertahankan dan ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya.

3. Hasil belajar siswa siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membahas materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi hasil belajar siswa pada siklus 1 diperoleh hasil tes evaluasi siklus 1 yang dikerjakan secara individu yang dilaksanakan pada akhir pertemuan siklus 1. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Setelah dilakukan analisis data hasil tes evaluasi siklus 1 diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 50%; nilai rata-rata 74.41, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 17 siswa, kemudian nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 45. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yaitu persentase ketuntasan klasikal meningkat sebesar 44%, semula 6% menjadi 50% pada siklus 1. Data hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Tes Siswa Siklus I

No	Hasil belajar	Siklus I
1	Rata-rata kelas	74.41
2	Nilai tertinggi	90
3	Nilai terendah	45
4	Jumlah siswa tuntas	17
5	Jumlah siswa tidak tuntas	17
6	Persentase ketuntasan klasikal	50%

Sumber: Data Penelitian Tahun 2012

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil tes evaluasi siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%, meskipun nilai hasil belajar siswa secara klasikal mengalami kenaikan, untuk itu perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi adalah mengulas data secara kritis, terutama yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas, baik pada diri siswa, suasana kelas, maupun pada diri guru. Refleksi tindakan kelas siklus I dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I.

1) Refleksi siswa

Berdasarkan hasil tes dan non tes dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pokok bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi pada siklus I ini belum memuaskan. Sehingga perlu diadakan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan dari siklus I agar semua siswa mencapai target yang telah ditentukan. Kekurangan pada siklus I, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar
2. Dalam proses belajar mengajar, aktivitas bertanya siswa masih rendah dan masih ada siswa yang belum berani mengemukakan pendapat dan bertanya
3. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kendala yang dihadapi yaitu siswa kurang mampu

bekerjasama dengan teman sekelompoknya serta terkesan pasif karena belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Berdasarkan hasil perhitungan hasil tes siswa siklus I. Hasil perhitungan hasil tes siswa siklus I dari 34 siswa kelas VII F terdapat 17 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran pokok bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi. Dari hasil evaluasi diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dan rata-rata kelas 74,41. Siklus ini belum memenuhi standar ketuntasan klasikal yang ditentukan oleh pihak sekolah sebesar 75%.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti mencoba untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan yaitu pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran siklus II diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga mencapai ketuntasan belajar.

- 2) Kelemahan
 - a. Guru belum begitu trampil dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang baru bagi guru.
 - b. Perhatian guru terhadap kelompok belum maksimal sehingga terdapat kelompok yang terabaikan oleh guru.

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan hasil observasi tersebut adalah:

- a. Guru harus lebih memahami tentang langkah-langkah pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- b. Guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memberi teguran pada siswa yang kurang sportif dalam mengerjakan tugas. Guru juga harus lebih memusatkan perhatian kepada semua kelompok, sehingga semua kelompok dapat memahami materi maupun tugas yang diberikan oleh guru.

Pada tahap refleksi siklus I ini, peneliti menganalisa hasil tes dan observasi siklus 1. Hasil tes evaluasi siklus 1 belum memenuhi target yang telah ditentukan, kemudian adanya beberapa kelemahan yang belum mencapai hasil yang maksimal perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Selain itu, pada siklus I baik guru maupun siswa masih terasa kaku untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II, supaya hasil dalam pencapaian pembelajaran melakukan prosedur administrasi lebih meningkat.

Pada siklus II rencana pembelajarannya didasarkan pada kekurangan pada siklus I. Maka pada siklus II perlu dilakukan perbaikan-perbaikan yaitu:

1. Meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan partisipasi siswa atau aktivitas siswa dalam model pembelajaran TGT.

3. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa mampu bekerjasama dengan teman sekelompoknya.
4. Guru memahami tentang langkah-langkah pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memberi teguran pada siswa yang kurang sportif dalam mengerjakan tugas.

1.1.3 Hasil Penelitian Siklus II

Proses pelaksanaan siklus II ini dilakukan karena pembelajaran pada siklus I kurang berhasil dalam mengatasi masalah-masalah siswa terutama aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil tes siswa yang rata-rata masih dibawah KKM.

Pada pelaksanaan siklus II ini, rencana pembelajaran didasarkan pada kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam siklus I dan diwujudkan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit setiap satu kali pertemuan (1 x pertemuan) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Seperti dalam siklus I, siklus II juga terdiri atas empat tahap, yaitu:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan pada siklus II dibuat berdasarkan hasil refleksi siklus I. Masalah yang ada pada siklus I yaitu belum tercapainya indikator ketuntasan belajar siswa yang belum sesuai target, kemudian baik guru maupun siswa masih kaku dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan melihat hasil pada siklus I maka diperlukan suatu perencanaan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil belajar pada siklus II. Kegiatan yang dilakukan antara lain: guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi tes siklus II, serta tes siklus II untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, menyiapkan pembelajaran ekonomi, tes berupa pilihan ganda, serta guru berusaha untuk lebih menguasai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 November 2012 pukul 08.20-09.50. Tindakan yang dilakukan pada tahap ini yaitu kegiatan yang diawali dengan apersepsi untuk mengingat kembali materi kemudian guru melanjutkan kembali dengan pertanyaan motivasi dan guru mengkondisikan kelas.

Pertemuan I guru menjelaskan materi tentang prinsip ekonomi, menjelaskan macam-macam prinsip ekonomi. Setelah guru selesai menyampaikan materi, guru melanjutkan pelajaran dengan membagi kelompok secara heterogen dan memberikan lembar kerja sebagai bahan diskusi siswa untuk persiapan turnamen. Pada waktu siswa mengerjakan lembar kerja, tiap kelompok terlihat berdiskusi dengan baik dan sudah terjadi kekompakan tiap siswa dalam tiap kelompok. Diskusi kelompok selesai setelah waktu yang diberikan untuk diskusi habis. Kemudian siswa ditempatkan pada beberapa meja turnamen. Masing-

masing meja terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan akademik yang sama yang terdiri dari berbagai kelompok yang berbeda. Meja satu terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan akademik tinggi, meja dua terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik dibawahnya, dst. Pada saat game turnamen siswa mengerjakan game tersebut dengan sungguh-sungguh dan mengerjakannya sendiri. Setelah waktu game turnamen habis siswa menghitung poin yang diperoleh, kemudian guru memberi tes evaluasi siklus II. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi guru mengumumkan pemenang game turnamen. Pada siklus II hadiah diberikan pada kelompok I karena berhasil mendapatkan poin tertinggi, untuk lebih jelas tentang perolehan total poin oleh tiap kelompok pada siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 6 Skor Game TGT Siklus II

Kelompok	Skor Turnamen
I	60 point
II	20 point
III	20 point
IV	20 point
V	20 point
VI	40 point
VII	20 point
Jumlah	200 point

Sumber : Data Penelitian yang diolah Tahun 2012

c. Pengamatan

Hasil pengamatan siklus II dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan . Pengamatan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil pengamatan aktivitas siswa

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) difokuskan pada beberapa aspek meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru, membaca materi, kemampuan menjawab pertanyaan dan kerjasama antar kelompok/ tim. Hal tersebut dilakukan selama siklus II berlangsung. Hasil dari observasi keaktifan siswa, sebagai berikut:

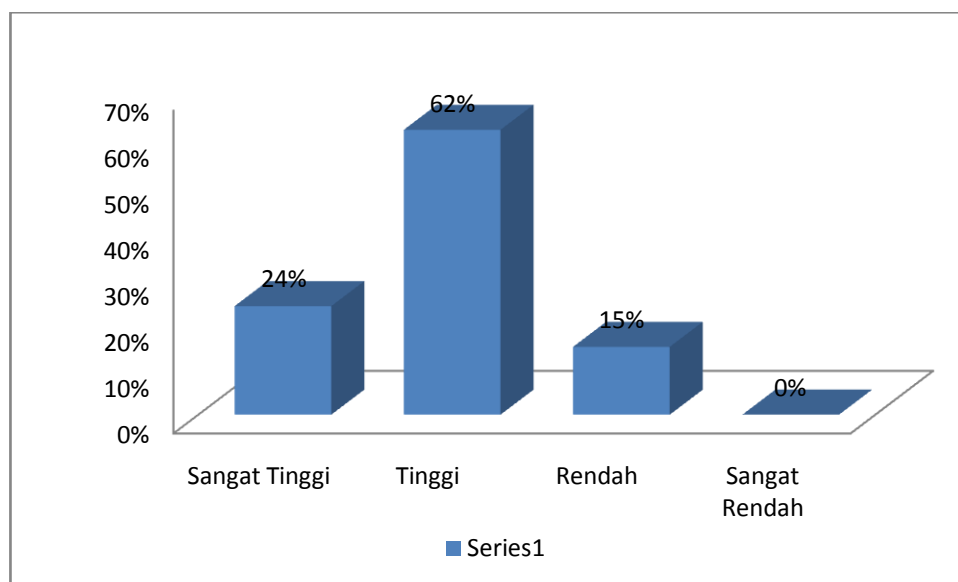
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Interval Persen	Kriteria	Frekuensi	Persentasi
81,26% - 100%	Sangat Tinggi	8	24%
62,51% - 81,25%	Tinggi	21	62%
43,76% - 62,50%	Rendah	5	15%
25% - 43,75%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		34	100%
Tertinggi			94%
Terendah			56%
Rata-rata			78%

Data: Data Penelitian Tahun 2012

Berdasarkan tabel diatas , observasi aktivitas siswa dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II menunjukkan hasil bahwa aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 5 siswa (15%), dalam kategori tinggi sebanyak 21 siswa (62%) dan dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa (24%). Berdasarkan data tersebut, aktivitas iswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada

siklus II termasuk tinggi atau baik, karena aktivitas siswa menunjukkan peningkatan pada siklus II. Aktivitas siswa dapat digambarkan dalam bentuk diagram pada gambar berikut ini:



Gambar 4.3 Persentase aktivitas siswa siklus II

Dari gambar di atas, aktivitas siswa mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara klasikal aktivitas siswa adalah 78% atau aktivitasnya dalam kategori tinggi, karena aktivitas siswa lebih meningkat dari siklus I dan telah tercapai indikator keberhasilan sebesar 75%.

Seangkan kalau ditinjau dari tiap-tiap aspek, hasil observasi aktivitas siswa per aspek selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

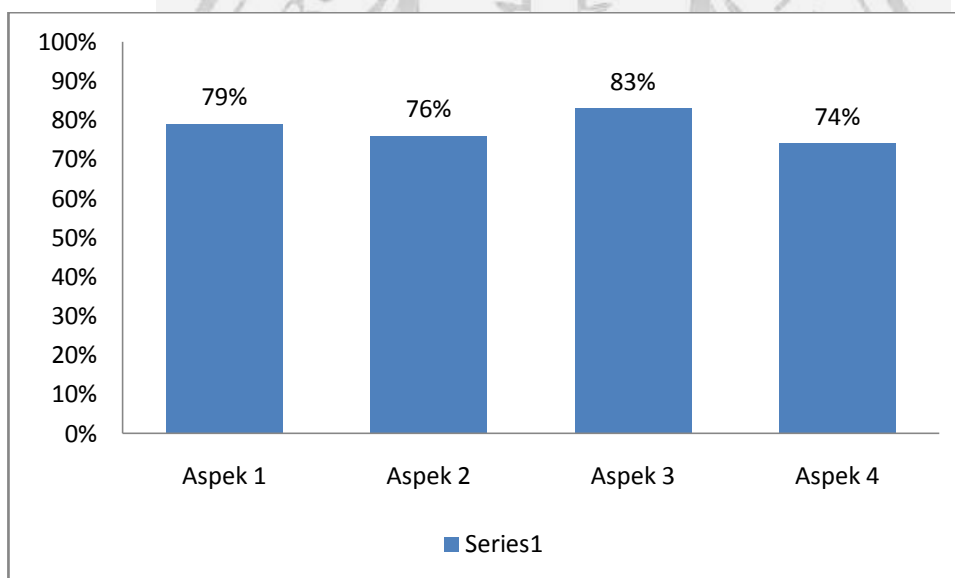
Tabel 4.8 Aktivitas Siswa Per Aspek Siklus II

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Memperhatikan dan mendengarkan	79%	Tinggi

2	Membaca materi	76%	Tinggi
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	83%	Sangat Tinggi
4	Kerjasama dalam tim	74%	Tinggi

Sumber: Data Penelitian Tahun 2012

Berdasarkan tabel diatas menunjuka bahwa aktivitas siswa pada siklus II pada aspek memperhatikan dan mendengarkan, membaca materi, dan kerjasama dalam tim sudah dalam kategori baik sedangkan pada aspek kemampuan menjawab pertanyaan termasuk dalam kategori sangat baik. Lebih jelasnya hasil pengamatan aktivitas siswa per aspek dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar4.4Persentase Aktivitas Siswa Per Aspek Siklus II

Keterangan:

Aspek 1: Memperhatikan dan mendengarkan terhadap penjelasan guru

Aspek 2: Membaca materi

Aspek 3: Kemampuan menjawab pertanyaan

Aspek 4: kerjasama dalam tim

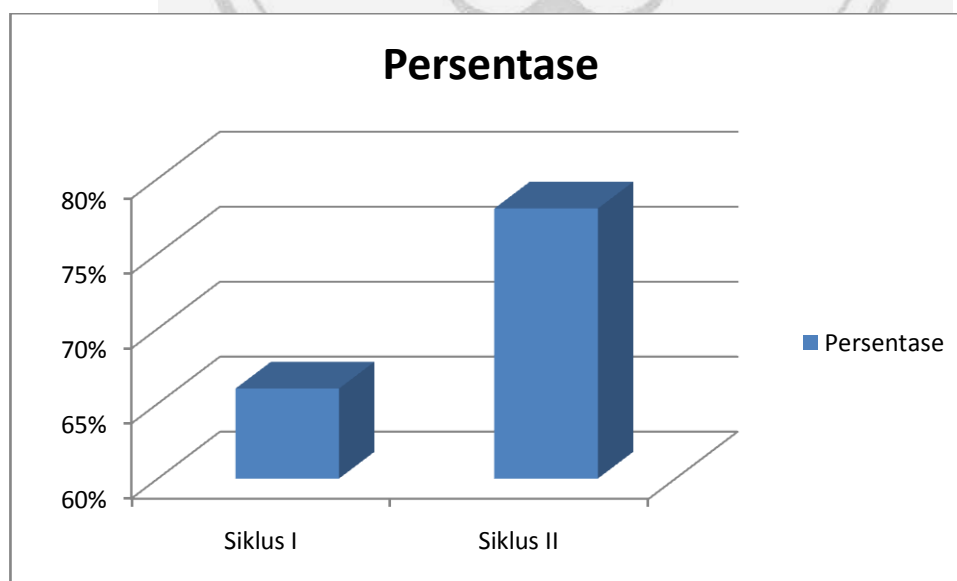
Berdasarkan gambardiatas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa per aspek dalam kategori tinggi dan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Siswa juga dapat memahami materi secara optimal sehingga keaktifan siswa meningkat. Guru juga berinteraksi dengan siswa agar suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Jika dihitung secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II sudah baik yaitu sebesar 78%, karena menunjukkan peningkatan sebesar 12% yang semula pada siklus I sebesar 66%. Perhitungan aktivitas siswa secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini:

Tabel 4.9 Perbedaan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Pembelajaran	Persentase
1.	Siklus I	66%
2.	Siklus II	78%

Sumber : Data Penelitian 2012



Gambar 4.5 Perbedaan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

2. Hasil pengamatan aktivitas guru

Hasil dari kegiatan observasi guru pada siklus II ini lebih baik dibandingkan siklus I. Hasil evaluasi siklus I tersebut dijadikan sebagai panduan untuk mengadakan perbaikan. Perbaikan dalam hal ini bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran pada siklus II.

Tabel 4.10 Data Hasil Pengamatan Kinerja Guru pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai
1	Kemampuan guru dalam membuka pelajaran	3
2	Kemampuan guru menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar	4
3	Kemampuan guru merumuskan tujuan instruksional/pembelajaran secara jelas dan benar	3
4	Kemampuan guru menyampaikan materi dan pelajaran dengan tepat dan jelas	4
5	Kemampuan guru dalam memberi kesempatan atau menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa	3
6	Kemampuan guru memberikan pujian atau penghargaan bagi jawaban-jawaban yang tepat bagi siswa dan sebaliknya mengarahkan jawaban yang kurang tepat	3
7	Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan perbaikan bagi siswa yang belum berhasil belajarnya	4
8	Kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	3
9	Kemampuan guru memilih dan menggunakan sesuatu media pembelajaran	4

10	Kemampuan guru dalam mengakhiri pelajaran	4
Jumlah		35
Rata-rata		3,5
Persentase		87.5%

Sumber: Data Penelitian Tahun 2012

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai skor 35 dengan persentase sebesar 87,5% dalam kategori tinggi dan sudah tercapai indikator keberhasilan sebesar 75% karena pada siklus II ini aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 20% dari 67.5% pada siklus I menjadi 87.5% pada siklus II. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 4.11 Peningkatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran TGT

No	Pembelajaran	Persentase
1.	Siklus I	67.5%
2.	Siklus II	87.5%

Sumber: Data Penelitian 2012

3. Hasil Tes Evaluasi Siklus II

Hasil tes diperoleh setelah siswa mengerjakan tes siswa siklus II. Hasil perhitungan tes evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.12 Hasil Tes Evaluasi siklus II

No	Hasil Belajar	Siklus II
1	Rata-rata kelas	82
2	Nilai tertinggi	95

3	Nilai terendah	65
4	Jumlah siswa tuntas	29
5	Jumlah siswa tidak tuntas	5
6	Persentase ketuntasan klasikal	85%

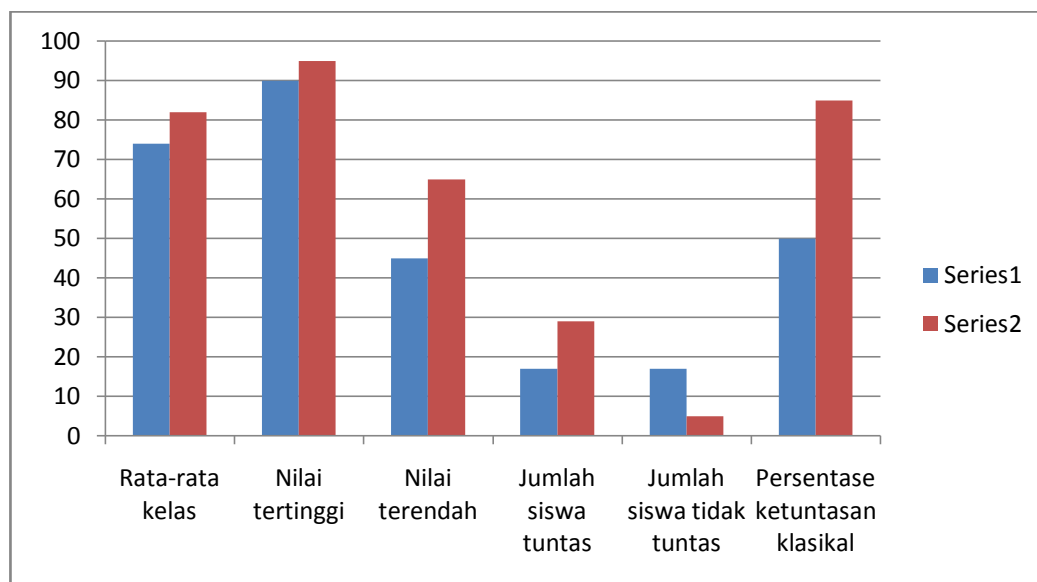
Sumber : Data Penelitian yang diolah Tahun 2012

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil evaluasi siklus II sudah memenuhi persentase ketuntasan klasikal yang targetnya yaitu 75%. Hasil tes evaluasi siklus II juga jauh lebih baik dari pada siklus I, yaitu meningkat sebesar 35%. Berikut tabel dan gambar peningkatan hasil evaluasi siklus I dan siklus II:

Tabel 4.13 Peningkatan Hasil Tes Evaluasi

No	Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata kelas	74	82
2	Nilai tertinggi	90	95
3	Nilai terendah	45	65
4	Jumlah siswa tuntas	17	29
5	Jumlah siswa tidak tuntas	17	5
6	Persentase ketuntasan klasikal	50%	85%

Sumber : Data Penelitian yang diolah Tahun 2012



Gambar 4.6 Peningkatan Hasil Tes Evaluasi

d. Refleksi

Refleksi siklus II dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus II.

Dari hasil refleksi tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut :

1) Refleksi siswa

- a. Siswa sudah terbiasa dengan jalannya proses pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
- b. Siswa sudah berani bertanya pada guru dan temannya mengenai materi yang belum dipahami
- c. Siswa bersikap tenang, antusias, sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran, mengerjakan game turnamen dan mengerjakan tes evaluasi
- d. Siswa saling bekerjasama dalam diskusi kelompok

2) Refleksi guru

- a. Kemampuan guru dalam proses pembelajaran sudah baik, guru sudah memahami konsep TGT dan mampu mengatur jalannya diskusi kelompok.
- b. Perhatian guru terhadap kelompok jauh lebih baik dibandingkan siklus I. Dimana guru lebih merata dalam memperhatikan kelompok.

Berdasarkan refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru maupun siswa sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I. Kemudian dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 85% yang berarti sudah mencapai indikator yang sudah ditentukan. Sehingga tidak perlu diadakan siklus selanjutnya. Dilihat dari refleksi siklus I dan siklus II, maka peningkatan dari siklus I ke siklus II lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.14 Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
Refleksi siswa 1) Siswa masih bingung dalam mengikuti jalannya pembelajaran TGT	Refleksi siswa - Siswa sudah terbiasa dengan jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT
2) Beberapa siswa masih sungkan untuk bertanya kepada teman dalam satu kelompoknya ataupun guru mengenai materi yang belum pahami	- Siswa sudah berani bertanya pada guru mengenai materi yang belum dipahaminya
3) Saat siswa mengerjakan turnamen dan tes evaluasi ada beberapa siswa	- Siswa bersikap tenang, sungguh-sungguh dalam mengikuti

yang kurang sportif	pelajaran, mengerjakan game turnamen dan mengerjakan tes evaluasi
4) Beberapa siswa kurang bekerjasama dalam kelompok	- Siswa saling bekerjasama dalam diskusi kelompok
Refleksi guru 1) Guru belum begitu terampil dalam menerapkan pembelajaran TGT	Refleksi guru - Kemampuan guru dalam proses pembelajaran sudah baik, guru sudah memahami konsep TGT
2) Perhatian guru terhadap kelompok belum maksimal, sehingga terdapat kelompok yang terabaikan oleh guru	- Perhatian guru terhadap kelompok lebih baik dibandingkan siklus I. Dimana guru lebih merata dalam memperhatikan kelompok

1.2 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini banyak didasarkan atas hasil pengamatan yang diteruskan dengan kegiatan refleksi. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan hal yang baru bagi siswa maupun guru. Pelaksanaan tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran tindakan, motif dan prinsip ekonomi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) memungkinkan siswa belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan ketertiban belajar.

Pembelajaran yang digunakan sebelumnya yaitu menggunakan metode konvensional, hal tersebut membuat siswa pasif, siswa sulit memahami materi dengan maksimal, inisiatif serta kreatifitas siswa juga tidak bisa berkembang. Hal ini dikarenakan hampir semua konsep yang diterima oleh siswa hanya berasal dari guru saja, siswa hanya berpaku pada pembelajaran guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Setelah dilakukan penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ternyata mampu memberikan perubahan positif kegiatan belajar mengajar materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi pada siswa SMP 5 Kudus. Secara umum pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, meskipun tidak sepenuhnya mencapai kesempurnaan, sehingga menyebabkan adanya kenaikan prestasi belajar pada tiap siklus, yaitu kenaikan hasil belajar dan aktivitas siswa. hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anisah Dwi Ambarsari(2009) di SMP N 22 Semarang, yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) cukup efektif dipergunakan dalam pembelajaran keseimbangan harga pasar, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)cukup efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Hasil observasi dan refleksi siswa pada siklus I bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT belum dapat berlangsung secara optimal. Hal ini disebabkan pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan

suatu tipe pembelajaran yang masih asing bagi siswa. aktivitas dalam pembelajaran masih kurang, siswa masih agak bingung dengan alur model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), kemudian siswa masih sungkan untuk bertanya pada guru maupun temannya mengenai materi yang belum paham. Kerjasama siswa dalam kelompokpun kurang, beberapa siswa terlibat tidak saling membantu dalam diskusi kelompok. hal tersebut ditunjukkan pada data pengamatan aktivitas siswa pada siklus I, yaitu aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (6%), kategori tinggi sebanyak 21 siswa (62%), kategori rendah 8 siswa (24%), dan kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa (9%). Dilihat dari aktivitas belajar siswa, ketuntasan klasikal siswa pada siklus I hanya sebesar 68% yang berarti belum mencapai kriteria keberhasilan sebesar 75%.

Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I juga belum maksimal. Guru belum begitu terampil dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang baru bagi guru. Perhatian guru terhadap kelompok juga belum maksimal, ada beberapa kelompok yang terabaikan oleh guru.

Kurang optimalnya hasil belajar materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi yang diperoleh siswa pada siklus I tersebut perlu dilakukan pembenahan atau perbaikan, sehingga disini diperlukan siklus II. Siklus II ini untuk melakukan perbaikan dari siklus I. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran,

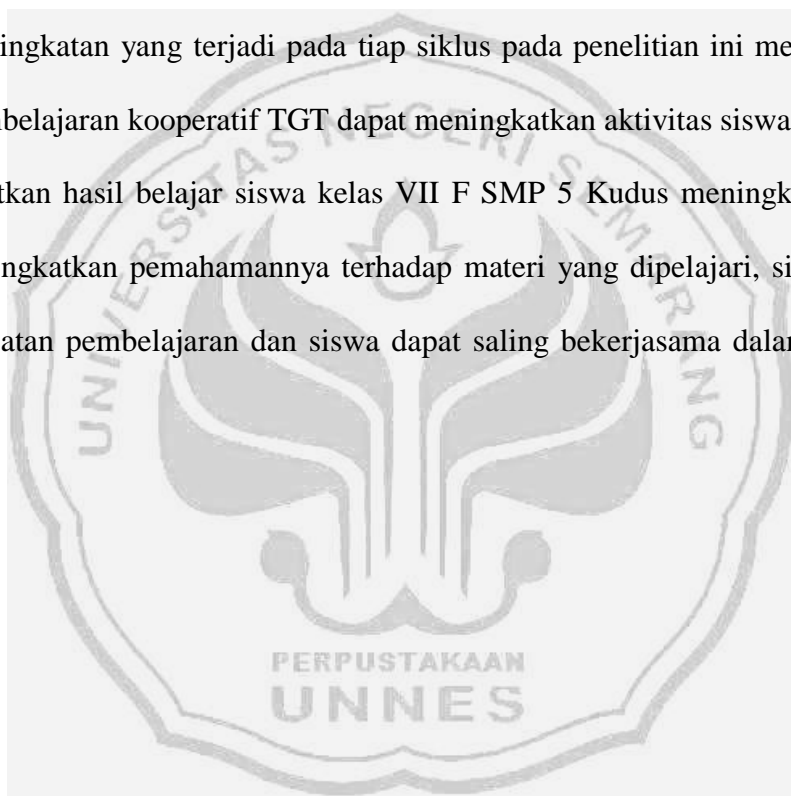
guru membimbing diskusi kelompok secara merata, dan guru lebih aktif dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang semula pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 50% menjadi 85% pada siklus II. Aktivitas siswa juga sudah baik, siswa sudah mulai terbiasa dengan pola belajar bersama sehingga siswa benar-benar memiliki tanggung jawab, baik tanggung jawab bersama maupun tanggung jawab individual. Siswa juga sudah berperan aktif dalam kelompok, siswa tidak sungkan atau malu untuk bertanya pada guru atau temannya mengenai materi yang belum paham. Aktivitas guru dalam pembelajaran TGT pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang semula hanya 67,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Guru sudah berperan aktif dalam pembelajaran TGT sehingga skenario pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa tidak hanya menghafal materi yang diberikan guru, tetapi siswa dapat memahami apa yang dipelajari serta mampu membuat dan menjawab pertanyaan dengan baik sehingga hasil belajar terus meningkat. Dengan melihat hasil belajar siswa pada siklus II dengan pembelajaran TGT mampu mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85% yang artinya indikator kerja telah tercapai dengan baik, sehingga tidak perlu diadakan siklus selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya siklus II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi

yang ditunjukkan dari peningkatan tingkat ketuntasan yang lebih baik dari pada siklus I. Selain itu, pada siklus II ini guru mampu memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Pada siklus II siswa juga lebih aktif dan berani dalam mengutarakan pendapat serta dapat bekerjasama dalam kelompok sehingga dalam penelitian ini guru sudah bisa menjadi fasilitator yang baik meski pada awalnya yaitu pada siklus I masih agak canggung dalam pembelajaran.

Peningkatan yang terjadi pada tiap siklus pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kelas VII F SMP 5 Kudus meningkat. Siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa dapat saling bekerjasama dalam diskusi kelompok.



BAB V

PENUTUP

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil seluruh penelitian tindakan kelas di kelas VII F SMP 5 Kudus, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. hal tersebut dapat dilihat pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 50%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85% dan aktivitas siswa sebesar 66% pada siklus I meningkat menjadi 78% pada siklus II yang berarti bahwa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mencapai keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar dengan pokok bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi pada siswa kelas VII F SMP 5 Kudus.

1.2 Saran

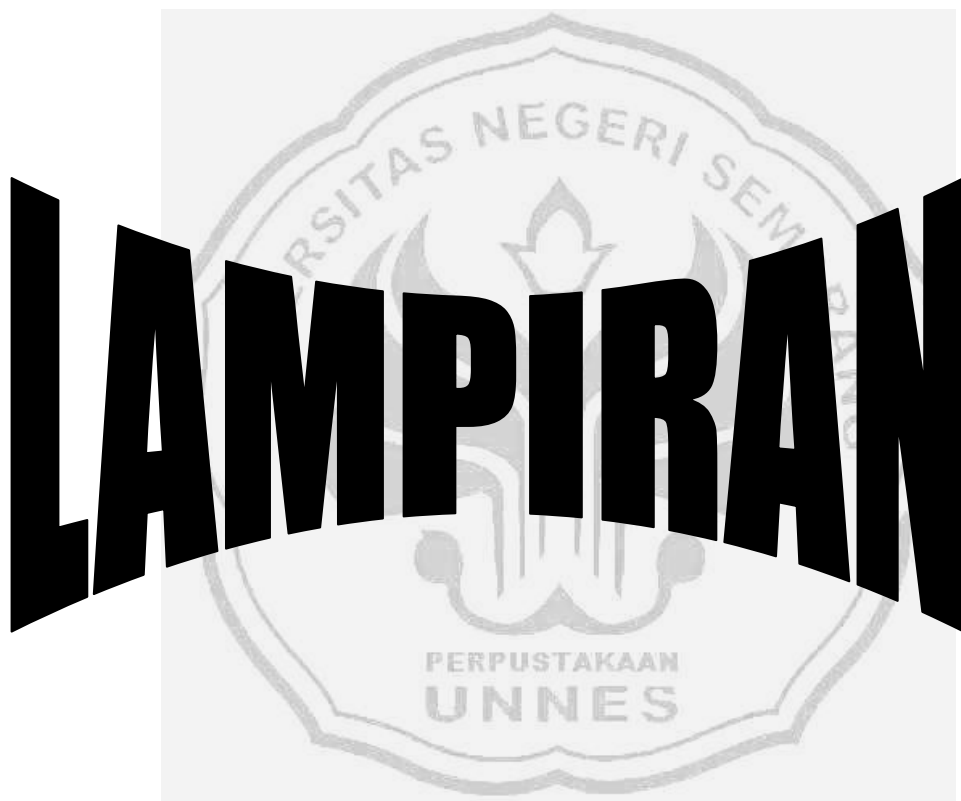
1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam melakukan variasi model pembelajaran pada materi dengan pokok bahasan tindakan motif dan prinsip ekonomi.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, namun pada pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru hendaknya memperhatikan semua kelompok dan memotivasi siswa agar siswa berperan aktif.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun pada saat mengerjakan game turnamen dan tes evaluasi siswa hendaknya bersikap sportif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Fachrurrozie, Indah Anisykurlillah. 2009. *Teams Games Tournament sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi*. Jurnal Penelitian Pendidikan vol 4 no 1 hlm 51-68 Semarang: Lemlit UNNES <http://jurnal.unnes.ac.id>
- M Idris dan Marno. 2009. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan : Suatu Panduan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahmawati, Noviana Dini. 2011. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Numbered Heads Together (Nht) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri Se-Kabupaten Grobogan*. Surakarta: Prodi Pendidikan Matematika, UNIMUS.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suharsimi, Arikunto. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Uno, Hamzah B. 2008. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B., Nina Lamatenggo, Satria Koni. 2010. *Desain Pembelajaran*. Bandung: MQS Publishing
- Van Wyk MM. 2010. *The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Student*. South Africa: Bloemfontein University of The Free State.

_____. 2011. *The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Student. South Africa: Bloemfontein University of The Free State.*



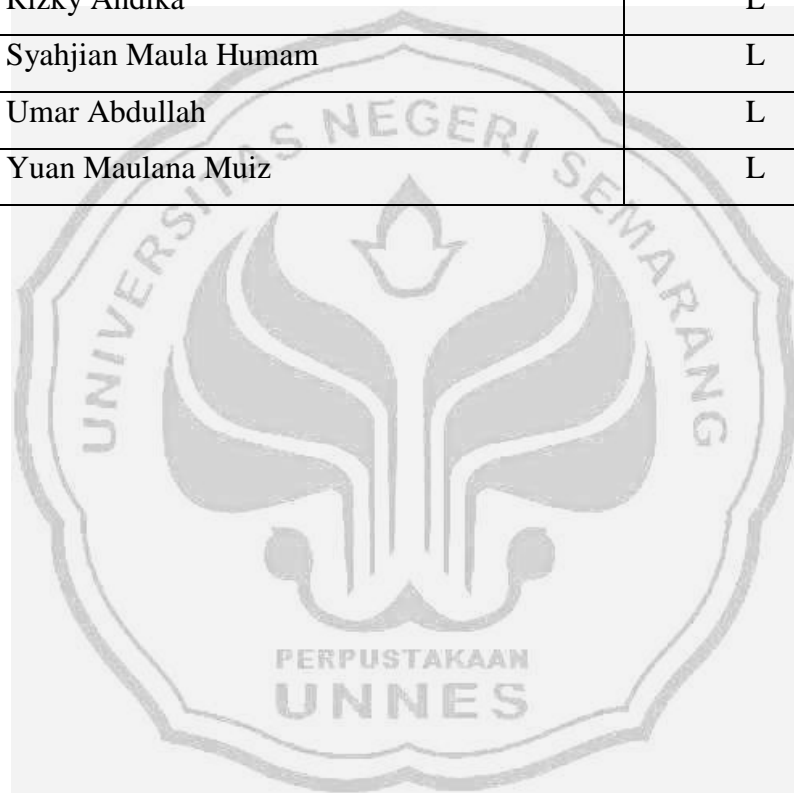


Lampiran I

**DAFTAR SISWA KELAS VII F
SMP NEGERI 5 KUDUS
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	Achmad Wahyu Adi Surya	L
2	Ahmad Faisal Gozali	L
3	Aida Yulfani	P
4	Amila Chansa	P
5	Ana Noviana	P
6	Andi Prasetyo	L
7	Avliya Maula Widias Prasenda	L
8	Ayu Afrita Sari	P
9	Citra Sastia	P
10	Defa Alyaghina Kusuma	P
11	Dicky Orlando Krisna Saputra	L
12	Diva Aurelia Febrianti	P
13	Efta Nugroho	L
14	Eka Hermawati	P
15	Farah Oktavia Azqi	P
16	Firmana Fajri	L
17	Hana Cintya Shofiyana	P
18	Hilmi Bayu Hidayat	L
19	Ilham Naufal Nawwaf	L
20	Jauharotun Aisyah	P
21	Jeanneta Salsa Sabrina	P
22	Meilinda Ferliani Setyowati	P
23	Muchamad Iqbal	L

24	Muhamad David Maulana	L
25	Muhammad Khoirul Hana	L
26	Muhammad Riza Hafid	L
27	Nia Puspitasari	P
28	Noor Aliffah	P
39	Rezal Aditya	L
30	Rikco Pratama	L
31	Rizky Andika	L
32	Syahjian Maula Humam	L
33	Umar Abdullah	L
34	Yuan Maulana Muiz	L



Lampiran 2

SILABUS

Sekolah : SMP 5
 Kelas : VII(tujuh)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Semester : 1 (satu)

Standar Kompetensi : 3. Memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Karakter
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
3.1. Mendeskripsikan manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral dalam memenuhi kebutuhan	Hakekat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral	Mendiskusikan hakekat manusia hakekat makhluk sosial dan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan hakekat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral 	Tes Lisan	Daftar pertanyaan	Coba berikan contoh dalam kehidupan sehari-hari kegiatan manusia sebagai makhluk sosial	8 JP	Guru IPS	Kerjasama
	Makna manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi.	Mengkaji tentang makna manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi makna manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi yang bermoral 	Tes tulis	Tes Uraian	Jelaskan makna manusia sebagai makhluk ekonomi yang bermoral!		Lingkungan sekolah	Rasa percaya diri
	Ciri-ciri manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi.	Membaca buku referensi selanjutnya mendiskusikan ciri-ciri manusia sbagai makhluk sosial dan ekonomi yg bermoral	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi ciri-citi makhluk sosial dan makhluk ekonomi yang bermoral 	Tes tulis	Tes pilihan ganda	Berikut ini yang bukan ciri-ciri makhluk sosial adalah : a. saling tolong menolong b. setia kawan dan toleransi c. individual dan egois		Lingkungan Keluarga	Peduli sesama, bekerjasama, suka menolong, dermawan

	Mengaplikasikan hubungan yang harmonis antar manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral.	Menyimpulkan cara mengaplikasikan hubungan yang harmonis antar manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral.	<ul style="list-style-type: none"> Mewujudkan hubungan yang harmonis antarmanusia sebagai makhluk sosial & ekonomi yang bermoral 	Observasi	Lembar Observasi	d. simpati dan empati Lakukan pengamatan pada warga di sekitar tempat tinggalmu kegiatan sosial apa yang dilakukan			Kerjasama, tanggung jawab, antisipatif
3.2. Mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam kegiatan sehari-hari	Pemanfaatan sumber daya ekonomi Tindakan ekonomi Pengertian motif dan prinsip ekonomi macam-macam motif dan prinsip ekonomi.	Mendiskusikan perilaku manusia dalam memanfaatkan sumber daya Mendiskusikan tindakan ekonomi rasional yg dilakukan manusia Mendiskusikan pengertian motif dan prinsip ekonomi Membaca literatur dan mendiskusikan macam – macam motif dan prinsip Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan perilaku manusia dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya Mendeskripsikan berbagai tindakan ekonomi rasional yang dilakukan manusia Mendefinisikan pengertian motif dan prinsip ekonomi. Mengidentifikasi macam-macam 	Tes Lisan Tes tulis Tes tulis Tes tulis	Daftar pertanyaan Tes Isian Tes Uraian Tes pilihan ganda	Bagaimana sikap kita dalam memanfaatkan sumberdaya yang terbatas ? Salah satu tindakan ekonomi yang rasional yg dpt kita lakukan adalah ... Jelaskan pengertian motif ekonomi. Pada umumnya motif ekonomi yang	8 JP	Guru IPS Ekonomi Buku Materi yg relevan Keluarga Lingkungan masyarakat Peduli sesama, bekerjasama, suka menolong,	Kerjasama Rasa percaya diri

	<p>Kegiatan/tindakan ekonomi sehari-hari berdasar motif dan prinsip ekonomi.</p> <p>Manfaat/prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Mendiskusikan tentang contoh-contoh dan pentingnya kegiatan / tindakan ekonomi yang berdasarkan motif dan prinsip ekonomi</p> <p>Tanya jawab tentang manfaat/ pentingnya prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>motif dan prinsip ekonomi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan kegiatan / tindakan ekonomi sehari-hari berdasar motif dan prinsip ekonomi. • Mengidentifikasi manfaat /pentingnya prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. 	<p>Observasi</p> <p>Tes tulis</p>	<p>Lembar Observasi</p> <p>Tes Uraian</p>	<p>dilakukan manusia adalah karena</p> <ol style="list-style-type: none"> kebutuhan keuntungan sosial penghargaan <p>Amatilah kegiatan penduduk disekitarmu! Buatlah laporan tentang kegiatan sehari-hari yang dilakukan berdasarkan motif ekonomi!</p> <p>Tentukan 5 macam kegiatan ekonomi yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang berdasarkan prinsip ekonomi.</p>	<p>dermawan</p> <p>Kerjasama, tanggung jawab, antisipatif</p>
--	--	--	--	-----------------------------------	---	---	---

Kudus, April 2012

Guru Mata Pelajaran



 Kepala SMP 5 Kudus

 Drs. H. FARHAN, M.Pd

 NIP. 19590314 198503 1 010



Sri Endah Lestari, S. Pd

 NIP. 19710326 2006044 2 014

Lampiran 3

KISI-KISI TES UJI COBA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Standar Kompetensi : Memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan

Kelas : VII F

Semester : I

Lama Ujian : 90

Jumlah butir tes : 50

Pokok Bahasan	Indikator	Banyak butir	No. butir
Mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan perilaku manusia dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya 	3 butir	1,2,3.
	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan berbagai tindakan ekonomi rasional yang dilakukan manusia 	7 butir	4,5,6,7,8,9,10.
	<ul style="list-style-type: none"> Mendefinisikan pengertian motif dan prinsip ekonomi 	9 butir	11,12,13,14,15,16,17,18,19.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi macam-macam motif dan prinsip ekonomi 	7 butir	20,21,22,23,24,25,26.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengaplikasikan kegiatan/tindakan ekonomi sehari-hari berdasarkan motif dan prinsip ekonomi 	17 butir	27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi manfaat/pentingnya prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari 	7 butir	44,45,46,47,48,49,50

Lampiran 4

TES UJI COBA

Mata Pelajaran : IPS Ekonomi
 Pokok Bahasan : tindakan motif dan prinsip ekonomi
 Lama ujian : 90 menit
 Kelas : VII F

1. Pokok persoalan ekonomi yang dihadapi manusia adalah....
 - a. Bagaimana dengan sumber-sumber yang terbatas, orang dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya yang banyak dan beraneka ragam
 - b. What, how, dan who
 - c. Produksi, konsumsi dan distribusi
 - d. Sumber daya ekonomi yang langka
2. Wulan membeli tas di toko yang menjual tas bermutu dan harganya lebih murah dari pada toko lain. Tindakan wulan termasuk....
 - a. Tindakan ekonomi
 - b. Tindakan sehari-hari
 - c. Tindakan nonekonomi
 - d. Hati-hati dalam memilih sepatu
3. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan tindakan ekonomi adalah....
 - a. Menentukan pilihan
 - b. Banyak berdoa
 - c. Memanfaatkan kesempatan
 - d. Menentukan pilihan dan memanfaatkan peluang
4. Tindakan ekonomi secara rasional memiliki pengertian sebagai....
 - a. Dalam tindakan selalu berhati-hati
 - b. Tindakan yang dilakukan tanpa risiko
 - c. Tindakan yang dilakukan dihitung untung ruginya
 - d. Tindakan ekonomi yang dilakukan mampu mendatangkan keuntungan ekonomi dan memiliki risiko minimal
5. Ciri-ciri utama tindakan ekonomi secara rasional adalah....
 - a. Tindakan yang dilakukan berdasar kehati-hatian
 - b. Menggunakan motif ekonomi
 - c. Dalam melakukan tindakan ekonomi mengharap hasil
 - d. Memperoleh kepuasan maksimal dengan pengorbanan tertentu
6. Berikut yang tidak termasuk contoh-contoh tindakan ekonomi secara rasional yang dilakukan keluarga adalah....
 - a. Mengadakan acara ulang tahun dengan sederhana
 - b. Menghemat pemakaian air dan telepon
 - c. Setiap akhir bulan menginap dihotel
 - d. Menghemat pemakaian listrik

7. Tindakan yang dilakukan untuk mendatangkan keuntungan ekonomi dengan menjauhi risiko adalah pengertian dari....
 - a. Bertindak rasional
 - b. Bertindak secara irasional
 - c. Bertindak secara proposional
 - d. Bertindak ekonomi secara rasional
8. Peristiwa berikut yang tidak termasuk tindakan ekonomi adalah....
 - a. Kuli angkut mengangkut dan membongkar muatan di pelabuhan
 - b. Karyawan dan pegawai swasta maupun pemerintah yang bekerja di kantor, para sopir angkutan yang menjalankan armadanya di jalan-jalan
 - c. Orang-orang melakukan transaksi jual beli dipasar
 - d. Agus menyaksikan permainan futsal
9. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup agar mencapai kemakmuran disebut....
 - a. Tindakan ekonomi
 - b. Prinsip ekonomi
 - c. Hukum ekonomi
 - d. Ilmu ekonomi
10. Tindakan ekonomi secara rasional dapat dilakukan oleh....
 - a. Sekolah, keluarga, dan pemerintah
 - b. Keluarga, sekolah, dan lembaga
 - c. Perusahaan, masyarakat dan pemerintah
 - d. Pemerintah, keluarga dan perusahaan
11. Sesuatu yang mendorong setiap individu untuk melakukan tindakan ekonomi disebut....
 - a. Politik ekonomi
 - b. Tindakan ekonomi
 - c. Prinsip ekonomi
 - d. Motif ekonomi
12. Pak somad menjual ayamnya di pasar untuk memperoleh uang belanja bagi kehidupan keluarganya. Alasan yang menggerakkan pak somad menjual ayamnya disebut....
 - a. Kegiatan ekonomi
 - b. Motif ekonomi
 - c. Prinsip ekonomi
 - d. Hukum ekonomi
13. Suatu ilmu yang membantu manusia memilih dan menetapkan urutan kebutuhan dari yang paling penting sampai yang kurang penting termasuk....
 - a. Manfaat ilmu ekonomi
 - b. Prinsip ilmu ekonomi
 - c. Fungsi ilmu ekonomi
 - d. Hukum ilmu ekonomi
14. Seseorang yang melakukan kegiatan ekonomi berdasarkan prinsip ekonomi maka ia akan
 - a. Mengurangi ketergantungan pada orang lain
 - b. Mendapatkan keuntungan

- c. Menghindari risiko yang besar
 - d. Memperoleh hasil yang maksimal
15. Pernyataan berikut yang benar adalah
- a. Prinsip ekonomi dapat diterapkan oleh siapapun
 - b. Motif ekonomi hanya bisa dipraktikkan oleh pengusaha besar
 - c. Prinsip ekonomi juga dapat diterapkan oleh kegiatan nonekonomi
 - d. Prinsip ekonomi hanya dapat dipraktikkan dalam bidang ekonomi
16. Orang yang melakukan tindakan ekonomi dalam memenuhi beberapa kebutuhan adalah
- a. Semua kebutuhan yang mendesak harus dipenuhi
 - b. Semua kebutuhan yang tidak mendesak harus dipenuhi
 - c. Kebutuhan yang disenangi yang harus diprioritaskan
 - d. Kebutuhan berdasarkan skala prioritas
17. Membantu manusia memilih dan menetapkan urutan kebutuhan dari yang paling penting sampai yang kurang penting merupakan salah satu dari
- a. Prinsip ilmu ekonomi
 - b. Fungsi ilmu ekonomi
 - c. Manfaat ilmu ekonomi
 - d. Hukum ilmu ekonomi
18. Dalam ilmu ekonomi, tindakan ekonomi yang didorong oleh suatu kepentingan disebut....
- a. Tindakan ekonomi
 - b. Motif ekonomi
 - c. Prinsip ekonomi
 - d. Mendapat pakar ekonomi
19. Seseorang selalu berpedoman pada prinsip ekonomi dalam melakukan kegiatan ekonomi. Hal ini disebabkan oleh....
- a. Kebutuhan yang bermacam-macam
 - b. Untuk memenuhi kebutuhan diperlukan pengorbanan
 - c. Kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan alat pemenuhan kebutuhan terbatas
 - d. Adanya barang-barang langka
20. Keinginan untuk memperoleh barang/jasa atas kesadaran sendiri disebut....
- a. Motif ekonomi intrinsik
 - b. Motif ekonomi ekstrinsik
 - c. Prinsip ekonomi
 - d. Tindakan ekonomi
21. Agnes bekerja dengan jujur, disiplin, dan rajin. Tindakan agnes tersebut didorong oleh keinginan untuk....
- a. Meningkatkan kemakmuran
 - b. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat
 - c. Memperoleh penghargaan
 - d. Memperoleh kekuasaan
22. Seseorang mendirikan panti sosial, merupakan salah satu contoh perbuatan manusia yang mempunyai motif....
- a. Ingin mendapatkan penghargaan

- b. Ingin meningkatkan kesejahteraan umat
 - c. Ingin mencari nama dan kehormatan
 - d. Ingin dipuji dan dihargai masyarakat
23. Pengumpulan dana untuk menyumbang korban bencana alam dilandasi motif....
- a. Mencari pengaruh
 - b. Membantu sesama
 - c. Ingin dipuji
 - d. Mencari keuntungan
24. Di bawah ini yang tidak termasuk contoh motif ekonomi adalah
- a. Motif untuk mencari kekuasaan
 - b. Motif untuk mencari gelar dan kehormatan
 - c. Motif untuk mendapatkan penghargaan
 - d. Motif untuk memenuhi kebutuhan keluarga
25. Seorang kepala desa banyak memberikan bantuan untuk pembangunan desanya, agar kelak penduduk desa memilihnya lagi menjadi kepala desa. Tindakan seperti ini termasuk
- a. Motif ekonomi untuk mendapatkan penghargaan
 - b. Motif ekonomi untuk mendapatkan kemakmuran
 - c. Moif ekonomi untuk mendapatkan kesejahteraan social
 - d. Motif ekonomi untuk mendapatkan kedudukan/ kekuasaan
26. Seseorang bekerja giat di perusahaan agar mendapat pujian dari atasannya. Tindakan tersebut bermotifkan
- a. Untuk mendapatkan penghargaan
 - b. Untuk memenuhi kebutuhan
 - c. Untuk mencari kekuasaan
 - d. Untuk mencari ketenaran
27. Membeli barang dengan mempertimbangkan tepat waktu adalah....
- a. Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya
 - b. Membeli barang yang tidak terlalu mahal dan melakukan tawar menawar atau mempertimbangkan harga di beberapa toko
 - c. Membeli barang yang benar-benar diperlukan pada saat itu
 - d. Membeli barang yang penting murah
28. Menghemat uang negara merupakan contoh tindakan ekonomi yang dilakukan oleh....
- a. pemerintah
 - b. TNI
 - c. masyarakat
 - d. pegawai negeri
29. Orang yang melakukan tindakan ekonomi dalam memenuhi beberapa kebutuhan adalah....
- a. Semua kebutuhan yang mendesak harus dipenuhi
 - b. Semua kebutuhan yang tidak mendesak harus dipenuhi
 - c. Kebutuhan yang disenangi yang harus diprioritaskan
 - d. Kebutuhan berdasarkan skala prioritas
30. Membeli barang dengan mempertimbangkan tepat harga artinya....

- a. Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya
 - b. Membeli barang dengan harga yang tidak terlalu mahal dan melakukan tawar menawar atau mempertimbangkan harga di beberapa toko
 - c. Membeli barang yang benar-benar diperlukan pada saat itu
 - d. Membeli barang yang penting murah tanpa memperhitungkan kualitas
31. Pak Roberto terbiasa memakai celana panjang bermerek cardinal, selain nyaman, celana panjang itu awet dipakai dalam jangka panjang. Kebiasaan pak Roberto tersebut sesuai dengan prinsip berbelanja....
- a. Tepat harga
 - b. Tepat waktu
 - c. Tepat mutu
 - d. Tepat tempat
32. Nisa lebih suka membeli susu di toko “Viya Smart” karena mendapat diskon 15%. Tindakan Nisa ini berdasarkan pada..... ekonomi.
- a. Hukum
 - b. Tindakan
 - c. Prinsip
 - d. politik
33. Berikut yang termasuk penerapan prinsip ekonomi yang dilakukan oleh produsen, yaitu
- a. Memproduksi barang yang berharga murah
 - b. Melakukan pilihan dengan menentukan skala prioritas
 - c. Memproduksi barang dengan biaya produksi yang paling rendah
 - d. Memilih barang dan jasa yang berkualitas baik dengan bunga yang terjangkau
34. Perhatikan pernyataan berikut!
- (1) Menjual barang yang sangat dibutuhkan konsumen
 - (2) Membeli barang yang sangat dibutuhkan
 - (3) Membeli barang tanpa memperhitungkan harga
 - (4) Memilih barang yang baik dan harganya murah
 - (5) Menjual barang dengan harga yang tinggi
 - (6) Membeli barang yang harganya sangat murah
- Dari pernyataan tersebut, yang termasuk prinsip ekonomi konsumen adalah
- a. (1), (2), dan (3)
 - b. (2), (4), dan (6)
 - c. (1), (3), dan (5)
 - d. (4), (5), dan (6)
35. Berikut yang merupakan pengertian yang benar tentang distributor adalah
- a. Orang atau badan yang melakukan kegiatan konsumsi
 - b. Orang atau badan yang melakukan kegiatan produksi
 - c. Orang atau badan yang melukan kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
 - d. Orang yang diangkat oleh bagian distribusi

36. Salah satu cara penerapan prinsip ekonomi dibidang industri adalah
- Dengan menggunakan mesin berteknologi tinggi
 - Menambah tenaga kerja
 - Menggunakan konsultan dari luar negeri
 - Menempatkan lokasi pabrik yang dekat bahan baku sehingga hemat biaya pengangkutan
37. Hal-hal di bawah ini yang termasuk tindakan siswa yang berpedoman pada prinsip ekonomi adalah
- Menabung di bank demi masa depan
 - Rajin berolah raga setiap hari
 - Membeli buku referensi
 - Membeli peralatan elektronik dan komputer
38. Ibu Kromo dinoto membeli sayur dalam jumlah banyak. Ia pun menawar harga yang ditawarkan oleh pedagang. Pembelian yang dilakukan oleh ibu Kromo dinoto dengan cara tawar menawar termasuk
- Kebiasaan membeli
 - Tindakan ekonomi
 - Ilmu ekonomi
 - Prinsip ekonomi
39. Penerapan prinsip ekonomi berupa penyaluran barang dengan memakai angkutan kendaraan yang hemat bahan bakar, terdapat dalam kegiatan
- Konsumsi
 - Distributor
 - Distribusi
 - konsumsi
40. Seorang siswa harus dapat hidup hemat. Dibawah ini yang **bukan** merupakan tindakan siswa yang berdasarkan pada prinsip ekonomi adalah...
- Membeli buku-buku yang diperlukan
 - Membeli majalah mode untuk koleksi pribadi
 - Menabung sisa uang jajan
 - Mengutamakan kepentingan sekolah dari pada untuk hiburan
41. Prinsip ekonomi oleh konsumen yaitu
- Memenuhi kebutuhan
 - Menggunakan tenaga terampil
 - Tidak harus semua kebutuhan dipenuhi
 - Mendahulukan kebutuhan yang mendesak
42. Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya sesuai kebutuhan berarti menerapkan prinsip....
- Tepat tempat
 - Tepat harga
 - Tepat guna
 - Tepat waktu
43. Membeli barang dengan mempertimbangkan tepat harga artinya....
- Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya

- b. Membeli barang dengan harga yang tidak terlalu mahal dan melakukan tawar menawar atau mempertimbangkan harga di beberapa toko
 - c. Membeli barang yang benar-benar diperlukan pada saat itu
 - d. Membeli barang yang penting murah tanpa memperhitungkan kualitas
44. Biasanya, kegiatan ekonomi yang dilakukan tanpa berpedoman pada prinsip ekonomi akan mengakibatkan
- a. Percobaan
 - b. Penyimpangan
 - c. Pemborosan
 - d. kecerobohan
45. Seseorang selalu berpedoman pada prinsip ekonomi dalam melakukan kegiatan ekonomi. Hal ini disebabkan oleh
- a. Kebutuhan yang bermacam-macam
 - b. Untuk memenuhi kebutuhan diperlukan pengorbanan
 - c. Kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan alat pemenuhan kebutuhan terbatas
 - d. Adanya barang-barang langka
46. Tindakan ekonomi yang sebaiknya berdasarkan pada
- a. Motif ekonomi
 - b. Prinsip ekonomi
 - c. Pengorbanan
 - d. pilihan
47. Perusahaan akan mengambil keputusan melakukan mekanisasi, jika
- a. Penggunaan mesin lebih menghemat dari pada tenaga kerja
 - b. Tidak banyak tenaga kerjanya
 - c. Produknya untuk pesanan luar negeri
 - d. Tenaga kerja banyak
48. Tujuan penerapan prinsip ekonomi yang dilakukan oleh konsumen adalah
- a. Memproduksi barang dengan biaya produksi yang paling rendah
 - b. Memperoleh keuntungan sebesar-besarnya
 - c. Menentukan pilihan dengan skala prioritas
 - d. Memperoleh kepuasan yang maksimum dari pendapatan yang dimilikinya
49. Biasanya, sebagian besar orang melakukan kegiatan ekonomi berdasarkan atas
- a. Kebiasaan
 - b. Tindakan ekonomi
 - c. Prinsip ekonomi
 - d. Naluri bisnis
50. Tujuan penerapan prinsip ekonomi yang dilakukan oleh konsumen adalah....
- a. Memproduksi barang dengan biaya produksi yang paling rendah
 - b. Memperoleh keuntungan sebesar-besarnya
 - c. Menentukan pilihan dengan skala prioritas
 - d. Memperoleh kepuasan yang maksimal dari pendapatan yang dimilikinya

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN

TES UJI COBA

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

- | | |
|-------|-------|
| 21. A | 41. D |
| 22. B | 42. C |
| 23. B | 43. B |
| 24. B | 44. C |
| 25. A | 45. C |
| 26. A | 46. B |
| 27. C | 47. A |
| 28. A | 48. D |
| 29. D | 49. C |
| 30. B | 50. D |
| 31. C | |
| 32. C | |
| 33. C | |
| 34. B | |
| 35. C | |
| 36. D | |
| 37. C | |
| 38. D | |
| 39. C | |
| 40. B | |



Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan Reliabilitas Soal Ujicoba Instrumen

No	Kode Responden	Kode Responden																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	UC 7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
2	UC 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
3	UC 2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	UC 26	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
5	UC 3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
6	UC 13	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
7	UC 19	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	UC 23	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
9	UC 28	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
10	UC 14	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
11	UC 5	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	UC 10	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1
13	UC 29	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1
14	UC 6	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0
15	UC 22	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
16	UC 17	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
17	UC 16	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0
18	UC 18	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1
19	UC 8	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
20	UC 20	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0
21	UC 4	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0
22	UC 27	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1
23	UC 1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
24	UC 12	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
25	UC 9	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
26	UC 33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0
27	UC 32	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
28	UC 25	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
29	UC 24	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0
30	UC 31	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1
31	UC 15	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
32	UC 21	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
33	UC 30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
34	UC 34	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
VALIDITAS	SX	14	6	9	21	19	16	17	12	27	9	29	15	28	22	21	12	13	23	19	22	17
	SX ²	14	6	9	21	19	16	17	12	27	9	29	15	28	22	21	12	13	23	19	22	17
	p	0.412	0.176	0.265	0.618	0.559	0.471	0.500	0.353	0.794	0.265	0.853	0.441	0.824	0.647	0.618	0.353	0.382	0.676	0.559	0.647	0.500
	q	0.588	0.824	0.735	0.382	0.441	0.529	0.500	0.647	0.206	0.735	0.147	0.559	0.176	0.353	0.382	0.647	0.618	0.324	0.441	0.353	0.500
	ΣXY	446	178	321	580	552	489	515	394	750	272	784	473	749	652	609	389	362	646	566	627	425
	r _{xy}	0.556	0.214	0.610	0.346	0.455	0.513	0.520	0.557	0.563	0.308	0.525	0.563	0.414	0.621	0.508	0.529	0.231	0.456	0.532	0.479	0.030
	r _{tabel}	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329	0.329
Kriteria	valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid	valid	valid	TIDAK	valid	valid	valid	TIDAK	
α ² b	0.250	0.150	0.201	0.243	0.254	0.257	0.258	0.235	0.168	0.201	0.129	0.254	0.150	0.235	0.243	0.235	0.243	0.225	0.254	0.235	0.258	
DAYA BEDA	B _A	12	3	7	13	12	12	12	10	17	6	17	12	16	16	15	10	9	15	12	15	8
	B _B	2	3	2	8	7	4	5	2	10	3	12	3	12	6	6	2	4	8	7	7	9
	J _A	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	J _B	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	D	0.588	0.000	0.294	0.294	0.294	0.471	0.412	0.471	0.412	0.176	0.294	0.529	0.235	0.588	0.529	0.471	0.294	0.412	0.294	0.471	-0.059
Kriteria	B	J	C	C	C	B	B	B	B	J	C	B	C	B	B	B	C	B	C	B	J	
TINGKAT KESUKARAN	B _A + B _B	14	6	9	21	19	16	17	12	27	9	29	15	28	22	21	12	13	23	19	22	17
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	IK	0.412	0.176	0.265	0.618	0.559	0.471	0.500	0.353	0.794	0.265	0.853	0.441	0.824	0.647	0.618	0.353	0.382	0.676	0.559	0.647	0.500
	Kriteria	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
KRITERIA SOAL	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	

PERHITUNGAN VALIDITAS, RELIABILITAS, DAYA BEDA DAN TINGKAT KESUKARAN
KUESIONER PENELITIAN SOAL NO 1

Tabulasi penelitian angket nomor 1

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	1	44	1	1936	44
2	1	43	1	1849	43
3	1	42	1	1764	42
4	1	39	1	1521	39
5	0	39	0	1521	0
6	1	38	1	1444	38
7	1	38	1	1444	38
8	1	35	1	1225	35
9	0	34	0	1156	0
10	1	32	1	1024	32
11	0	30	0	900	0
12	1	30	1	900	30
13	1	30	1	900	30
14	1	27	1	729	27
15	0	26	0	676	0
16	0	24	0	576	0
17	1	23	1	529	23
18	0	22	0	484	0
19	0	22	0	484	0
20	0	22	0	484	0
21	0	20	0	400	0
22	0	20	0	400	0
23	0	18	0	324	0
24	0	19	0	361	0
25	1	17	1	289	17
26	0	18	0	324	0
27	0	16	0	256	0
28	0	14	0	196	0
29	0	13	0	169	0
30	0	12	0	144	0
31	0	10	0	100	0
32	0	9	0	81	0
33	1	8	1	64	8
34	0	5	0	25	0
S	14	839	14	24679	446

1. Validitas

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

$$r_{xy} = \frac{34 \times 446 - 14 \times 839}{\sqrt{((34 \times 14) - 14^2) \times ((34 \times \text{####}) - 839^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{15164 - 11746}{\sqrt{(476 - 196) \times (839086 - 703921)}}$$

$$r_{xy} = 0.556$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 34$ diperoleh $r_{tabel} = 0,329$. Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa item soal no 1 Valid.

1. Variansi Total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{24679 - \frac{839^2}{34}}{34}$$

$$= 120.47$$

3. koefisien reliabilitas

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

$$r_{11} = \frac{30}{30-1} \times \left(\frac{120.5 - 10.982}{120.47} \right)$$

$$r_{11} = 0.940$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 36$ diperoleh $r_{tabel} = 0,329$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel.

4. Koefisien daya beda

RUMUS

$$= \frac{12}{17} - \frac{2}{17}$$

$$= 0.588$$

Karena DP = 0,056 maka dapat disimpulkan daya beda pada soal nomor satu termasuk dalam kriteria JELEK

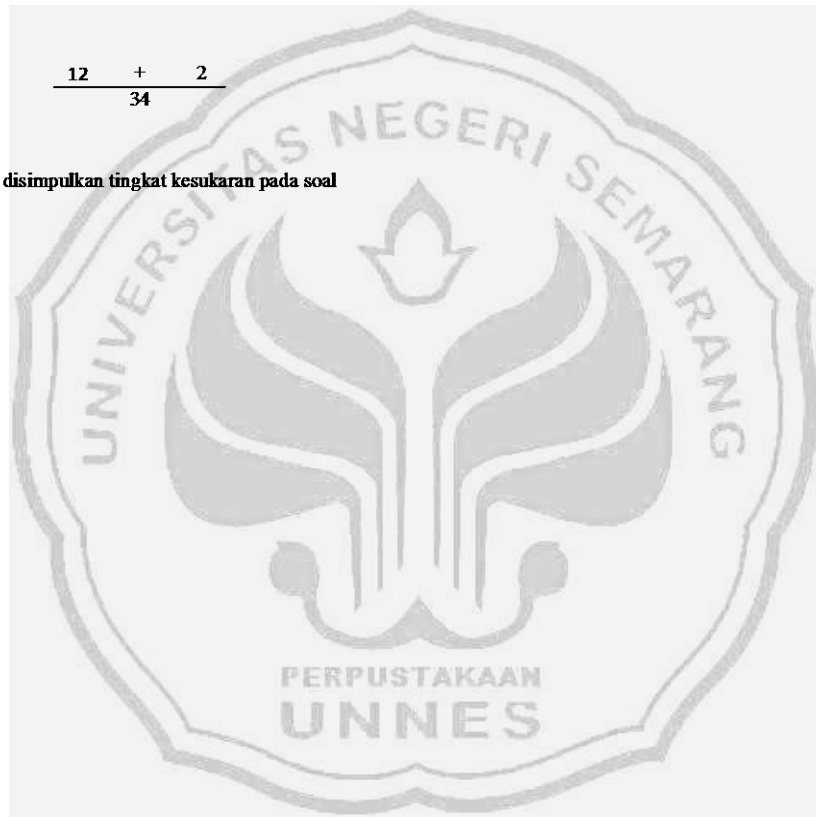
5. Tingkat kesukaran

RUMUS
$$= \frac{B_1 + B_2}{J_1 + J_2}$$

$$= \frac{12 + 2}{34}$$

$$= 0.412$$

Karena IK = 0.639 maka dapat disimpulkan tingkat kesukaran pada soal nomor satu ber kriteria sedang



Lampiran 8

ANGGOTA KELOMPOK DISKUSI
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Kelompok I:

1. Amila Chansa
2. Andi Prasetyo
3. Ayu Afrita sari
4. Achmad Wahyu Adi
5. Rezal Aditia

Kelompok II:

1. Ilham Naufal nawwaf
2. Aida Yulfani
3. Eka Hermawati
4. Ahmad Faisal Gozali
5. Rikco Pratama

Kelompok III:

1. Jeanneta Salsa Sabrina
2. Hilmi Bayu Hidayat
3. Hana cintya shofiyana
4. Dicky Orlando Krisna S
5. Rizky Andhika

Kelompok IV:

1. Syahjian Maula Humam
2. Avliya Maula Widyas P
3. Jauharotun Aisyah
4. Muchamad Iqbal
5. Umar Abdullah

Kelompok V:

1. Yuan Maulana Muizz
2. Citra Sastia
3. Meilida Ferliani S
4. Muhamad David M
5. Defa Alyaghina kusuma

Kelompok VI:

1. Noor Aliffah
2. Efta Nugroho
3. Nia Puspitasari
4. M. Khoirul Hana
5. Diva Aurelia Febrianti

Kelompok VII:

1. Ana Noviana
2. Firmana Fajri
3. Farah Oktavia Azqi
4. M. Riza Hafid

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Siklus 1**

Sekolah	: SMP 5 KUDUS
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: VII / I
Standar Kompetensi	: 3.Memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan
Kompetensi Dasar	: 3.2 mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari.
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan perilaku manusia dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya • Mendeskripsikan berbagai tindakan ekonomi rasional yang dilakukan manusia • Mendefinisikan pengertian motif ekonomi. • Mengidentifikasi macam-macam motif ekonomi. • Mengaplikasikan kegiatan / tindakan ekonomi sehari-hari berdasar motif ekonomi.
Alokasi Waktu	: 2x40 menit (1x pertemuan)

A. Tujuan pembelajaran

Setelah mempelajari materi siswa diharapkan mampu ;

- Mendeskripsikan perilaku manusia dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
- Mendeskripsikan berbagai tindakan ekonomi rasional yang dilakukan manusia
- Mendefinisikan pengertian motif ekonomi.
- Mengidentifikasi macam-macam motif ekonomi.

- Mengaplikasikan kegiatan / tindakan ekonomi sehari-hari berdasar motif ekonomi.

➤ **Karakter siswa yang diharapkan** : Kerjasama

Rasa percaya diri

Peduli sesama

Bekerjasama

Suka menolong

Tanggungjawab

Antisipatif

B. Materi pembelajaran

1. Tindakan Ekonomi

Setiap usaha manusia yang dilandasi oleh pilihan yang paling baik dan paling menguntungkan disebut *tindakan ekonomi*. Tindakan ekonomi dilakukan karena adanya keterbatasan sarana pemenuhan kebutuhan. Karena keterbatasan ini, manusia harus memilih kebutuhan mana yang pemenuhannya harus didahulukan serta kebutuhan mana yang sesuai dengan kemampuannya. Tindakan ekonomi dilakukan oleh perseorangan, masyarakat, dan pemerintah.

Tindakan ekonomi yang dilakukan perseorangan, yaitu dengan membeli barang kebutuhan yang sesuai dengan kemampuan dan daya belinya, dapat dikategorikan sebagai *tindakan ekonomi yang rasional*. Mengikuti pelajaran di sekolah dengan tekun dan seksama termasuk juga tindakan ekonomi yang rasional, karena belajar termasuk memenuhi kebutuhan rohani jangka panjang untuk masa depan sekaligus meningkatkan prestise. Namun jika membeli barang tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya, dan hanya bertujuan ingin dipuji atau disanjung saja, maka dapat dikategorikan sebagai *tindakan ekonomi yang tidak rasional* atau *emosional*.

2. Motif Ekonomi

Motif manusia untuk memenuhi kebutuhannya dapat berupa motif intrinsik dan motif ekstrinsik.

Motif intrinsik adalah keinginan memperoleh barang atau jasa karena didorong oleh kesadarannya sendiri. Misalnya, orang makan karena lapar dan orang membutuhkan minum karena haus.

Motif ekstrinsik adalah keinginan memperoleh barang dan jasa karena adanya pengaruh dari pihak luar. Misalnya, Fatir membeli sepeda karena teman-temannya banyak yang naik sepeda ke sekolah.

Ada beberapa motif ekonomi yang mendorong manusia melakukan tindakan ekonomi.

- a. Motif mencari keuntungan
- b. Motif mendapatkan kekuasaan ekonomi
- c. Motif untuk memperoleh penghargaan
- d. Motif ingin berbuat sosial
- e. Motif untuk mencukupi kebutuhan hidup dan meningkatkan kemakmuran

C. Metode pengajaran

- Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
- Diskusi

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Kegiatan awal / apersepsi (15 menit)
 - a) Guru membuka pelajaran dan mengucapkan salam.
 - b) Guru memberi motivasi, pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran.
 - c) Guru menerangkan inti dari materi tindakan dan motif ekonomi.
 - d) Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok dengan anggota yang heterogen.
2. Kegiatan inti (50 menit)
 - a) Guru member kesempatan setiap kelompok untuk membaca modul dan diskusi mengenai materi (15 menit).
 - b) Game / Turnamen (35 menit)

Guru mempersiapkan kartu turnamen yaitu kartu yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi.
3. Kegiatan akhir (10)

- a) Guru mengevaluasi kegiatan game kemudian memberi skor.
- b) Salam penutup.

E. Media dan sumber belajar

Media : kertas manila

Sumber :

- Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media massa
- Lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat

F. Penilaian hasil belajar

- a. Jenis tagihan : Tes / non tes
- b. Teknik : kuis, tes tertulis
- c. Bentuk instrument : uraian singkat, pertanyaan lisan
- d. Soal/ instrument : terlampir



Kudus,

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

peneliti



Sri Endah Lestari, S.Pd

Rio Nitalia Kusnia

NIP. 19710326 200604 2 014

NIM. 7101408326



Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Siklus II**

Sekolah : SMP 5 KUDUS

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : VII / I

Standar Kompetensi : 3.Memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan

Kompetensi Dasar : 3.2 mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari.

Indikator :

- Mendefinisikan pengertian prinsip ekonomi.
- Mengidentifikasi macam-macam prinsip ekonomi.
- Mengaplikasikan kegiatan / tindakan ekonomi sehari-hari berdasar prinsip ekonomi.
- Mengidentifikasi manfaat /pentingnya prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Alokasi Waktu : 2x40 menit (1x pertemuan)

G. Tujuan pembelajaran

Setelah mempelajari materi siswa diharapkan mampu ;

- Mendefinisikan pengertian prinsip ekonomi.
- Mengidentifikasi macam-macam prinsip ekonomi.
- Mengaplikasikan kegiatan / tindakan ekonomi sehari-hari berdasar prinsip ekonomi.
- Mengidentifikasi manfaat /pentingnya prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

- **Karakter siswa yang diharapkan** : Kerjasama, Rasa percaya diri, Peduli sesama, Bekerjasama, Suka menolong, Tanggungjawab, Antisipatif

H. Materi pembelajaran

Prinsip Ekonomi

prinsip ekonomi adalah pertimbangan yang disertai dengan pengorbanan tertentu untuk mencapai hasil yang maksimal. Pelaksanaan prinsip ekonomi ini sangat berhubungan dengan tindakan memilih. Untuk memenuhi kebutuhan perlu didasari prinsip ekonomi dengan menentukan pilihan-pilihan dan pertimbangan yang urutannya dimulai dari kebutuhan paling mendesak, dan yang terakhir kebutuhan yang tidak mendesak. Prinsip ekonomi berlaku bagi setiap orang. Penerapan prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, dapat dilakukan dalam kegiatan konsumsi (konsumen), kegiatan produksi (produsen), dan kegiatan distribusi (distributor).

1. Prinsip ekonomi konsumen
2. Prinsip ekonomi produsen
3. Prinsip ekonomi distributor/pedagang

Berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi di atas, maka setiap orang yang menerapkan prinsip ekonomi dalam pemenuhan kebutuhannya, memiliki cirri-ciri sebagai berikut.

1. Bertindak rasional
Artinya orang dalam melakukan tindakan ekonomi selalu menggunakan akal sehatnya, dan bukan berdasarkan hawa nafsu dan emosinya.
2. Bertindak ekonomis
Artinya orang dalam melakukan tindakan ekonomi selalu menggunakan perhitungan-perhitungan yang cermat dan perencanaan yang matang.
3. Bersikap hemat
Artinya orang dalam melakukan tindakan ekonomi selalu menghindari pemborosan dengan membeli kebutuhan hanya barang-barang yang memang benar-benar dibutuhkan.
4. Membuat skala prioritas
Artinya orang akan membuat urutan pemenuhan kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingannya, yaitu mulai pemenuhan kebutuhan yang paling mendesak sampai kebutuhan yang bisa ditangguhkan pemenuhannya.
5. Bertindak dengan prinsip *cost and benefit*
Artinya orang dalam melakukan kegiatan selalu memperhitungkan biaya yang dikeluarkan dan manfaat yang diterima dari kegiatan yang dilakukannya.

I. Metode pengajaran

- Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
- Diskusi

J. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

4. Kegiatan awal / apersepsi (5 menit)

- e) Guru membuka pelajaran dan mengucapkan salam.
- f) Guru memberi motivasi, pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran.
- g) Guru membagikan modul dan mempersentasikan inti dari materi tindakan, motif dan prinsip ekonomi.
- h) Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok dengan anggota yang heterogen.

5. Kegiatan inti (45 menit)

- c) Guru member kesempatan setiap kelompok untuk membaca modul dan diskusi mengenai materi (15 menit).
- d) Game / Turnamen (35 menit)
Guru mempersiapkan kartu turnamen yaitu kartu yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan dan jawaban mengenai materi.

6. Kegiatan akhir (30)

- c) Guru mengevaluasi kegiatan game kemudian member skor.
- d) Salam penutup.

K. Media dan sumber belajar

Media : kertas manila

Sumber :

- Buku panduan Ilmu Pengetahuan Sosial
- Media massa
- Lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat

L. Penilaian hasil belajar

- e. Jenis tagihan : Tes / non tes
- f. Teknik : kuis, tes tertulis

- g. Bentuk instrument : uraian singkat, pertanyaan lisan
- h. Soal/ instrument : terlampir

Kudus,

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

peneliti



NIP. 19710326 200604 2 014

Rio Nitalia Kusnia

NIM. 7101408326



Lampiran 11

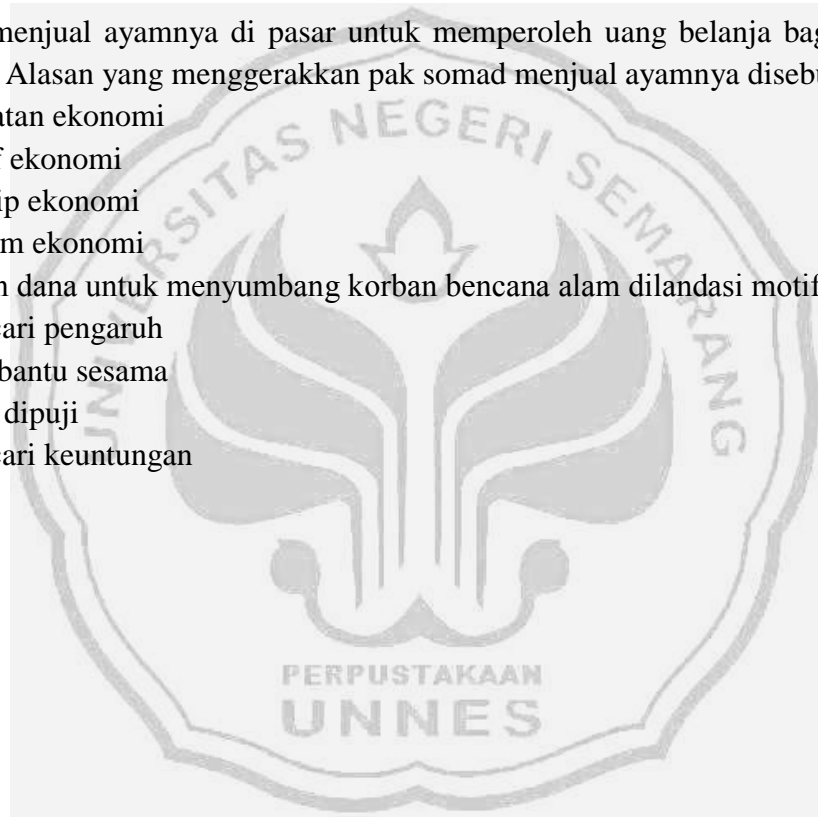
Post Test Siklus 1

Satuan Pendidikan : SMP
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu : 30 menit
Bentuk soal : Pilihan Ganda

1. Tindakan ekonomi secara rasional diartikan sebagai....
 - a. Dalam tindakan selalu berhati-hati
 - b. Tindakan yang dilakukan tanpa risiko
 - c. Tindakan yang dilakukan dihitung untung ruginya
 - d. Tindakan ekonomi yang dilakukan mampu mendatangkan keuntungan ekonomi dan memiliki risiko minimal
2. Pernyataan berikut yang paling tepat adalah....
 - a. Pengorbanan tertentu untuk memperoleh hasil maksimal atau pengorbanan minimal untuk meraih hasil tertentu
 - b. Pengorbanan minimal untuk memperoleh hasil maksimal atau hasil maksimal dengan pengorbanan minimal
 - c. Pengorbanan sekecil-kecilnya untuk memperoleh hasil maksimal dengan pengorbanan sekecil-kecilnya
 - d. Pengorbanan tertentu untuk memperoleh hasil maksimal atau hasil sebesar-besarnya dengan pengorbanan minimal
3. Dalam melakukan kegiatan ekonomi, manusia mempunyai berbagai alasan yang berbeda. Alasan yang mendorong manusia untuk melakukan kegiatan ekonomi disebut....
 - a. Motif mencari kedudukan
 - b. Motif ekonomi
 - c. Motif mencari keuntungan
 - d. Motif nonekonomi
4. Pak David, tetangga sebelahku telah membeli barang-barang untuk keperluan idul fitri sebelum puasa karna harga-harga belum naik. Dalam hal ini pak David berbelanja dengan....
 - a. Tepat waktu
 - b. Tepat harga
 - c. Tepat guna
 - d. Tepat mutu
5. Keluarga dikatakan melakukan tindakan ekonomi rasional apabila seperti tindakan....
 - a. Menghemat pemakaian listrik, air, dan telepon
 - b. Mengadakan acara pesta keluarga dengan mewah

- c. Sering berbelanja kesupermarket
 - d. Menyalakan semua peralatan elektronik
6. Membuang-buang uang untuk pesta, hura-hura bertentangan dengan tindakan ekonomi secara rasional yang dilakukan oleh....
 - a. Perusahaan
 - b. Perseorangan/keluarga
 - c. Pemerintah
 - d. Para pejabat
7. Tindakan yang dilakukan untuk mendatangkan keuntungan ekonomi dengan menjauhi risiko adalah pengertian dari....
 - a. Bertindak rasional
 - b. Bertindak secara irasional
 - c. Bertindak secara proposional
 - d. Bertindak ekonomi secara rasional
8. Motif yang mendorong seseorang dengan kesadarannya sendiri untuk melakukan tindakan ekonomi disebut....
 - a. Motif mencukupi kebutuhan hidup
 - b. Motif intrinsik
 - c. Motif memperoleh penghargaan
 - d. Motif ekstrinsik
9. Seorang siswa harus dapat hidup hemat. Dibawah ini yang **bukan** merupakan tindakan siswa yang berdasarkan pada prinsip ekonomi adalah...
 - e. Membeli buku-buku yang diperlukan
 - f. Membeli majalah mode untuk koleksi pribadi
 - g. Menabung sisa uang jajan
 - h. Mengutamakan kepentingan sekolah dari pada untuk hiburan
10. Seseorang bekerja giat di perusahaan agar mendapat pujian dari atasannya. Tindakan tersebut bermotifkan
 - e. Untuk mendapatkan penghargaan
 - f. Untuk memnuhi kebutuhan
 - g. Untuk mencari kekuasaan
 - h. Untuk mencari ketenaran
11. Membeli barang dengan mempertimbangkan tepat harga artinya....
 - e. Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya
 - f. Membeli barang dengan harga yang tidak terlalu mahal dan melakukan tawar menawar atau mempertimbangkan harga di beberapa toko
 - g. Membeli barang yang benar-benar diperlukan pada saat itu
 - h. Membeli barang yang penting murah tanpa memperhitungkan kualitas

12. Di bawah ini yang tidak termasuk contoh motif ekonomi adalah
- e. Motif untuk mencari kekuasaan
 - f. Motif untuk mencari gelar dan kehormatan
 - g. Motif untuk mendapatkan penghargaan
 - h. Motif untuk memenuhi kebutuhan keluarga
13. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup agar mencapai kemakmuran disebut....
- e. Tindakan ekonomi
 - f. Prinsip ekonomi
 - g. Hukum ekonomi
 - h. Ilmu ekonomi
14. Pak somad menjual ayamnya di pasar untuk memperoleh uang belanja bagi kehidupan keluarganya. Alasan yang menggerakkan pak somad menjual ayamnya disebut....
- e. Kegiatan ekonomi
 - f. Motif ekonomi
 - g. Prinsip ekonomi
 - h. Hukum ekonomi
15. Pengumpulan dana untuk menyumbang korban bencana alam dilandasi motif....
- e. Mencari pengaruh
 - f. Membantu sesama
 - g. Ingin dipuji
 - h. Mencari keuntungan



Lampiran 12

Kunci jawaban soal

Post test Siklus I

1. D
2. A
3. B
4. B
5. A
6. C
7. D
8. B
9. B
10. A
11. B
12. B
13. A
14. B
15. B



Lampiran 13

SOAL GAME TGT**Siklus 1**

1. Apa yang dimaksud dengan tindakan ekonomi?
2. Apa yang dimaksud dengan tindakan ekonomi rasional dalam tindakan ekonomi?
3. Apa pengertian motif ekonomi?
4. Sebutkan lima tepat sebagai pertimbangan dalam berbelanja!
5. Apakah alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan ekonomi?
6. Sebutkan beberapa motif ekonomi yang mendorong manusia melakukan tindakan ekonomi!
7. Apa yang dimaksud dengan motif instrinsik?
8. Jenis-jenis tindakan ekonomi ada 2, apa saja? jelaskan!

KUNCI JAWABAN

1. Tindakan ekonomi adalah tindakan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya dengan memanfaatkan sumber-sumber pemenuhan kebutuhan yang terbatas sebaik dan sehemat mungkin.
2. Tindakan ekonomi rasional dalam tindakan ekonomi artinya adalah tindakan yang dilakukan mendatangkan keuntungan ekonomi dan menjauhi resiko. Tepat pelaksanaannya, penghematan jauh dari pemborosan, mendatangkan keuntungan dan manfaat.
3. Motif ekonomi adalah alasan atau keinginan yang mendorong orang melakukan kegiatan ekonomi/ tindakan ekonomi.
4. Lima tepat itu ada tepat guna, tepat tempat, tepat waktu, tepat mutu, dan tepat harga.
5. Alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan ekonomi yaitu tindakan ekonomi itu dilakukan untuk memperoleh kepuasan maksimal dengan pengorbanan tertentu, tindakan ekonomi itu didorong oleh suatu kepentingan.
6. Motif ekonomi yang mendorong manusia melakukan tindakan ekonomi
 - Motif untuk mencapai kemakmuran
 - Motif untuk memenuhi kebutuhan
 - Motif untuk mendapatkan kekuasaan dibidang ekonomi
7. Motif instrinsik yaitu keinginan memperoleh barang/ jasa atas kesadaran sendiri
8. Tindakan ekonomi ada 2, yaitu :
 - Tindakan ekonomi rasional

- Tindakan yang dilakukan mendatangkan keuntungan dan menjauhi resiko
- Tindakan ekonomi irrasional
 - Setiap tindakan yang dilakukan diperkirakan menguntungkan tetapi ternyata hasilnya tidak menguntungkan.



Lampiran 14

Post Test Siklus II

Satuan Pendidikan : SMP

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Alokasi Waktu : 30 menit

Bentuk soal : pilihan ganda

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat!

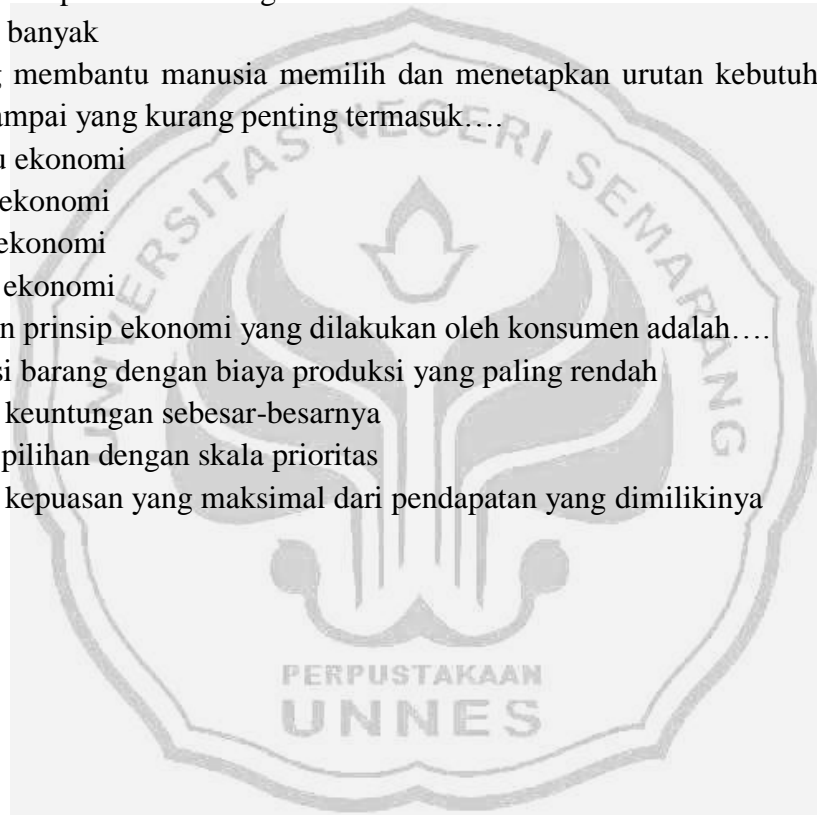
1. Membantu manusia memilih dan menetapkan urutan kebutuhan dari yang paling penting sampai yang kurang penting merupakan salah satu dari
 - a. Prinsip ilmu ekonomi
 - b. Fungsi ilmu ekonomi
 - c. Manfaat ilmu ekonomi
 - d. Hukum ilmu ekonomi
2. Seseorang selalu berpedoman pada prinsip ekonomi dalam melakukan kegiatan ekonomi. Hal ini disebabkan oleh....
 - a. Kebutuhan yang bermacam-macam
 - b. Untuk memenuhi kebutuhan diperlukan pengorbanan
 - c. Kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan alat pemenuhan kebutuhan terbatas
 - d. Adanya barang-barang langka
3. Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya sesuai kebutuhan berarti menerapkan prinsip....
 - a. Tepat tempat
 - b. Tepat harga
 - c. Tepat guna
 - d. Tepat waktu
4. Membeli barang dengan mempertimbangkan tepat harga artinya....
 - a. Membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya
 - b. Membeli barang dengan harga yang tidak terlalu mahal dan melakukan tawar menawar atau mempertimbangkan harga di beberapa toko
 - c. Membeli barang yang benar-benar diperlukan pada saat itu
 - d. Membeli barang yang penting murah tanpa memperhitungkan kualitas
5. Berikut yang termasuk penerapan prinsip ekonomi yang dilakukan oleh produsen, yaitu
 - a. Memproduksi barang yang berharga murah
 - b. Melakukan pilihan dengan menentukan skala prioritas
 - c. Memproduksi barang dengan biaya produksi yang paling rendah
 - d. Memilih barang dan jasa yang berkualitas baik dengan bunga yang terjangkau

6. Perhatikan pernyataan berikut!
- (1) Menjual barang yang sangat dibutuhkan konsumen
 - (2) Membeli barang yang sangat dibutuhkan
 - (3) Membeli barang tanpa memperhitungkan harga
 - (4) Memilih barang yang baik dan harganya murah
 - (5) Menjual barang dengan harga yang tinggi
 - (6) Membeli barang yang harganya sangat murah

Dari pernyataan tersebut, yang termasuk prinsip ekonomi konsumen adalah

- a. (1), (2), dan (3)
 - b. (2), (4), dan (6)
 - c. (1), (3), dan (5)
 - d. (4), (5), dan (6)
7. Seorang siswa harus dapat hidup hemat. Dibawah ini yang **bukan** merupakan tindakan siswa yang berdasarkan pada prinsip ekonomi adalah...
- a. Membeli buku-buku yang diperlukan
 - b. Membeli majalah mode untuk koleksi pribadi
 - c. Menabung sisa uang jajan
 - d. Mengutamakan kepentingan sekolah dari pada untuk hiburan
8. Salah satu cara penerapan prinsip ekonomi dibidang industri adalah
- a. Dengan menggunakan mesin berteknologi tinggi
 - b. Menambah tenaga kerja
 - c. Menggunakan konsultan dari luar negeri
 - d. Menempatkan lokasi pabrik yang dekat bahan baku sehingga hemat biaya pengangkutan
9. Tindakan ekonomi yang baik itu sebaiknya berdasarkan pada
- a. Motif ekonomi
 - b. Prinsip ekonomi
 - c. Pengorbanan
 - d. pilihan
10. Pak Roberto terbiasa memakai celana panjang bermerek cardinal, selain nyaman, celana panjang itu awet dipakai dalam jangka panjang. Kebiasaan pak Roberto tersebut sesuai dengan prinsip berbelanja....
- a. Tepat harga
 - b. Tepat waktu
 - c. Tepat mutu
 - d. Tepat tempat
11. Biasanya, kegiatan ekonomi yang dilakukan tanpa berpedoman pada prinsip ekonomi akan mengakibatkan
- a. Percobaan
 - b. Penyimpangan

- c. Pemborosan
 - d. kecerobohan
12. Seseorang yang melakukan kegiatan ekonomi berdasarkan prinsip ekonomi maka ia akan
- a. Mengurangi ketergantungan pada orang lain
 - b. Mendapatkan diskon
 - c. Menghindari risiko yang besar
 - d. Memperoleh hasil yang maksimal
13. Perusahaan akan mengambil keputusan melakukan mekanisasi, jika
- a. Penggunaan mesin lebih menghemat dari pada tenaga kerja
 - b. Tidak banyak tenaga kerjanya
 - c. Produknya untuk pesanan luar negeri
 - d. Tenaga kerja banyak
14. Suatu ilmu yang membantu manusia memilih dan menetapkan urutan kebutuhan dari yang paling penting sampai yang kurang penting termasuk....
- a. Manfaat ilmu ekonomi
 - b. Prinsip ilmu ekonomi
 - c. Fungsi ilmu ekonomi
 - d. Hukum ilmu ekonomi
15. Tujuan penerapan prinsip ekonomi yang dilakukan oleh konsumen adalah....
- a. Memproduksi barang dengan biaya produksi yang paling rendah
 - b. Memperoleh keuntungan sebesar-besarnya
 - c. Menentukan pilihan dengan skala prioritas
 - d. Memperoleh kepuasan yang maksimal dari pendapatan yang dimilikinya



Lampiran 15

Kunci jawaban soal

Post test siklus II

1. A
2. C
3. C
4. B
5. C
6. B
7. B
8. D
9. B
10. C
11. C
12. D
13. A
14. B
15. C



Lampiran 16

SOAL GAME TGT**Siklus II**

1. Berikan pengertian tentang prinsip ekonomi?
2. Apakah yang dimaksud pertimbangan tepat mutu dalam berbelanja?
3. Sebutkan 5 tepat sebagai pertimbangan dalam berbelanja!
4. Kenapa perlu dibuat skala prioritas? Jelaskan!
5. Sebutkan contoh penerapan prinsip ekonomi!
6. Apa bunyi dari prinsip ekonomi?
7. Sebutkan perilaku orang-orang dengan prinsip ekonomi!(minimal 2)
8. Apa yang dimaksud dengan tepat waktu dalam berbelanja?
9. Apa yang dimaksud dengan tepat harga dalam berbelanja?
10. Apa yang dimaksud dengan tepat guna dalam berbelanja?

KUNCI JAWABAN

1. Pengertian tentang prinsip ekonomi adalah tindakan ekonomi yang dilakukan guna memperoleh kepuasan maksimal dengan pengorbanan tertentu.
2. Membeli barang dengan mempertimbangkan tepat mutu dalam berbelanja dengan melihat harga dan kualitasnya. Jangan membeli barang murah dengan kualitas rendah, lebih baik membeli barang yang sedikit mahal tetapi dengan kualitas tinggi dan mutu terjamin.
3. Lima tepat ada tepat guna, tepat waktu, tepat tempat, tepat harga, tepat mutu.
4. Skala prioritas merupakan untuk mengarahkan pada pilihan-pilihan yang paling menguntungkan dari berbagai pilihan yang ada.
5. – Ayah membeli barang dengan melakukan tawar-menawar.
 - Survey harga dari toko satu dengan toko lainnya
6. Bunyi dari prinsip ekonomi adalah “Dengan pengorbanan sekecil-kecilnya berusaha untuk mendapatkan hasil tertentu atau dengan pengorbanan tertentu berusaha untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya”.

7. Perilaku orang-orang dengan prinsip ekonomi yaitu dengan bersikap hemat, menggunakan skala prioritas.
8. Tepat waktu dalam berbelanja artinya adalah membeli barang yang benar-benar diperlukan pada saat itu. Jika belum dibutuhkan, sebaiknya ditunda pembeliannya.
9. Tepat harga dalam berbelanja artinya adalah membeli barang dengan harga yang tidak terlalu mahal dengan melakukan tawar-menawar.
10. tepat guna dalam berbelanja artinya adalah membeli barang dengan mempertimbangkan jumlah dan jenisnya sesuai dengan kebutuhan.



Lampiran 17

DESAIN GAME TGT

1. Game terdiri dari soal-soal yang sesuai dengan materi yang didiskusikan dalam kelompok TGT.
2. Game dimainkan oleh salah satu perwakilan dari masing-masing tim yang berbeda.
3. Pertanyaan pertama dipilih oleh guru dari beberapa kartu soal yang telah disediakan
4. Guru membacakan pertanyaan dalam kartu soal yang terpilih.
5. Siswa yang sudah mendapatkan jawaban dari soal yang diberikan, mengacungkan jari dan guru menentukan siapa yang berhak mendapatkan giliran untuk mempresentasikan jawabannya di depan kelas.
6. Apabila jawaban benar, siswa mendapat point 20 dan berhak memilih kartu soal selanjutnya.
7. Apabila jawaban salah, siswa tidak terkena pengurangan skor dan siswa yang lain mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan dengan ketentuan, apabila jawaban benar mendapat point 10 dan berhak memilih kartu soal berikutnya.
8. Apabila dalam presentasi kedua siswa tidak berhasil menyelesaikan soal, maka kesempatan memilih soal diserahkan kepada guru.
9. Game selesai apabila waktu yang disediakan habis.
10. Siswa dengan skor tertinggi akan memperoleh penghargaan yang ditujukan untuk kelompoknya.
11. Anggota kelompok yang tidak mewakili kelompoknya dalam game, wajib mengerjakan soal-soal yang telah dibacakan dalam game untuk dikerjakan secara kelompok dan dikumpulkan sebagai laporan kelompok.

Lampiran 18

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA VII F

Sekolah :SMP 5 KUDUS

Pertemuan : Awal

Nama Peneliti : Rio Nitalia Kusnia

Nama Pengamat : Sri Endah Lestari, S. Pd

Berilah penilaian anda dengan memberi skor sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = jika aktivitas siswa rendah

2 = jika aktivitas siswa cukup baik

3 = jika aktivitas siswa baik

4 = jika aktivitas siswa sangat baik

no	Nama siswa	Indikator sikap				Jumlah skor
		Memperhatikan & mendengarkan	Membaca materi	Kemampuan menjawab pertanyaan	Kerjasama dalam tim	
1	Achmad Wahyu Adi s.	1	2	2	2	7
2	Ahmad Faisal Gozali	2	3	2	2	9
3	Aida Yulfani	2	2	2	2	8
4	Amila Chansa	1	2	3	3	9
5	Ana Noviana	2	2	2	2	8
6	Andi Prasetyo	2	3	2	2	9
7	Avliya Maula W.P	2	3	2	1	8
8	Ayu Afrita Sari	1	2	1	2	6
9	Citra Sastia	4	3	2	1	10
10	Deva Alyaghina K.	2	2	2	2	8
11	Dicky Orlando K. S	1	2	2	2	7
12	Diva Aurelia F.	2	2	3	2	9
13	Efta Nugroho	2	2	2	2	8
14	Eka Hermawati	2	2	2	2	8
15	Farah Oktavia Azqi	2	2	2	2	8
16	Firmana Fajri	1	2	2	2	7
17	Hana Cintya S.	2	3	3	2	10
18	Hilmi Bayu H.	3	3	2	2	10
19	Ilham Naufal N.	2	3	2	3	10
20	Jauharotun Aisyah	3	3	3	2	11
21	Jeanneta Salsa S.	2	2	1	2	7
22	Meilinda F.S.	2	2	2	2	8
23	Muchamad Iqbhal	2	3	2	3	10
24	M. David Maulana	1	2	2	2	7
25	M. Khoirul Hana	1	2	2	2	7
26	M. Riza Hafid	1	2	2	2	7
27	Nia Puspitasari	2	2	1	2	7
28	Noor Aliffah	3	2	4	3	12

29	Rezal Aditia	2	2	1	2	7
30	Rikco Pratama	2	2	2	2	8
31	Rizky Andhika	2	2	2	2	8
32	Syahjihan Maula H.	1	2	1	2	6
33	Umar Abdullah	3	2	1	1	7
34	Yuan Maulana Muizz	1	2	2	2	7
	Jumlah skor					
	Rata-rata nilai total					
	Persentase					

Mengetahui

Kudus,.....

Guru Mata Pelajaran

Peneliti



Sri Endah Lestari, S.Pd

Rio Nitalia Kusnia

NIP. 19710326 200604 2 014

NIM. 7101408326



Lampiran 19

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA VII F

Sekolah : SMP 5 KUDUS

Pertemuan : pertama

Nama Peneliti : Rio Nitalia Kusnia

Nama Pengamat : Sri Endah Lestari, S. Pd

Berilah penilaian anda dengan memberi skor sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = jika aktivitas siswa rendah

2 = jika aktivitas siswa cukup baik

3 = jika aktivitas siswa baik

4 = jika aktivitas siswa sangat baik

no	Nama siswa	Indikator sikap				Jumlah skor
		Memperhatikan & mendengarkan	Membaca materi	Kemampuan menjawab pertanyaan	Kerjasama dalam tim	
1	Achmad Wahyu Adi s.	1	2	2	2	7
2	Ahmad Faisal Gozali	3	3	2	3	11
3	Aida Yulfani	3	3	3	4	13
4	Amila Chansa	3	4	2	3	12
5	Ana Noviana	3	4	2	2	11
6	Andi Prasetyo	3	3	2	3	11
7	Avliya Maula W.P	3	3	3	4	13
8	Ayu Afrita Sari	1	2	2	3	8
9	Citra Sastia	3	3	2	4	12
10	Deva Alyaghina K.	1	2	3	4	7
11	Dicky Orlando K. S	3	2	2	1	10
12	Diva Aurelia F.	3	3	3	3	12
13	Efta Nugroho	3	3	2	3	11
14	Eka Hermawati	2	1	2	3	8
15	Farah Oktavia Azqi	3	3	3	3	13
16	Firmana Fajri	3	2	3	4	11
17	Hana Cintya S.	3	4	3	3	14
18	Hilmi Bayu H.	3	3	2	4	11
19	Ilham Naufal N.	2	1	2	3	9
20	Jauharotun Aisyah	3	4	4	4	14
21	Jeanneta Salsa S.	2	2	2	3	9
22	Meilinda F.S.	1	1	3	3	7
23	Muchamad Iqbal	2	3	2	2	10
24	M. David Maulana	3	4	2	3	13

25	M. Khoirul Hana	2	3	2	4	10
26	M. Riza Hafid	2	4	2	3	11
27	Nia Puspitasari	3	2	3	3	11
28	Noor Aliffah	3	3	3	2	11
29	Rezal Aditia	3	3	3	3	12
30	Rikco Pratama	2	2	2	3	9
31	Rizky Andhika	3	3	3	2	11
32	Syahjihhan Maula H.	3	4	2	3	12
33	Umar Abdullah	4	4	2	2	12
34	Yuan Maulana Muizz	4	3	3	3	13
	Jumlah skor	89	96	83	101	
	Rata-rata nilai total					
	Persentase					

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Sri Endah Lestari, S.Pd

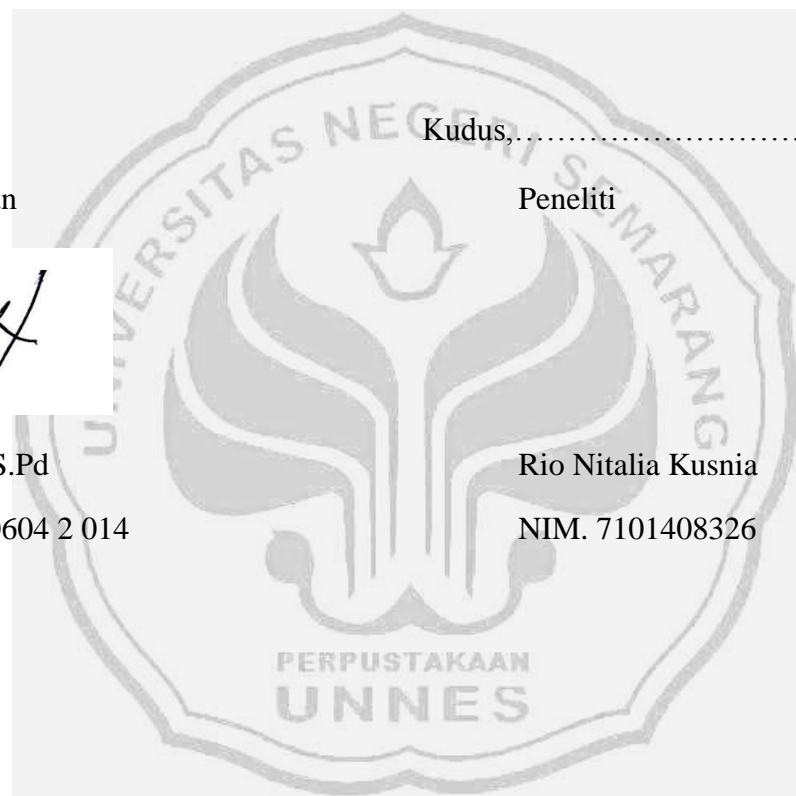
NIP. 19710326 200604 2 014

Kudus,

Peneliti

Rio Nitalia Kusnia

NIM. 7101408326



Lampiran 20

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA VII F

Sekolah : SMP 5 KUDUS

Pertemuan : pertama

Nama Peneliti : Rio Nitalia Kusnia

Nama Pengamat : Sri Endah Lestari, S. Pd

Berilah penilaian anda dengan memberi skor sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = jika aktivitas siswa rendah

2 = jika aktivitas siswa cukup baik

3 = jika aktivitas siswa baik

4 = jika aktivitas siswa sangat baik

no	Nama siswa	Indikator sikap				Jumlah skor
		Memperhatikan & mendengarkan	Membaca materi	Kemampuan menjawab pertanyaan	Kerjasama dalam tim	
1	Achmad Wahyu Adi s.	2	2	2	3	9
2	Ahmad Faisal Gozali	3	3	4	3	13
3	Aida Yulfani	4	4	3	2	13
4	Amila Chansa	3	4	2	3	12
5	Ana Noviana	3	3	4	3	13
6	Andi Prasetyo	3	3	4	3	13
7	Avliya Maula W.P	3	3	3	3	12
8	Ayu Afrita Sari	4	2	2	2	10
9	Citra Sastia	2	3	4	3	12
10	Deva Alyaghina K.	4	3	4	3	14
11	Dicky Orlando K. S	3	4	4	3	14
12	Diva Aurelia F.	3	3	4	4	14
13	Efta Nugroho	3	3	4	3	13
14	Eka Hermawati	4	4	4	3	15
15	Farah Oktavia Azqi	3	3	4	3	13
16	Firmana Fajri	4	3	4	3	14
17	Hana Cintya S.	4	3	2	4	13
18	Hilmi Bayu H.	3	3	3	3	12
19	Ilham Naufal N.	4	3	3	2	12
20	Jauharotun Aisyah	3	3	4	3	13
21	Jeanneta Salsa S.	2	3	2	3	10
22	Meilinda F.S.	3	2	2	3	10
23	Muchamad Iqbal	4	4	4	3	15
24	M. David Maulana	3	3	3	3	12

25	M. Khoirul Hana	3	3	3	2	11
26	M. Riza Hafid	3	3	4	2	12
27	Nia Puspitasari	3	3	4	3	13
28	Noor Aliffah	4	3	3	4	14
29	Rezal Aditia	3	3	2	3	11
30	Rikco Pratama	3	3	4	4	14
31	Rizky Andhika	3	3	4	3	13
32	Syahjihhan Maula H.	3	3	4	3	13
33	Umar Abdullah	2	3	2	3	10
34	Yuan Maulana Muizz	3	3	4	3	13
	Jumlah skor					
	Rata-rata nilai total					
	Persentase					

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Sri Endah Lestari, S.Pd

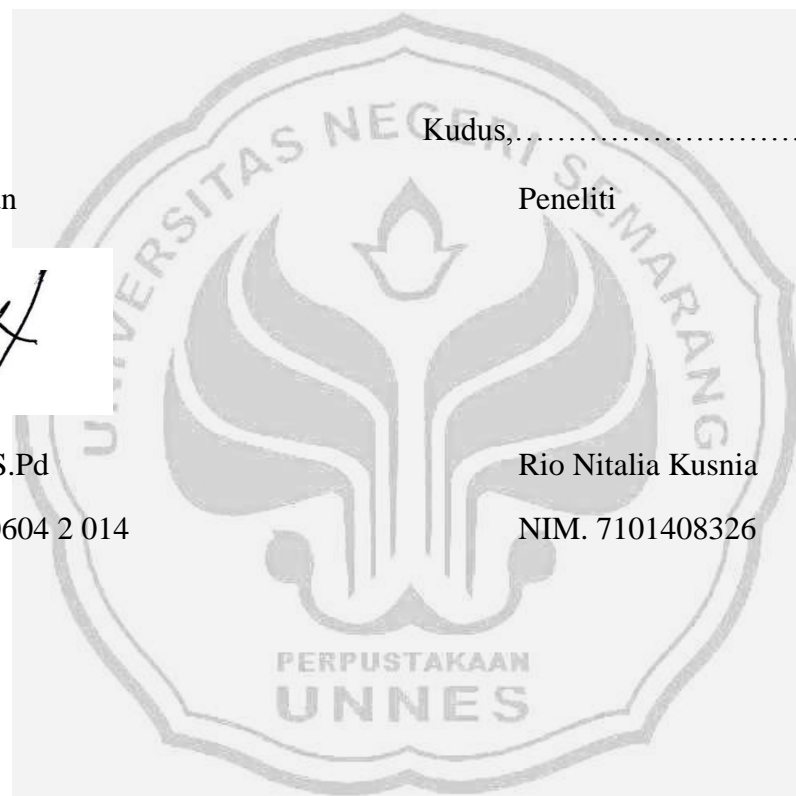
NIP. 19710326 200604 2 014

Kudus,

Peneliti

Rio Nitalia Kusnia

NIM. 7101408326



Lampiran 21

HASIL PERHITUNGAN AKTIVITAS SISWA

No. Presensi siswa	Kode res	Siklus 1				Rata-rata	Kriteria
		Aspek yang diamati					
		1	2	3	4		
1	R-1	1	2	2	2	44%	SR
2	R-2	3	3	2	3	69%	T
3	R-3	3	3	3	4	81%	T
4	R-4	3	4	2	3	75%	T
5	R-5	3	4	2	2	69%	T
6	R-6	3	3	2	3	69%	T
7	R-7	3	3	3	4	81%	T
8	R-8	1	2	2	3	50%	R
9	R-9	3	3	2	4	75%	T
10	R-10	1	2	3	1	44%	SR
11	R-11	3	2	2	3	63%	R
12	R-12	3	3	3	3	75%	T
13	R-13	3	3	2	3	69%	T
14	R-14	2	1	2	3	50%	R
15	R-15	3	3	3	4	81%	T
16	R-16	3	2	3	3	69%	T
17	R-17	3	4	3	4	88%	ST
18	R-18	3	3	2	3	69%	T
19	R-19	2	1	2	4	56%	R
20	R-20	3	4	4	3	88%	ST
21	R-21	2	2	2	3	56%	R
22	R-22	1	1	3	2	44%	SR
23	R-23	2	3	2	3	63%	R
24	R-24	3	4	2	4	81%	T
25	R-25	2	3	2	3	63%	R
26	R-26	2	4	2	3	69%	T
27	R-27	3	2	3	3	69%	T
28	R-28	3	3	3	2	69%	T
29	R-29	3	3	3	3	75%	T
30	R-30	2	2	2	3	56%	R
31	R-31	3	3	3	2	69%	T
32	R-32	3	4	2	3	75%	T
33	R-33	4	4	2	2	75%	T
34	R-34	4	3	3	3	81%	T
Jumlah		89	96	83	101	68%	T
Nilai maksimal		170	170	170	170		
Persentase skor		52,4%	56,5%	48,8%	59,4%		
Kriteria		R	R	R	R		

No. Presensi siswa	Kode res	Siklus 2				Rata -rata	Kriteria
		Aspek yang diamati					
		1	2	3	4		
1	R-1	2	2	2	3	56%	R
2	R-2	3	3	4	3	81%	T
3	R-3	4	4	3	2	81%	T
4	R-4	3	4	2	3	75%	T
5	R-5	3	3	4	3	81%	T
6	R-6	3	3	4	3	81%	T
7	R-7	3	3	3	3	75%	T
8	R-8	4	2	2	2	63%	R
9	R-9	2	3	4	3	75%	T
10	R-10	4	3	4	3	88%	ST
11	R-11	3	4	4	3	88%	ST
12	R-12	3	3	4	4	88%	ST
13	R-13	3	3	4	3	81%	T
14	R-14	4	4	4	3	94%	ST
15	R-15	3	3	4	3	81%	T
16	R-16	4	3	4	3	88%	ST
17	R-17	4	3	2	4	81%	T
18	R-18	3	3	3	3	75%	T
19	R-19	4	3	3	2	75%	T
20	R-20	3	3	4	3	81%	T
21	R-21	2	3	2	3	63%	R
22	R-22	3	2	2	3	63%	R
23	R-23	4	4	4	3	94%	ST
24	R-24	3	3	3	3	75%	T
25	R-25	3	3	3	2	69%	T
26	R-26	3	3	4	2	75%	T
27	R-27	3	3	4	3	81%	T
28	R-28	4	3	3	4	88%	ST
29	R-29	3	3	2	3	69%	T
30	R-30	3	3	4	4	88%	ST
31	R-31	3	3	4	3	81%	T
32	R-32	3	3	4	3	81%	T
33	R-33	2	3	2	3	63%	R
34	R-34	3	3	4	3	81%	T
Jumlah		107	104	113	101	78%	T
Nilai maksimal		170	170	170	170		
Persentase skor		62,9%	61,2%	66,5%	59,4%		
Kriteria		T	R	T	R		

Lampiran 22

HASIL TES SISWA PERTEMUAN 1

Mata pelajaran : IPS

Kelas : VII F

Nama siswa	Nilai siklus 1	Keterangan
Achmad Wahyu Adi s.	50	tidak tuntas
Ahmad Faisal Gozali	45	tidak tuntas
Aida Yulfani	70	tidak tuntas
Amila Chansa	85	tuntas
Ana Noviana	75	tidak tuntas
Andi Prasetyo	80	tuntas
Avliya Maula W.P	80	tuntas
Ayu Afrita Sari	65	tidak tuntas
Citra Sastia	80	tuntas
Deva Alyaghina K.	75	tidak tuntas
Dicky Orlando K. S	85	tuntas
Diva Aurelia F.	85	tuntas
Efta Nugroho	60	tidak tuntas
Eka Hermawati	85	tuntas
Farah Oktavia Azqi	85	tuntas
Firmana Fajri	75	tidak tuntas
Hana Cintya S.	60	tidak tuntas
Hilmi Bayu H.	80	tuntas
Ilham Naufal N.	65	tidak tuntas
Jauharotun Aisyah	80	tuntas
Jeanneta Salsa S.	90	tuntas
Meilinda F.S.	85	tuntas
Muchamad Iqbhal	80	tuntas

M. David Maulana	60	tidak tuntas
M. Khoirul Hana	80	tuntas
M. Riza Hafid	85	tuntas
Nia Puspitasari	75	tidak tuntas
Noor Aliffah	85	tuntas
Rezal Aditia	75	tidak tuntas
Rikco Pratama	60	tidak tuntas
Rizky Andhika	70	tidak tuntas
Syahjihhan Maula H.	75	tidak tuntas
Umar Abdullah	65	tidak tuntas
Yuan Maulana Muizz	80	tuntas
jumlah skor	2530	
rata-rata kelas	74,41	
siswa yang tuntas	17	
siswa yang tidak tuntas	17	
persentase ketuntasan klasikal	50%	

Perhitungan nilai tes siswa siklus I:

1. Menghitung rata-rata nilai

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2530}{34} = 74.41$$

2. Menghitung ketuntasan belajar

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{17}{34} \times 100\% = 50\%$$

Lampiran 23

HASIL TES SISWA SIKLUS II

Mata pelajaran : IPS

Kelas : VII F

Nama siswa	Nilai siklus 2	Keterangan
Achmad Wahyu Adi s.	65	tidak tuntas
Ahmad Faisal Gozali	95	tuntas
Aida Yulfani	85	tuntas
Amila Chansa	80	tuntas
Ana Noviana	80	tuntas
Andi Prasetyo	80	tuntas
Avliya Maula W.P	85	tuntas
Ayu Afrita Sari	80	tuntas
Citra Sastia	85	tuntas
Deva Alyaghina K.	80	tuntas
Dicky Orlando K. S	85	tuntas
Diva Aurelia F.	90	tuntas
Efta Nugroho	90	tuntas
Eka Hermawati	80	tuntas
Farah Oktavia Azqi	85	tuntas
Firmana Fajri	90	tuntas
Hana Cintya S.	65	tidak tuntas
Hilmi Bayu H.	85	tuntas
Ilham Naufal N.	85	tuntas
Jauharotun Aisyah	90	tuntas
Jeanneta Salsa S.	85	tuntas
Meilinda F.S.	75	tidak tuntas
Muchamad Iqbhal	80	tuntas

M. David Maulana	90	tuntas
M. Khoirul Hana	85	tuntas
M. Riza Hafid	85	tuntas
Nia Puspitasari	80	tuntas
Noor Aliffah	85	tuntas
Rezal Aditia	60	tidak tuntas
Rikco Pratama	80	tuntas
Rizky Andhika	80	tuntas
Syahjihan Maula H.	85	tuntas
Umar Abdullah	75	tidak tuntas
Yuan Maulana Muizz	90	tuntas
jumlah skor	2795	
rata-rata kelas	82,21	
siswa yang tuntas	29	
siswa yang tidak tuntas	5	
persentase ketuntasan klasikal	85%	

Perhitungan nilai tes siswa siklus II :

1. Menghitung rata-rata nilai

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2795}{34} = 82.21$$

2. Menghitung ketuntasan belajar

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\% = \frac{29}{34} \times 100\% = 85.29\%$$

Lampiran 24

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
SIKLUS I**

Nama observer :
 Hari / Tanggal :
 Sekolah :
 Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemampuan guru dalam membuka pelajaran			√	
2	Kemampuan guru menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar			√	
3	Kemampuan guru merumuskan tujuan instruksional/pembelajaran secara jelas dan benar			√	
4	Kemampuan guru menyampaikan materi dan pelajaran dengan tepat dan jelas		√		
5	Kemampuan guru dalam memberi kesempatan atau menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa			√	
6	Kemampuan guru memberikan pujian atau penghargaan bagi jawaban-jawaban yang tepat bagi siswa dan sebaliknya mengarahkan jawaban yang kurang tepat		√		
7	Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan		√		

	perbaikan bagi siswa yang belum berhasil belajarnya				
8	Kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)		√		
9	Kemampuan guru memilih dan menggunakan sesuatu media pembelajaran			√	
10	Kemampuan guru dalam mengakhiri pelajaran				√
Jumlah		27			
Rata-rata		2,7			
Persentase		67,5%			

Keterangan:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Baik
4. Sangat baik

$$\text{Skor maksimal} = \text{jumlah aspek} \times 4$$

$$= 10 \times 4$$

$$= 40$$

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{40} \times 100\%$$

$$= 67,5\%$$

No	Persentase	Kriteria
1	80 – 100	Sangat tinggi
2	66 – 79	Tinggi
3	56 – 65	Sedang
4	40 – 55	Kurang
5	0 – 39	Sangat Kurang

Jadi berdasarkan hasil pengamatan kinerja guru pada siklus I, penilaian kinerja guru memperoleh skor 27 sehingga persentase aktivitas guru telah mencapai 65,7% yang termasuk dalam kriteria tinggi. Namun kinerja guru belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya.



Lampiran 25

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
SIKLUS II**

Nama observer :
 Hari / Tanggal :
 Sekolah :
 Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemampuan guru dalam membuka pelajaran			√	
2	Kemampuan guru menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar				√
3	Kemampuan guru merumuskan tujuan instruksional/pembelajaran secara jelas dan benar			√	
4	Kemampuan guru menyampaikan materi dan pelajaran dengan tepat dan jelas				√
5	Kemampuan guru dalam memberi kesempatan atau menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa			√	
6	Kemampuan guru memberikan pujian atau penghargaan bagi jawaban-jawaban yang tepat bagi siswa dan sebaliknya mengarahkan jawaban yang kurang tepat			√	

7	Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan perbaikan bagi siswa yang belum berhasil belajarnya				√
8	Kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)			√	
9	Kemampuan guru memilih dan menggunakan sesuatu media pembelajaran				√
10	Kemampuan guru dalam mengakhiri pelajaran				√
Jumlah					35
Rata-rata					3,5
Persentase					87,5%

Keterangan:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Baik
4. Sangat baik

Skor maksimal = jumlah aspek \times 4

$$= 10 \times 4$$

$$= 40$$

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

No	Persentase	Kriteria
1	80 – 100	Sangat tinggi
2	66 – 79	Tinggi
3	56 – 65	Sedang
4	40 – 55	Kurang
5	0 – 39	Sangat Kurang

Jadi berdasarkan hasil pengamatan kinerja guru pada siklus II, penilaian kinerja guru memperoleh skor 35 sehingga persentase aktivitas guru telah mencapai 87,5% yang termasuk dalam kriteria tinggi dan sudah tercapai indikator keberhasilan.



Lampiran 26

FOTO PROSES PEMBELAJARAN TGT







Lampiran 27



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS EKONOMI (FE)

Alamat: Gedung C-6, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang,
Telp/Fax. (024) 8508015, website : <http://fe.unnes.ac.id>

Nomor : 2009 /UN37.I.7/PP/2012
Hal. : Ijin penelitian

12 November 2012

Yth. Kepala SMP Negeri 5 Kudus
Di Kudus

Diberitahukan dengan hormat bahwa, mahasiswa kami:

Nama : Rio Nitalia Kusnia
NIM : 710 140 8326
Jur./Konsentrasi : Pend. Ekonomi / Koperasi

Bermaksud akan menyusun skripsi dengan judul " Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pokok Bahasan Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP 5 Kudus". Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diijinkan untuk dapat melakukan penelitian di tempat yang Saudara pimpin dengan alokasi waktu bulan November 2012 sd. selesai.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.



Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Muhammad Khafid, S.Pd., M.Si,
197510101999031001

Tembusan Yth.:

1. Dekan
2. Ketua Jurusan Pend. Ekonomi
Fakultas Ekonomi Unnes



**PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP 5 KUDUS
JL. Sunan Muria 58 ☎ (0291) 432132 Kudus**

SURAT KETERANGAN

No : 420/753a /14.06.07/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : **Drs. H. FARHAN, M.Pd**

N I P : 19590314 198503 1 010

Pangkat/Gol : Pembina Tk.I, IV/b

Jabatan : Kepala SMP 5 Kudus

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa ;

Nama : RIO NITALIA KUSNIA

NIM : 710 140 8326

Jur./Konsentrasi : Pend. Ekonomi / Koperasi

Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Jenjang Program : S.1

Keterangan : Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan observasi di SMP 5 Kudus untuk menyusun skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pokok Bahasan Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP 5 Kudus” sesuai surat dari Universitas Negeri Semarang (UNNES) Fakultas Ekonomi (FE) Kudus Tgl : 12 November 2012 No : 2009/UN37.1.7/PP/2012 Hal : Ijin Penelitian

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Kudus, 12 November 2012
Kepala SMP 5 Kudus

Drs. H. FARHAN, M.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 19590314 198503 1 010