PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MONOPOLI PADA KOMPETENSI DASAR MENGURUS ATAU MENJAGA SISTEM DOKUMEN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AP 2 JURUSAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK HIDAYAH SEMARANG

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
Tiara Puspitasari
NIM 7101411255

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Agustus 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Dr. Ade Rustiana, M.Si
NIP 19680102 199203 1 002

Pembimbing

Dr. S. Martono, M. Si
NIP 19660308 198901 1 001

\

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Kamis

Tanggal : 10 September 2015

Penguji Skripsi I	Penguji Skripsi II	Penguji Skripsi III
Drs. Muhsin, M.Si.	Hengky Pramusinto, S.Pd., M.Pd.	Dr. S. Martono, M. Si
NIP 195202281980031003	NIP 19801014200501100 1	NIP 19660308 198901 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. Wahyono M.M
NIP. 195601031983121001

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 di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 20 Agustus 2015

Tiara Puspitasari
NIM 7101411255

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Bisa itu bukan teori, tapi bukti.

Maka buktikanlah jika kamu yakin bisa, kalau tidak ingin dianggap sebagai pemimpi.

(Gus Gie)

Persembahan:

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala karunia-Nya dan nikmat-Nya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak & Ibu tercinta.
2. Kakak dan adik-adikku yang selalu memotivasiku.
3. Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Hidayah Semarang". Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan Studi Strata I untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. Melalui skripsi ini penulis memperoleh pengalaman baru yang belum pernah diperoleh sebelumnya dan diharapkan pengalaman tersebut dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dengan segala kebijakannya.
2. Dr. Wahyono M. M., Dekan Fakultas Ekonomi yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya dengan baik.
3. Dr. Ade Rustiana, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Dr. S. Martono, M.Si, Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi.
5. Drs. H. Muhsin, M.Si, Dosen Penguji 1 yang telah menguji dan menyempurnakan penyusunan skripsi.
6. Hengky Pramusinto, S. Pd., M.Pd, Dosen Penguji 2 yang telah menguji dan menyempurnakan penyusunan skripsi.

7. Toriq Hasan, S.Ag, Kepala SMK Hidayah Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Ratna Indriyani, S.Pd, Guru mata pelajaran Dasar Surat-Menyurat yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
9. Pihak SMK Hidayah Semarang yang membantu pelaksanaan dan kelancaran penelitian.
10. Teman-teman PAP angkatan 2011, terima kasih atas bantuannya selama ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan sebagai bahan acuan peneliti selanjutnya.

Semarang, September 2015

Penyusun

SARI

Puspitasari, Tiara. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Hidayah Semarang". Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. S. Martono, M. Si.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Media Monopoli, Keaktifan, Hasil Belajar.

Hasil observasi awal di SMK Hidayah Semarang diperoleh data bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa cenderung kurang aktif pada saat pembelajaran. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dilakukan penelitian tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli. Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X AP2 SMK Hidayah Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK Hidayah Semarang, subjek penelitian adalah kelas X AP2 yang berjumlah 27 siswa yang akan diteliti keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran TGT berbantu media monopoli. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan tiap siklusnya, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa sebesar 55,34%, dan hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56% dengan nilai rata-rata sebesar 74,07 pada siklus I. Pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 76,3% dan hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,89% dengan nilai rata-rata 78,7 juga mengalami kenaikan dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen, pembelajaran dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli. Saran dalam penelitian ini adalah diharapkan guru menjadikan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Puspitasari, Tiara. 2015."Application of Teams Games Tournament Learning Model Assisted Monopoly Media On Basic Competence Minding Or Keeping Document System To Increase Activity and Learning Outcomes for X AP 2 Student Office Administration Majors SMK Hidayah Semarang". Skripsi. Economic Education Department. Economic Faculty. Semarang State University. Advisor Dr. S. Martono, M. Si.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Monopoly Media, Activity, Learning Outcomes.

Results of the preliminary observation in SMK Hidayah Semarang showed that teachers still use conventional learning models such as lectures and discussions sometimes, so that students feel bored and less interested in learning. This makes the students tend to be less active during the learning. To enhance the activity and learning outcomes, then conducted action research by using teams games tournament model assisted monopoly media. The teams games tournament learning model is one of the cooperative learning model that can enhance students' active involvement in the learning process. TGT learning model may also encourage the students to be able to express their opinions, working, independent, respect the opinions of others, and motivating learning friends.

The purpose of this research was to determine whether the learning model teams tournament games (TGT) assisted monopoly media can enhance the activity and learning outcomes of class X AP of SMK Hidayah Semarang. This classroom action research conducted in SMK Hidayah Semarang, that research subject is X AP 2 totaling 27 students who will research the activity and learning outcomes through TGT learning model assisted monopoly media. This study consists of four stages of each cycle, ie planning, implementation, observation, and reflection. This class action research procedure consisted of two cycles. Data collection methods used in this research is documentation, observations, and tests.

The results showed that the percentage of students 'learning activeness of 55.34%, and student learning outcomes obtained classical completeness percentage of 55.56% with an average of 74.07 in cycle I. In the second cycle students' activeness percentage increased to 76.3% and student learning outcomes obtained classical completeness percentage of 88.89% with an average value of 78.7 also increased from the previous cycle.

According to the research result above, it could be concluded that to enhance the activity and results of class X student of SMK Hidayah AP 2 Semarang on basic competence administer or maintain system documents, learning can be done through the application of learning models Teams Games Tournament (TGT) assisted media monopoly. Suggestions in this study is expected to make the teams games tournament model assisted monopoly media as a learning strategy to enhance the activity and student learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN KELULUSAN iii

PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

PRAKATA vi

SARI viii

ABSTRACT ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 6

1.3 Tujuan Penelitian 7

1.4 Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan tentang Belajar 9

2.1.1 Pengertian Belajar 9

2.1.2 Tujuan Belajar 10

2.1.3 Unsur-Unsur Belajar 11

2.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar 12

2.2 Keaktifan Belajar Siswa 14

2.3 Hasil Belajar 16

2.4 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) 18

2.4.1 Langkah-Langkah Pembelajaran TGT 19

2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan TGT 21

2.5 Media Monopoli 22

2.6 Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen .. 24

2.6.1 Pengertian Indeks 24

2.6.2 Kegunaan dan Syarat Mengindeks..... 25

2.6.3 Sistem Penyimpanan dalam Mengindeks 25

2.6.4 Peraturan Mengindeks..... 26

2.7 Penelitian Terdahulu..... 31

2.8 Kerangka Berfikir 34

2.9 Hipotesis 36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 *Setting* dan Subjek Penelitian 37

3.1.1 *Setting* Penelitian 37

3.1.2 Subjek Penelitian 37

3.2 Faktor yang Diteliti..... 37

3.3 Rancangan Penelitian 38

3.3.1 Pelaksanaan Siklus I 41

3.3.2 Pelaksanaan Siklus II..... 46

3.4 Prosedur Penelitian 50

3.5 Metode pengumpulan data 51

3.5.1 Metode Dokumentasi 51

3.5.2 Metode Observasi 51

3.5.3 Metode Tes 52

3.6 Analisis Instrumen 52

3.7 Metode Analisis Data 59

3.7.1 Menilai Tes Evaluasi 59

3.7.2 Ketuntasan Belajar 59

3.7.3 Keaktifan Siswa dan Aktivitas Guru 60

3.8 Indikator Keberhasilan 60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 61

4.1.1 Gambaran Umum Sekolah..... 61

4.1.2 Tindakan Kelas Siklus I..... 61

4.1.3 Tindakan Kelas Siklus II 74

4.2 Pembahasan 85

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan..... 90

5.2 Saran 90

DAFTAR PUSTAKA..... 92

LAMPIRAN..... 95

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1. Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X AP 2..... 4

1.2. Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X AP..... 4

2.1. Tabel Penelitian Terdahulu..... 31

3.1. Hasil Validitas Soal Uji Coba..... 54

3.2. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba..... 56

3.3. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba..... 58

4.1 Keaktifan Belajar Siswa Siklus I..... 70

4.2 Data Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Siklus I..... 72

4.3 Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I..... 73

4.4 Keaktifan Belajar Siswa Siklus II..... 80

4.5 Data Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Siklus II 82

4.6 Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II 83

4.7 Perbandingan Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan II Pada Kelas X AP 2 87

4.8 Data Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1. Bagan Kerangka Berpikir 36

3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas 40

4.1 Media Monopoli 63

4.2 Kartu Pertanyaan dan Kartu Hukuman 64

4.3 Siswa Melakukan Permainan Monopoli 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Ijin Observasi 95
2. Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa Pratindakan 96
3. Daftar Nilai Ulangan Harian KD Dasar Surat-Menyurat Kelas X AP 2 Pratindakan 97
4. Surat Ijin Penelitian 98
5. Daftar Nama Uji Coba 99
6. Kisi-Kisi Soal Uji Coba 100
7. Soal Uji Coba 101
8. Kunci Jawaban Soal Uji Coba 106
9. Analisis Validitas, Reliabilitas,Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba dan Daya Pembeda 107
10. Perhitumgan Validitas Butir Soal 110
11. Perhitungan Reliabilitas Instrumen 113
12. Perhitungan Daya Pembeda Soal 114
13. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal 116
14. Silabus 118
15. RPP Siklus I 119
16. Aturan Permainan Monopoli 125
17. Daftar Tingkat Siswa Berdasarkan Nilai KD Dasar Surat-Menyurat 126
18. Daftar Nama Anggota Kelompok Permainan Monopoli Siklus I 127
19. Pertanyaan Siklus I 128
20. Soal Evaluasi Siklus I 130

21. RPP Siklus II 132
22. Daftar Nama Anggota Kelompok Permainan Monopoli Siklus II 137
23. Pertanyaan Siklus II..... 138
24. Soal Evaluasi Siklus II..... 140
25. Lembar Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Siswa..... 143
26. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I..... 146
27. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II 149
28. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I 152
29. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II 153
30. Daftar Nilai Hasil Tes Evaluasi Siklus I..... 154
31. Daftar Nilai Hasil Tes Evaluasi Siklus II 155
32. Foto 156
33. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 157

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi yang saat ini berkembang pesat menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga manusia tersebut dapat mengikuti arus globalisasi yang saat ini semakin cepat perkembangannya. Kualitas sumber daya manusia yang baik akan menghantarkan bangsa menjadi maju dan kompetitif di tengah arus globalisasi saat ini. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah dengan adanya pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal yang digunakan untuk membudayakan manusia. Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

> 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam arti yang lebih sempit, pendidikan berarti seluruh kegiatan belajar yang terencana dan terorganisasi dan dilaksanakan secara terjadwal dan diberikan evaluasi berdasar tujuan yang telah ditentukan.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan menuju ke arah perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Bentuk perhatian pemerintah untuk terciptanya kualitas pendidikan yang baik antara lain dalam hal pembaharuan metode mengajar, perbaikan buku-buku pelajaran, dan pembaharuan kurikulum. Selain peran pemerintah, peran pendidik dalam hal ini guru juga

sangat penting peranannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan dikarenakan pada intinya pendidikan secara keseluruhan merupakan proses belajar dengan guru sebagai pemegang peran utamanya. Jadi, jika proses belajar terlaksana dengan baik dan memiliki kualitas yang baik maka pendidikan juga akan meningkat kualitasnya. Selain berperan sebagai pendidik, guru juga memiliki peranan lain diantaranya adalah sebagai fasilitator, motivator, organisator, evaluator dan masih banyak lagi peran guru dalam pembelajaran. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru.

Dalam proses pendidikan pastilah ada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar dan siswa menjadi pihak yang belajar atau diajar. Proses belajar menghasilkan perubahan perilaku yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang tidak tahu menjadi tahu dan perubahan lain yang menjadi tujuan dari belajar tersebut. Tujuan belajar dapat tercapai jika ada timbal balik secara aktif dari siswa, selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar kegiatan belajar menjadi optimal dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga diharapkan mampu menentukan model pembelajaran mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa. Selain model pembelajaran, media pembelajaran sebagai alat bantu untuk

menerangkan suatu materi juga dibutuhkan agar suatu materi dapat diterima oleh siswa dengan optimal.

Kegiatan pembelajaran saat ini kebanyakan masih berpusat pada guru. Hal ini juga terjadi di SMK Hidayah Semarang yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Walaupun KTSP lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, tetapi pada kenyataannya kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran daripada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga masih menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran antara lain, sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang jikadiberi tugas belajar (Rosalia, 2005:4).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Ratna Indriani guru mata pelajaran dasar surat-menyurat dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2015 di SMK Hidayah Semarang, dari hasil wawancara bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, belum menggunakan variasi model pembelajaran serta tingkat keaktifan siswa yang masih rendah. Berikut ini data hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran dasar surat-menyurat di kelas X AP 2:

Tabel 1.1
Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X AP 2

No	Kelas	Aspek yang Diamati			
		Memperhatikan Pelajaran	**Bertanya**	**Mengemukakan Pendapat**	**Mengerjakan Tugas dari Guru**
1	X AP 2	13	0	4	11
Persentase (%)		48,15%	0%	14,81%	40,74%

Sumber: Lampiran 2 halaman 96.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat dijelaskan bahwa keaktifan belajar siswa masih kurang dari 50%. Siswa yang memperhatikan pelajaran sebanyak 13 siswa hal ini berarti 14 siswa lainnya tidak memperhatikan pembelajaran, siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran ini mengobrol dengan teman lain, bermain *handphone*, dan mengantuk saat pembelajaran. Pada saat pembelajaran tidak ada siswa yang bertanya dan hanya 4 siswa yang mengemukakan pendapat. Siswa yang mengerjakan tugas dari guru hanya 11 siswa dari 27 siswa.

Tingkat keaktifan belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berikut ini data hasil belajar siswa dari ulangan harian KD dasar surat-menyurat kelas X AP :

Tabel 1.2
Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X AP

No	Kelas	Jumlah Siswa		Ketuntasan
		Tuntas	**Tidak Tuntas**	
1	X AP 1	11	16	40,74%
2	X AP 2	3	24	11,11%

Sumber: Data guru mapel dasar surat-menyurat SMK Hidayah Semarang.

Dari tabel 1.2 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa kelas X AP SMK Hidayah Semarang masih memiliki masalah dengan hasil belajar untuk mata pelajaran dasar surat-menyurat. Nilai KKM untuk mata pelajaran ini adalah 75, namun berdasarkan data hasil ulangan harian di atas masih kurang dari 50%. Selain itu keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran juga masih rendah karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli.

Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas *(class precentation)*, belajar dalam kelompok *(teams*), permainan *(games)*, pertandingan *(tournament)*, dan penghargaan kelompok *(team recognition)* (Slavin dalam Rusman, 2013: 225). Hal yang membedakan dengan tipe pembelajaran kooperatif lain adalah adanya turnamen, dengan adanya turnamen maka siswa dituntut untuk bersaing dengan kelompok lain, hal ini akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini juga dapat mendorong siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, bekerja sama, mandiri, menghargai pendapat orang lain, serta memotivasi teman belajar.

Penelitian terdahulu tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* telah banyak

dilakukan dan terbukti berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Wahyudi (2013) diperoleh hasil bahwa model pembelajaran TGT dengan media permainan macan-macanan terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dengan keaktifan siswa sebelum tindakan 18,36 %, setelah siklus I menjadi 55,60 %, lalu pada siklus II meningkat menjadi 85,78 %. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sudiran (2012) dengan menggunakan model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Hidayah Semarang"**.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media monopoli dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada siswa kelas X AP 2 jurusan administrasi perkantoran di SMK Hidayah Semarang?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam

kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada siswa kelas X AP 2 jurusan administrasi perkantoran di SMK Hidayah Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media monopoli dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Siswa

1. Membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam kompetensi dasar menjaga sistem dokumen.
2. Meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi dalam proses pembelajaran khususnya kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen.
3. Menghilangkan rasa jenuh sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran.

1.4.2 Bagi Guru

1. Sebagai masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran dan teknik mengajar yang efektif dan efisien dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
2. Memberikan informasi sebagai bahan pertimbangan pemilihan media pembelajaran yang aktif dan efektif.

1.4.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.4.4 Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman penelitian tentang penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan tentang Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang tidak terpisahkan dari kehidupan setiap manusia. Manusia melakukan kegiatan belajar dimulai sejak manusia itu dilahirkan di dunia, misalnya seorang bayi yang belajar berbicara dan berjalan. Setiap manusia baik itu disadari atau tidak pasti selalu melakukan aktivitas belajar.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku. Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Hamdani, 2010:17-20). Slameto (2010:1-2), mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Baharuddin (2008:12) berpendapat bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan untuk memperoleh perubahan perilaku individu atau seseorang yang disebabkan oleh interaksi individu tersebut dengan lingkungannya. Perubahan perilaku ini meliputi perubahan tingkah laku yang

negatif menjadi positif, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

2.1.2 Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2007:26-29), tujuan dari belajar itu ada tiga jenis, antara lain:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol. Adapun jenis interaksi atau cara yang digunakan untuk kepentingan pada umumnya dengan model presentasi, pemberian tugas bacaan. Dengan cara demikian, anak didik atau siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan memiliki sifat jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar.

Sedangkan keterampilan rohani menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Bukan hanya masalah pengulangan akan tetapi mencari jawaban yang tepat dan cepat.

3. Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari persoalan penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu guru tidak sekadar mengajar tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu pada anak didiknya. Dengan dilandasi nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Jadi, pada intinya tujuan belajar itu adalah perubahan perilaku, seperti ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Setelah tujuan belajar tercapai, maka pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar.

2.1.3 Unsur-Unsur Belajar

Menurut Gagne dalam Anni (2012:68-69) menyatakan bahwa “Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku”. Unsur-unsur belajar menurut Anni adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik. Dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
2. Rangsangan (stimulus). Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Agar pembelajar mampu belajar optimal, maka harus memfokuskan pada stimulus yang diminta.

3. Memori. Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.
4. Respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori tersebut respon. Pembelajaran yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada di dalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam pembelajaran diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

Unsur-unsur di atas saling berhubungan satu sama lain, hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: dalam suatu kegiatan belajar haruslah ada seorang pembelajar atau peserta didik, lalu peserta didik bereaksi pada stimulus yang diberikan guru, selanjutnya setelah pembelajar merespon materi pembelajaran akan berdampak pada isi memori dari pembelajar sehingga akan menyebabkan respon dari pembelajar yang berupa perubahan perilaku sebagai hasil dari belajar.

2.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar merupakan segala sesuatu yang harus ada dalam proses kegiatan pembelajaran dan belajar. Prinsip-prinsip tersebut jika diabaikan akan membuat semua yang berhubungan dengan aktivitas belajar menjadi terganggu, dan pada akhirnya pencapaian hasil belajar tidak optimal. Prinsip-prinsip belajar antara lain:

1. Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
2. Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri para siswa.

3. Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam atau dasar kebutuhan atau kesadaran atau *intrinsic motivation*, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengi dengan rasa tertekan dan menderita.
4. Dalam banyak hal, belajar merupakan proses percobaan (dengan kemungkinan berbuat keliru) dan *conditioning* atau pembiasaan.
5. Kemampuan belajar seseorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
6. Belajar dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu:
   a. Diajar secara langsung.
   b. Kontrol, kontak, penghayatan, pengamatan langsung (seperti anak belajar berbicara, sopan santun, dan lain-lain).
   c. Pengenalan dan atau peniruan.
7. Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, ketrampilan, cara berfikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
8. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
9. Bahan pelajaran yang bermakna/berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, daripada bahan yang kurang bermakna.
10. Belajar sedapat mungkin dirubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri (Sardiman, 2007:24-25).

> Suprijono (2009:4) mengemukakan bahwa, *pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri antaralain, sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari, berkesinambungan dengan perilaku lainnya, fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup, positif atau berakumulasi, aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, permanen atau tetap, bertujuan dan terarah, serta mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan. *Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Menurut beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk acuan dalam memperlancar kegiatan belajar. Beberapa prinsip tersebut diantaranya adalah belajar merupakan perubahan perilaku, belajar akan lebih efektif jika adanya motivasi dan pengalaman siswa, perhatian siswa, bahan pelajaran yang bermakna, dan pemberian tugas.

2.2 Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana seseorang harus aktif. Jadi, keaktifan belajar siswa berarti keadaan dimana siswa harus aktif dalam kegiatan atau aktivitas belajarnya. Sardiman (2007: 95) berpendapat bahwa“Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”. Aktivitas tidak hanya aktivitas fisik saja melainkan aktivitas psikis (Sanjaya, 2006:132). Pendapat ini juga didukung oleh Hamalik (2005:171-172) yang mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2007:101), klasifikasi aktivitas belajar siswa dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu:

1. *Visual activities*
   Membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*
   Menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*
   Mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan mendengarkan pidato.
4. *Writing activities*
   Menulis cerita, menulis karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. *Drawing activities*
   Menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. *Motor activities*
   Melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities*
   Menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*
   Menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa berarti keadaan dimana siswa harus aktif dalam kegiatan belajarnya. Aktivitas belajar siswa sangatlah banyak dan kompleks, aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat tetapi banyak variasinya seperti yang telah disebutkan di atas. Dalam penelitian ini, keaktifan siswa diukur menggunakan lembar observasi yang berisi uraian kegiatan yang merupakan indikator keaktifan belajar siswa seperti yang telah diuraikan diatas kecuali *drawing activities* karena dalam pembelajaran ini tidak ada aktivitas menggambar.

2.3 Hasil Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku, jadi hasil dari belajar adalah perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah mengalami belajar. Perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang telah dipelajari oleh peserta didik tersebut. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Anni, 2012:69).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pembelajar akibat belajar. perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2013:34).

Hasil belajar sering digunakan sebagai suatu alat pengukuran setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Menurut Sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009:22) hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif

   Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis,

sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah afektif

   Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah psikomotoris

   Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan Sudjana (2009:31) dalam proses belajar-mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar afektif dan psikomotoris.

Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor intern, terdiri dari:
   a. Faktor jasmaniah, antara lain faktor kesehatan dan cacat tubuh.
   b. Faktor psikologi, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kematangan dan kesiapan.
   c. Faktor kelelahan. Faktor kelelahan sangat mempengaruhi hasil belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

d. Faktor ekstern terdiri dari:

1) Faktor keluarga. Seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
2) Faktor sekolah. Seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa. Disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3) Faktor masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauhmana siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam penelitian ini hasil belajar diukur melalui tes tertulis.

2.4 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif. Rusman (2013: 202), pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen.*

Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerja kelompok pada sebuah game yang telah dirancang guru. TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar yang dibantu dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *teams games tournament* memungkinkan siswa belajar dengan rileks dan tidak jenuh. Huda (2014:197) berpendapat bahwa dalam pembelajaran ini setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Masing-masing kelompok saling bersaing dalam turnamen, sehingga masing-masing kelompok berlomba untuk mendapatkan poin untuk kelompoknya.

2.4.1 Langkah-Langkah pembelajaran TGT

Menurut Slavin (2009:143) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi lima tahap yaitu tahap presentasi di kelas, kerja tim atau kelompok, permainan atau *games*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas

   Tahap awal yang dilakukan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi kelas. Pada tahap ini guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Kegiatan ini bisa divariasi oleh guru dengan mengadakan tanya jawab dengan siswa atau menugaskan siswa untuk mengerjakan soal di papan tulis.

2. Tim

Tahap berikutnya setelah presentasi kelas yaitu kerja tim. Pada tahap ini yang harus dilakukan pertama kali adalah pembentukan tim atau kelompok. Siswa satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda jenis kelamin, ras/suku, agama dan berbeda kemampuan. Tetapi pada dasarnya semua siswa mempunyai kemampuan yang setara sewaktu diadakan pembelajaran dengan menerapkan TGT. Setelah tim atau kelompok terbentuk, guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh semua anggota tim/kelompok. Hal yang paling penting pada tahap ini adalah kerja sama oleh semua anggota tim. Jika ada anggota tim yang belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain adalah membantu agar anggota belum bisa tersebut mampu menguasai materi pembelajaran.

3. Permainan

Tahap selanjutnya yaitu permainan atau *game*. Sebelum dilakukan permainan harus dibentuk kelompok bermain yang anggotanya berbeda dari tim saat kerja tim. Permainan yang dilakukan adalah permainan akademik yang menggunakan kartu soal yang masing-masing kartu mempunyai skor yang berbeda tergantung pada tingkat kesukaran soal yang tertera pada kartu soal. Namun, dalam penelitian ini *game* yang digunakan adalah monopoli yang telah dimodifikasi sesuai dengan pembelajaran, yang juga terdapat kartu soal didalamnya.

4. Turnamen

Tahap selanjutnya yaitu turnamen. Turnamen dilakukan pada akhir unit yang dipimpin oleh guru. Turnamen diikuti oleh perwakilan satu orang siswa dari tim/kelompok kerja yang memperoleh skor bermain tertinggi. Pada tahap ini akan terpilih satu kelompok terbaik.

5. Rekognisi Tim

Pada tahap turnamen telah terpilih satu tim yang terbaik. Tim yang terbaik akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa pujian dan hadiah dari guru. Hal ini dilakukan untuk memacu kelompok lain agar terus giat belajar.

2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya pastilah memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran TGT antara lain, siswa tidak terlalu tergantung kepada guru, siswa lebih percaya diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain, membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, serta meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran TGT ini juga memiliki kekurangan, antara lain, dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk melaksanakannya, siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa yang berkemampuan kurang, memerlukan kerja keras dalam memadukan kemampuan individu siswa dengan kerjasamanya, serta menciptakan kondisi saling memberi pemahaman antar siswa sehingga bisa timbul pemahaman yang berbeda dengan apa yang diharapkan.

(Sumber:www.homedukasi.com/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html?m=1)

2.5 Media Monopoli

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2010:121). Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2011:163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yaitu peserta didik.

Media pembelajaran secara umum memiliki manfaat sebagai sarana untuk memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran banyak sekali

macamnya baik itu berupa audio, visual, serta audiovisual, dan lain-lain. Dalam penelitian ini memilih media monopoli sebagai media pembelajaran.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

(sumber:http://id.m.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)).

Dalam penelitian ini, para pemain monopoli berlomba untuk mengumpulkan sebanyak mungkin poin (bintang) atau nilai untuk kelompoknya. Biasanya dalam permainan monopoli berisi petak-petak yang menunjukkan tempat-tempat wisata atau tempat yang dianggap memiliki nilai jual tinggi seperti candi borobudur, monas, dan lain sebagainya. Monopoli juga dilengkapi dengan dadu, bidak, uang mainan, kartu hak milik, kartu kesempatan dan kartu dana umum. Monopoli dalam penelitian ini petak-petaknya berisi tempat wisata, perusahaan, petak pertanyaan, serta petak hukuman. Kartu kesempatan dan dana umum diganti menjadi kartu pertanyaan dan kartu hukuman. Sedangkan untuk uang mainannya diganti dengan bintang yang memiliki fungsi yang sama dengan uang mainan.

Prinsip permainan monopoli dalam penelitian ini hampir sama dengan permainan monopoli yang banyak dimainkan masyarakat pada umumnya. Perbedaannya hanya terletak pada kartu pertanyaan dan kartu hukuman. Siswa harus menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu pertanyaan jika berhenti pada petak pertanyaan. Jika berhenti pada petak hukuman maka pemain/siswa harus mengambil kartu hukuman dan menjalankan hukuman yang tertera pada kartu hukuman.

2.6 Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen

Salah satu mata pelajaran yang ada di kelas X jurusan administrasi perkantoran adalah mata pelajaran dasar surat menyurat. Mata pelajaran ini memiliki beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar, salah satunya adalah standar kompetensi melakukan prosedur administrasi dengan kompetensi dasar menjaga/mengurus sistem dokumen. Materi pokok yang terdapat dalam kompetensi dasar menjaga sistem dokumen antara lain, pengertian indeks, kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks, 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan, peraturan mengindeks nama orang, serta peraturan mengindeks nama perusahaan atau organisasi.

2.6.1 Pengertian Indeks

Secara umum indeks diartikan sebagai alat bantu untuk menentukan suatu tempat. Dari segi perpustakaan, indeks diartikan sebagai katalogisasi mengenai judul buku, deskripsi buku, judul masalah, nomor klasifikasi, dan penyusunan dalam penempatan buku sesuai klasifikasinya. Sedangkan dari segi kearsipan, indeks diartikan sebagai petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam

penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika anda membutuhkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.

2.6.2 Kegunaan dan Syarat Mengindeks

Indeks mempunyai banyak kegunaan dalam dunia administrasi. Kegunaan indeks antara lain:

1. Untuk mengelompokkan atau menyatukan arsip atau dokumen yang memiliki kode dan kegiatan yang sama kemudian disatukan ke dalam satu berkas.
2. Sebagai media penemuan kembali dokumen.

Untuk memudahkan dalam mengindeks, perlu diperhatikan dalam mengindeks adalah:

1. Singkat, jelas, dan mudah dipahami.
2. Menggunakan kata yang mudah dimengerti.
3. Memiliki orientasi kepada kebutuhan pemakai.

2.6.3 Sistem Penyimpanan dalam Mengindeks

Mengindeks adalah menentukan urutan unit-unit atau bagian-bagian dari kata tangkap atau *caption* yang akan disusun menurut abjad. Kata tangkap dapat berupa nama orang, nama badan, nama masalah, nama tempat, atau angka tergantung sistem penyimpanan yang digunakan. Kata tangkap merupakan tanda pengenal (ID) dari suatu warkat yang disimpan, sehingga kata tangkap dipilih berdasarkan sistem penyimpanan yang digunakan.

1. Jika menggunakan penyimpanan sistem abjad (*alphabetical filling system*), yang menjadi kata tangkap adalah nama orang atau nama

badan/lembaga/organisasi. Oleh karena itu yang diindeks adalah nama orang atau organisasi.

2. Jika menggunakan penyimpanan sistem subjek (*subjectical filling system*), yang menjadi kata tangkap adalah tanggal surat dari suatu arsip yang disimpan.
3. Jika menggunakan penyimpanan sistem tanggal (*cronological filling system*), yang menjadi kata tangkap adalah tanggal surat dari suatu arsip yang disimpan.
4. Jika menggunakan penyimpanan sistem wilayah (*geografical filling system*), yang menjadi kata tangkap adalah nama tempat/daerah/wilayah dari surat yang disimpan.
5. Jika menggunakan penyimpanan sistem nomor (*numerical filling system*), yang menjadi kata tangkap adalah dari nomor urut yang terdapat dalam buku arsip.

Istilah lain yaitu unit. Unit adalah bagian kecil dari kata tangkap yang mempunyai pengertian sendiri. Masing-masing unit dari kata tangkap ditentukan oleh peraturan mengindeks. Hal ini sangat penting dalam menyusun urutan abjad yang berpatokan pada unit demi unit dan huruf demi huruf.

2.6.4 Peraturan Mengindeks

Untuk mempermudah dalam menyusun urutan abjad perlu dibuat peraturan-peraturan khusus yang seragam untuk menentukan bagian-bagian kata yang akan dijadikan dasar dari urutan abjad.

1. Peraturan mengindeks nama orang

   a. Nama orang Indonesia

      Nama orang terdiri dari dua macam yaitu nama tunggal dan nama ganda (lengkap). Nama tunggal adalah nama orang yang terdiri dari satu unit, contoh : Arifin, Saifudin, dan Ramdhani. Nama ganda adalah nama orang yang terdiri dari dua unit atau lebih, contoh: Ria Ariana, Rusi Widyanti.

      1) Nama tunggal dalam abjad mendahului nama tunggal lain yang sama, yang mempunyai singkatan. Singkatan mendahului kepanjangannya. Nama tunggal yang pendek mendahului nama tunggal yang lebih panjang.

         Kode abjad dalam mengindeks diambil dari dua huruf pertama pada unit. Contoh: Arifin kode abjadnya Ar.

      2) Nama ganda atau lengkap diindeks dari nama belakang.

         Untuk nama yang menggunakan marga/keluarga/suku, nama diindeks dari nama marga/keluarga/suku pada unit pertama. Contoh: Muhammad Ariandi, diindeks menjadi Ariandi, Muhammad. Kode Ar.

      3) Jika nama diindeks menggunakan gelar, maka yang diindeks sebagai unit pertama adalah nama asli atau nama marga. Gelar ditempatkan pada unit terakhir. Bila gelarnya lebih dari satu, maka semua gelar ditempatkan menjadi satu unit pada unit teakhir. Ada beberapa gelar yang umum digunakan, yaitu sebagai berikut:

a) Gelar akademis, merupakan gelar yang diperoleh karena seseorang sudah menyelesaikan satuan tingkat pendidikan tertentu. Contoh: Dr., Ir., Dra., dan lain-lain.

b) Gelar kebangsawanan, merupakan gelar yang diperoleh karena berasal dari keturunan bangsawan. Contoh: Raden, RA (Raden Ajeng), RAy (Raden Ayu), dan lain-lain.

c) Gelar keagamaan, merupakan gelar yang diperoleh karena seseorang dianggap ahli atau mempunyai pengetahuan yang luas dibidang keagamaan. Contoh: Haji, Hajjah, Pendeta, Ustad,dan lain-lain.

d) Gelar kepangkatan, merupakan gelar yang diperoleh karena seseorang mempunyai pekerjaan dilingkungan ABRI. Contoh: Marsekal, Laksmana, Jenderal, Kopral, dan lain-lain.

e) Gelar jabatan, merupakan gelar yang diperoleh karena seseorang menduduki suatu jabatan tertentu dalam pekerjaannya. Contoh: Presiden, Gubernur, Bupati, dan lain-lain.

4) Nama yang menggunakan singkatan, baik di depan maupun di belakang dan tidak diketahui kepanjangannya, diindeks terlebih dahulu nama jelasnya. Tetapi tidak diketahui kepanjangannya, diindeks terlebih dahulu kepanjangannya. Contoh: Bj.Habibie diindeks menjadi, Habibie, Bj. Kode: Ha.

5) Nama orang Indonesia dengan urutan kelahiran (orang bali), diindeks lebih dulu nama diri, kemudian diikuti urutan kelahiran dan gelar

kalau ada. Contoh: Ni made Ariani, diindeks Ariani, Ni made. Kode: Ar.

b. Nama orang asing

1) Nama orang asing diindeks berdasarkan nama keluarga dan biasanya terdapat setelah nama aslinya, kecuali nama orang cina dan korea (nama keluarga terletak di depan).

2) Nama orang eropa yang memakai tanda penghubung dianggap sebagai satu unit. Perhatikan contoh pengindeksan nama orang eropa berikut. Contoh: Barack Obama, diindeks menjadi Obama, Barack. Kode: Ob.

3) Nama yang memakai awalan nama keluarga (De, Da, de, Du, del, Des, La, Le, dan lain-lain) dalam mengindeks tidak terpisah dari nama keluarga sebagai unit pertama. Tetapi dalam memberi kode, awalan nama tersebut diabaikan. Contoh: Ahmad Al Rasyid , diindeks menjadi Al Rasyid, Ahmad. Kode: Ra.

4) Nama yang memakai *seniority*(Sr, Jr, I, II, III) dalam indeks diletakkan pada unit terakhir. Contoh: George Bush,Sr. diindeks menjadi Bush, George, Sr. Kode: Bu.

2. Peraturan mengindeks nama perusahaan atau organisasi

a. Untuk nama perusahaan, diindeks terlebih dahulu kata yang penting, kemudian jenis badan hukum atau kegiatannya. Contoh: CV Bahagia, diindeks Bahagia, CV. Kode: Ba.

b. Untuk nama perusahaan yang menggunakan singkatan, singkatannya diperpanjang dahulu, kemudian baru diindeks. Tetapi untuk nama perusahaan yang lebih terkenal dengan akronimnya, dapat diindeks dengan akronimnya, dapat diindeks dengan akronim tersebut selanjutnya diberi tunjuk silang. Contoh: BRI, diindeks Rakyat Indonesia, Bank. Kode: Ra.

c. Nama perusahaan yang terdiri dari angka sebagai bagian dari nama tersebut, angka itu diindeks sebagai satu unit. Contoh: Toko 234, diindeks menjadi Dua tiga empat, Toko. Kode: Du.

d. Nama perusahaan yang memakai tanda penghubung seperti dari, dan, pada, ataupun *and,* tidak diperhatikan dalam mengindeks dan ditempatkan diantara dua tanda kurung. Contoh: Bank Of America, diindeks America, Bank (of). Kode: Am.

e. Nama badan usaha yang bergerak dibidang pendidikan seperti sekolah, akademi, dan universitas diletakkan pada unit terakhir. Contoh: SMA Walisongo, diindeks menjadi Walisongo, SMA. Kode: Wa.

f. Nama instansi pemerintah yang diutamakan adalah nama pokok dari instansi tersebut. Sifat organisasi, seperti departemen, kantor, jawatan, lembaga dan sebagainya ditempatkan di unit terakhir. Contoh: Departemen Pendidikan, diindeks menjadi Pendidikan, Departemen. Kode: Pe.

g. Nama organisasi atau penghimpun, yang diindeks kata pengenal terpenting dari nama itu, kemudian sifat organisasi, seperti persatuan, perhimpunan, partai, dan lain-lain ditempatkan pada unit terakhir. Contoh: Partai Golkar, diindeks menjadi Golkar, Partai. Kode: Go.

2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan antara lain adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Tabel Penelitian Terdahulu

No	Tahun	Judul	Penulis	Hasil
1	2012	Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe Student *Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012	Erma Wulandari	Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli. Sebelum menggunakan model pembelajaran tersebut aktivitas belajar siswa hanya 39,31%, kemudian pada siklus I sebesar 67,43% dan meningkat menjadi 88,06% pada siklus II.
2	2012	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika	Sudiran	Hasilnya aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

		Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu		
3	2012	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Melakukan prosedur Administrasi Kelas X APK SMK PGRI 4 Blitar	Ahmad Reza Ivan Saputra	Keaktifan dan hasil belajar meningkat dari pertemuan I ke siklus II. Keaktifan klasikal pada tiap pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama siklus I sebesar 73,44% menjadi 72,27% pada siklus I pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama keaktifan mengalami penurunan sebesar 1,53% tapi kembali naik menjadi 77,67% pada siklus II pertemuan kedua. Sedangkan pada hasil belajar siklus I sebesar 33,33% naik menjadi 72,72% pada siklus II.
4	2013	Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan	Setyo Wahyudi	Penerapan model pembelajaran TGT dengan media permainan macan-macanan terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa sebelum tindakan 18,36 %, setelah siklus I

		Media Permainan Macan-Macanan Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri Wuryantoro Tahun Pelajaran 2012/2013		menjadi 55,60 %, lalu pada siklus II meningkat menjadi 85,78 %.
5	2014	Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Teka-Teki Silang dan Kartu Belajar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Koloid Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2013/2014	Yuliana Dewi Karina	Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Peningkatan aktivitas dapat dilihat dari peningkatan persentase pada siklus I sebesar 74,75% menjadi 82,72% pada siklus II. Sedangkan peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari kenaikan persentase pada aspek kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif meningkat dari siklus I sebesar 34,38% menjadi 86,21% pada siklus II. Sedangkan aspek afektif meningkat dari siklus I sebesar 77,11% menjadi 81,92% pada siklus II.

2.8 Kerangka Berfikir

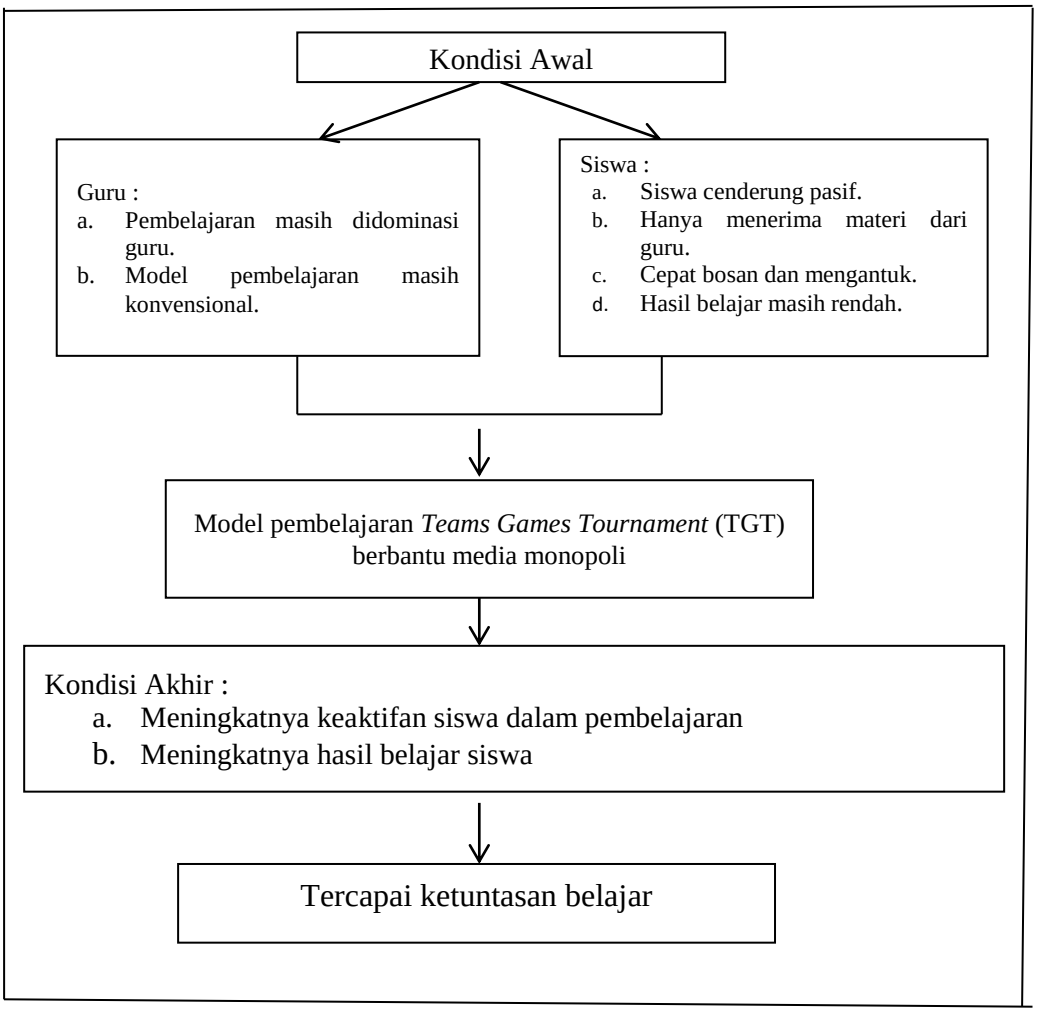
Keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas sangat penting untuk ditingkatkan karena keaktifan siswa menjadi salah satu faktor penentu bagi keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran juga dapat dilihat dari evaluasi hasil belajar siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal serta keaktifan siswa yang tinggi maka diperlukan langkah-langkah nyata untuk mencapainya. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan model pembelajaran sekaligus media pembelajaran yang tepat oleh pendidik. Jika model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan materi dan karakter siswa maka akan berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa.

Siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah memiliki keaktifan belajar yang cukup rendah, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran didominasi oleh guru (*Teacher centered*) sehingga kurang adanya timbal balik dari siswa. Oleh karena itu diperlukan usaha perbaikan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran aktif menekankan pada keaktifan siswa, interaksi, dan kerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama kelompok secara aktif. Untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik minat siswa maka model pembelajaran *teams games tournament* dalam penelitian ini akan dibantu dengan media permainan

monopoli. Alasan pemilihan media monopoli ini karena merupakan sebuah game atau permainan yang umum dimainkan oleh masyarakat, permainan biasanya dapat menarik minat dan meningkatkan antusias siswa selama pembelajaran. Sehingga model pembelajaran dan media ini dirasa cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kompetensi dasar mengurus/ menjaga sistem dokumen.

Model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli diharapkan siswa akan menjadi aktif karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Dengan model dan media pembelajaran ini siswa akan dituntut lebih aktif yaitu dengan memainkan monopoli dan mencari jawaban atas soal-soal yang tercantum pada kartu soal. Keterlibatan aktif siswa ini akan lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sehingga dengan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat juga.

Dari pemikiran di atas, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Apabila kerangka berfikir di atas disajikan dalam bagan, alur pemikiran di atas adalah sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:"Adanya Peningkatan keaktifan siswa dan Hasil Belajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Monopoli Pada kompetensi dasar mengurus/ menjaga sistem dokumen pada Kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang."

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 *Setting* dan Subjek Penelitian

3.1.1 *Setting* Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMK Hidayah Semarang yang terletak di jalan Karangrejo Raya Nomor 64 Banyumanik, Semarang. SMK Hidayah Semarang memiliki 2 kelas untuk program keahlian Administrasi Perkantoran kelas X, yaitu kelas X AP 1 dan X AP 2.

Pengambilan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X AP 1 maupun X AP 2 SMK Hidayah Semarang. Setelah peneliti melakukan observasi maka diperoleh data bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X AP 2 lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas X AP 1.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas X AP 2 berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 25 orang siswa perempuan dan 2 orang laki-laki. Kelas X AP 2 memiliki keaktifan dan hasil belajar yang masih rendah di dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan kelas X AP 1.

3.2 Faktor yang Diteliti

Penelitian ini meneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang.

3.3 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif antara guru dengan peneliti. Istilah PTK dalam bahasa inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) yang mengandung pengertian sebuah penelitian yang dilakukan di kelas.

Penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahap yang biasanya disebut dengan siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dilalui, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi (Suharsimi, 2009:16). Dalam penelitian ini tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Menyusun rancangan tindakan *(Planning)*

   Tahap perencanaan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaborasi. Dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan.

2. Pelaksanaan tindakan *(acting)*

   Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan dikelas. Dalam pelaksanaannya peneliti atau pelaksana guru harus ingat dan berusaha

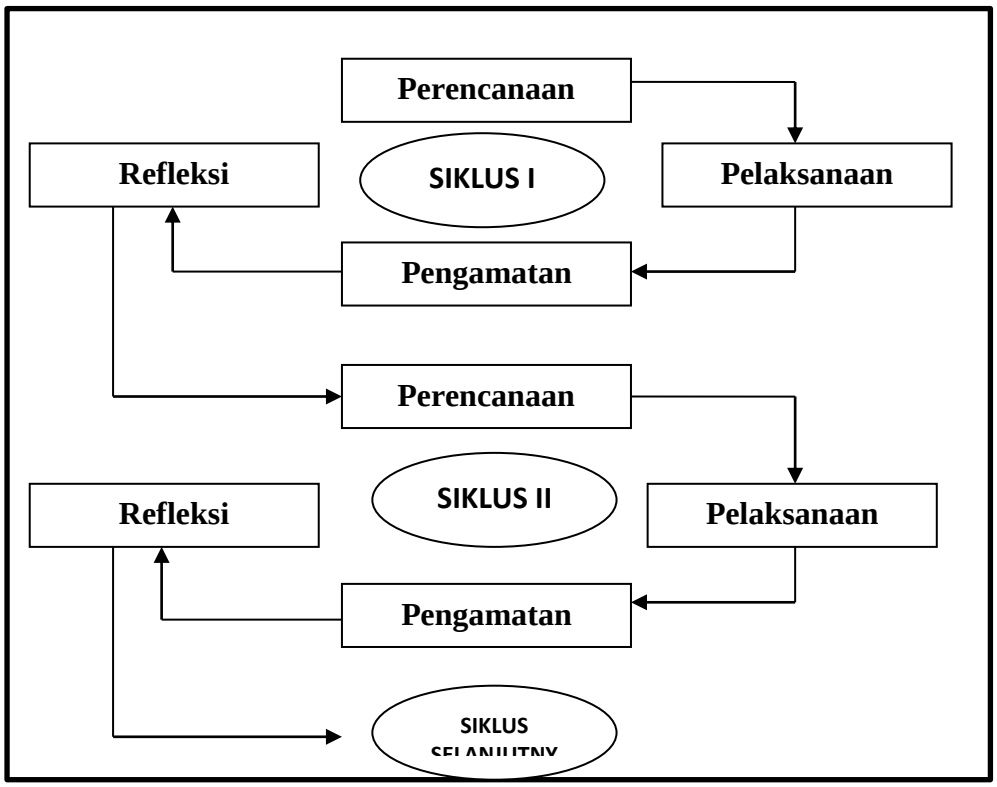
mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat.

3. Pengamatan *(observing)*

Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebutan ini memberikan kesempatan atau peluang pada guru pelaksana ketika guru tersebut sedang melakukan tindakan, karena hatinya menyatu dengan kegiatan. Kepada guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat dapat melakukan "pengamatan balik" terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan balik guru dapat mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi *(reflecting)*

Tahap refleksi ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi sangat tepat dilaksanakan sesudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan pengamat untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Tahap refleksi ini digunakan untuk menganalisis kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat proses tindakan kelas kemudian akan ditentukan solusi yang tepat untuk mengatasi kekurangan tersebut. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah tersebut digambarkan dalam skema berikut ini:



Gambar 3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Proses penelitian tindakan kelas diawali dengan melaksanakan siklus I. apabila dalam pelaksanaan siklus I belum memperlihatkan peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa, maka dapat dilanjutkan tahap siklus II. Namun, jika masih belum menunjukkan peningkatan seperti yang diinginkan maka dapat dilanjutkan ke tahap siklus III dan seterusnya sampai diperoleh hasil yang diinginkan. Jadi tidak dapat ditetapkan dengan pasti berapa kali siklus itu dilaksanakan, karena penggunaan siklus harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan dari proses pembelajaran tersebut.

3.3.1 Pelaksanaan Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal sebelum melaksanakan tindakan. Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan identifikasi masalah, lalu menganalisis penyebab masalah yaitu rendahnya tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa serta menetapkan tindakan untuk pemecahannya. Berdasarkan analisis terhadap masalah kemudian ditentukan kegiatan yang digunakan yaitu melalui penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli. Adapun langkah-langkah persiapan selanjutnya adalah:

a. Guru mengidentifikasi permasalahan dan merumuskannya kemudian memilih materi.
b. Menyusun silabus dan RPP.
c. Menyiapkan modul.
d. Membuat media monopoli.
e. Membuat soal evaluasi.
f. Membuat lembar observasi siswa dan guru.
g. Membuat daftar ranking dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah yang akan digunakan untuk pembentukan kelompok untuk permainan.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan ini, dilaksanakan dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Pelaksanaan tindakan diawali dengan kegiatan awal sebelum pembelajaran seperti biasa yaitu guru mengondisikan siswa dengan mengabsen siswa, memberikan apersepsi dan memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli secara rinci dapat dijelakan sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen serta menjelaskan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli kepada siswa.

b. Tim

Siswa di kelas X AP 1 terdiri dari 27 siswa dibentuk menjadi 9 kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Sembilan kelompok kecil tadi dibentuk menjadi 3 kelompok besar. Kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk memahami lagi materi yang telah dipelajari sebelumnya.

c. Permainan

Adapun langkah-langkah permainan monopoli yaitu:

1) Siswa menempatkan diri pada kelompok masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.
2) Masing-masing kelompok akan diberi modal awal berupa bintang hijau 3, biru 2, merah 1. Bintang hijau bernilai 1, bintang biru bernilai 2, bintang merah bernilai 3.
3) Permainan dimulai dari petak *start*.
4) Jika pemain berhenti pada salah satu tempat wisata atau perusahaan maka pemain boleh membelinya dengan membayar dua bintang kepada bank dan pemain akan mendapatkan kartu hak milik.
5) Apabila pemain berhenti pada salah satu perusahaan atau tempat wisata yang dimiliki oleh lawan anda, maka pemain harus membayar dengan satu bintang.
6) Apabila pemain berhenti pada salah satu petak pertanyaan, maka pemain harus mengambil kartu pertanyaan yang telah di sediakan. Masing-masing pertanyaan terdapat skor nilai yang berbeda. Apabila anda dapat menjawab pertanyaan tersebut maka anda akan mendapatkan skor nilai yang tercantum pada kartu pertanyaan. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka wajib mengambil satu kartu

hukuman dan mengembalikan kartu pertanyaan pada tempat semula.

7) Apabila pemain berhenti pada petak hukuman, maka harus mengambil kartu hukuman yang telah disediakan.
8) Apabila pemain berhenti pada salah satu petak bintang maka akan mendapatkan bintang dengan skor tercantum di bintang.
9) Permainan berakhir jika kartu pertanyaan telah habis.
10) Pada akhir permainan, kartu hak milik yang dimiliki harus dijual kemudian perolehan bintang diakumulasikan menjadi nilai akhir.

Selanjutnya, setelah permainan selesai akan diperoleh kelompok dengan skor tertinggi dari masing-masing kelompok besar tadi.

d. Turnamen

Tahap selanjutnya adalah turnamen, turnamen dilakukan untuk menentukan 1 kelompok terbaik. Turnamen diikuti oleh satu orang perwakilan dari 3 kelompok yang memperoleh skor terbanyak pada permainan monopoli yang dipimpin oleh guru. Guru memberikan pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, perwakilan kelompok yang bisa menjawab pertanyaan terbanyak akan menjadi kelompok terbaik.

e. Rekognisi tim

Setelah terpilih 1 kelompok terbaik, kelompok tersebut diberi penghargaan oleh guru seperti hadiah atau motivasi pujian. Hal ini dimaksudkan untuk memicu kelompok lain agar terus giat belajar.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah pemberian soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberi kesimpulan dan salam penutup.

3. Pengamatan

a. Mengamati kegiatan guru pada saat proses pembelajaran dan kegiatan siswa dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

b. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran bersama guru.

4. Refleksi

Setelah melakukan pengamatan atas tindakan pembelajaran di kelas, selanjutnya diadakan refleksi. Refleksi pada siklus I meliputi hasil pengamatan serta hasil dari tes evaluasi yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi siklus I akan digunakan sebagai pedoman atau acuan pelaksanaan siklus II.

3.3.2 Pelaksanaan Siklus II

1. Perencanaan

Dalam perencanaan pada siklus 2 ini sama dengan proses perencanaan pada siklus 1. Adapun langkah-langkah persiapan selanjutnya dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Guru mengidentifikasi permasalahan dan merumuskannya kemudian memilih materi.
b. Menyusun silabus dan RPP.
c. Membuat media monopoli.
d. Membuat soal evaluasi.
e. Membuat lembar observasi siswa dan guru.

2. Pelaksanaan

Pada dasarnya dalam penelitian ini bentuk tindakannya adalah sama pada tiap-tiap siklus, yaitu menerapkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli. Tetapi pada siklus II tindakan tersebut lebih dikembangkan dan disempurnakan. Pelaksanaan tindakan diawali dengan guru mengondisikan siswa dengan mengabsen siswa, memberikan apersepsi dan memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli secara rinci dapat dijelakan sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen.

b. Tim

Tim atau kelompok dibentuk 9 kelompok kecil dengan kemampuan heterogen. Kemudian dari 9 kelompok kecil dibentuk menjadi 3 kelompok besar. Namun pada siklus II ini anggota kelompok diacak kembali sehingga berbeda dengan anggota kelompok pada siklus II. Kemudian guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk memahami lagi materi yang telah dipelajari sebelumnya.

c. Permainan

Tahap selanjutnya setelah terbentuk kelompok belajar adalah permainan. Permainan berupa monopoli yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan kemampuan siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Adapun langkah-langkah permainan monopoli yaitu:

1) Siswa menempatkan diri pada kelompok masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.
2) Masing-masing kelompok akan diberi modal awal berupa bintang hijau 3, biru 2, merah 1. Bintang hijau bernilai 1, bintang biru bernilai 2, bintang merah bernilai 3.

3) Permainan dimulai dari petak *start*.
4) Jika pemain berhenti pada salah satu tempat wisata atau perusahaan maka pemain boleh membelinya dengan membayar dua bintang kepada bank dan pemain akan mendapatkan kartu hak milik.
5) Apabila pemain berhenti pada salah satu perusahaan atau tempat wisata yang dimiliki oleh lawan anda, maka pemain harus membayar dengan satu bintang.
6) Apabila pemain berhenti pada salah satu petak pertanyaan, maka pemain harus mengambil kartu pertanyaan yang telah di sediakan. Masing-masing pertanyaan terdapat skor nilai yang berbeda. Apabila anda dapat menjawab pertanyaan tersebut maka anda akan mendapatkan skor nilai yang tercantum pada kartu pertanyaan. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka wajib mengambil satu kartu hukuman dan mengembalikan kartu pertanyaan pada tempat semula.
7) Apabila pemain berhenti pada petak hukuman, maka harus mengambil kartu hukuman yang telah disediakan.
8) Apabila pemain berhenti pada salah satu petak bintang maka akan mendapatkan bintang dengan skor tercantum di bintang.
9) Permainan berakhir jika kartu pertanyaan telah habis.

10) Pada akhir permainan, kartu hak milik yang dimiliki harus dijual kemudian perolehan bintang diakumulasikan menjadi nilai akhir.

Selanjutnya, setelah permainan selesai akan diperoleh kelompok dengan skor tertinggi dari masing-masing kelompok besar tadi.

d. Turnamen

Tahap selanjutnya adalah turnamen, turnamen dilakukan untuk menentukan 1 kelompok terbaik. Turnamen diikuti oleh satu orang perwakilan dari 3 kelompok yang memperoleh skor terbanyak pada permainan monopoli yang dipimpin oleh guru. Guru memberikan pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, perwakilan kelompok yang bisa menjawab pertanyaan terbanyak akan menjadi kelompok terbaik.

e. Rekognisi tim

Setelah terpilih 3 kelompok dengan skor tertinggi, kelompok tersebut diberi penghargaan oleh guru seperti hadiah atau motivasi pujian. Hal ini dimaksudkan untuk memicu kelompok lain agar terus giat belajar.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah siswa pemberian soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberi kesimpulan dan salam penutup.

3. Pengamatan

   a. Mengamati kegiatan guru pada saat proses pembelajaran dan kegiatan siswa dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

   b. Peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait pembelajaran kepada guru.

4. Refleksi

   a. Guru dan peneliti melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.

   b. Guru dan peneliti menyimpulkan hasil penelitian dengan menghitung peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sebagai langkah penyimpulan baik atau tidaknya penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli untuk kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen.

3.4 Prosedur Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu. Bertolak dari hasil observasi, peneliti berkoordinasi dengan guru tentang bagaimana cara meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli di sekolah tersebut. Setelah melaksanakan observasi, peneliti menyusun instrumen penelitian yang berupa soal tes, lembar observasi keaktifan siswa dan lembar observasi kegiatan guru. Setelah itu peneliti

melakukan uji coba soal yang bertujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal.

Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas siklus I dengan mempraktikkan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati keaktifan siswa dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi. Lalu di akhir pertemuan dilakukan evaluasi dengan menggunakan tes evaluasi siklus I. Apabila pada siklus I hasil yang diinginkan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus II. Apabila hasil yang diinginkan sudah tercapai maka penelitian bisa dihentikan di siklus II, tetapi apabila tidak tercapai pada siklus II maka penelitian bisa dilanjutkan dengan siklus III dan seterusnya (Suharsimi, 2009:74).

3.5 Metode Pengumpulan data

3.5.1 Metode Dokumentasi

Dalam penelitian ini hasil dari dokumentasi adalah berupa dokumen atau data yang mendukung penelitian yang meliputi gambaran profil sekolah, silabus, daftar nama siswa, daftar nilai ulangan harian mata pelajaran yang diteliti, beberapa gambar atau foto yang berkaitan dengan pelaksanaan siklus penelitian.

3.5.2 Metode Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ini menggunakan lembar pengamatan keaktifan belajar siswa

dan lembar pengamatan kinerja guru pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli.

3.5.3 Metode Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang digunakan adalah objektif untuk setiap siklus. Pengambilan data melalui tes dalam penelitian ini dilakukan setelah proses pembelajaran pada setiap 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.

3.6 Analisis Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

   RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Tes evaluasi

   Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep pembelajaran kompetensi dasar mengurus/menjaga sistem dokumen. Tes evaluasi dilaksanakan pada akhir pembelajaran.

3. Validitas tes

   Validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya butir soal yang akan digunakan dalam penggunaan model

pembelajaran TGT berbantu media monopoli. Tingkat kevalidan suatu butir soal dapat dihitung dengan koefesien korelasi biserial (ypbi):

$$y_{pbi} = \frac{M_{p-M_t}}{S_t}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

M_p : Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t : Rata-rata skor total

S_t : Standar deviasi skor total

p : Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

q : Proporsi sisa yang menjawab salah pada setiap butir soal

(Suharsimi, 2009:79)

Hasil perhitungan r_{XY} dikorelasikan dengan taraf signifikasi 5% atau taraf kepercayaan 95%. Jika didapatkan harga $r_{XY} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dapat dikatakan valid, sebaliknya jika harga $r_{XY} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan instrumen tersebut tidak valid.

Berdasarkan analisis data instrumen menunjukkan r tabel sebesar 0,388 dengan df=26 dan alpha sebesar 5%. Pada soal uji coba yang diberikan sebanyak 40 butir dan dari hasil uji coba tidak semua soal valid. Butir soal yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1

Hasil Validitas Soal Uji Coba

Kriteria Soal	**No.Soal**	**Jumlah**	**Keterangan**
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 39, 40.	30	Dipakai
Tidak valid	8, 16, 18, 22, 23, 28, 29, 34, 35, 38.	10	Dibuang

Sumber: Lampiran 9 halaman 107.

Berdasarkan tabel 3.1 diketahui bahwa soal yang valid ada 30 soal dan yang tidak valid ada 10 soal. Soal yang valid dapat digunakan dan yang tidak valid dapat dibuang.

4. Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian ini menunjukkan pada tingkat keterandalan suatu instrumen dalam mengumpulkan data. Untuk mengetahui reliabilitas suatu soal melalui penggunaan media kartu soal menggunakan rumus K-R.21, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{M(n-M)}{nSt}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

n : banyaknya butir soal

St : standar deviasi dari tes

(Suharsimi, 2009:103)

Setelah r_{11} diketahui, kemudian dibandingkan dengan harga r_{tabel}. Apabila r_{11}>r_{tabel} maka dikatakan instrumen tersebut reliabel. Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilaksananakan diperoleh r_{11} = 0,923 , pada ∝ = 5% dengan N = 26 dan r_{tabel} = 0,388. Karena r_{11} >r_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

5. Tingkat kesukaran soal tes

Tingkat kesukaran soal untuk pilihan ganda dapat ditentukan dengan menggunakan rumus:

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

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

(Suharsimi, 2009:209-210)

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Tingkat Kesukaran	No.Soal	Jumlah	Keterangan
Sukar	3, 5, 10, 14, 15, 16, 29, 33, 38	9	Dipakai
Sedang	2, 4, 7, 12, 13, 20, 21, 24, 30, 36, 37, 40.	12	Dipakai
Mudah	1, 6, 8, 9, 11, 17, 18, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 39.	19	Dipakai

Sumber : Lampiran 9 halaman 107.

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dijelaskan bahwa tingkat kesukaran soal uji coba dengan kriteria soal sukar sebanyak 9 soal, kriteria soal sedang sebanyak 12 soal, dan kriteria soal mudah sebanyak 19 soal.

6. Daya pembeda

Menurut Suharsimi (2009:211) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk bentuk soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

J : jumlah peserta tes.

J_A : banyaknya peserta kelompok atas.

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah.

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

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

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$: proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(ingat, P sebagai indeks kesukaran).

(Suharsimi, 2009:213-214)

Untuk mengetahui soal-soal yang akan dipakai sebagai daya pembeda soal, digunakan klasifikasi sebagai berikut:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,20 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,40 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,70 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semua tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

(Suharsimi, 2009:218)

Menurut hasil perhitungan daya pembeda butir soal yang telah dilakukan, dari 40 butir soal yang diuji cobakan kepada siswa maka diperoleh daya pembeda butir soal sebagai berikut:

Tabel 3.3
Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba

Daya Pembeda	No.Soal	Jumlah	Keterangan
Baik sekali	4	1	Dipakai
Baik	2, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 19, 21, 24, 26, 27, 30, 33, 36, 37, 39, 40.	19	Dipakai
Cukup	1, 3. 8, 9, 12, 17, 20, 23, 25, 29, 32.	11	Dipakai
Jelek	15, 18, 22, 28, 31, 34, 35.	7	Dipakai
Sangat Jelek	16, 38.	2	Dibuang

Sumber: Lampiran 9 halaman 107.

Berdasarkan tabel 3.3 dapat diketahui bahwa hasil perhitungan daya pembeda soal uji coba dalam kategori baik sekali sebanyak 1 soal, kategori baik sebanyak 19 soal, kategori cukup sebanyak 11 soal, kategori jelek sebanyak 7 soal, kategori sangat jelek sebanyak 2 soal.

7. Lembar observasi

Lembar observasi atau pengamatan merupakan alat untuk mengumpulkan data berupa daftar aspek-aspek yang akan diamati. Dalam proses observasi, pengamatan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aspek yang akan diamati. Skor pengamatan untuk siswa bertujuan untuk mengetahui siswa yang aktif selama pembelajaran. Sedangkan skor pengamatan untuk guru bertujuan untuk mengetahui kinerja guru dalam mengelola pembelajaran. Proses observasi yang dilakukan adalah observasi

terhadap proses belajar siswa dan kinerja guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli.

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Menilai Tes Evaluasi

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap siklus dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dapat dihitung menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\bar{X}$: nilai rerata

X : jumlah nilai seluruh siswa

N : banyaknya siswa yang mengikuti tes

(Sudjana, 2009:67)

3.7.2 Ketuntasan Belajar

Perhitungan tingkat ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan statistika sederhana sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

% : tingkat persentase yang dicapai

n : jumlah nilai tuntas

N : jumlah seluruh siswa

3.7.3 Keaktifan Siswa dan Aktivitas Guru

Untuk menilai aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media monopoli dapat di hitung dengan rumus sebagai berikut:

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

3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang dijadikan tolak ukur dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Mulyasa (2009: 256) mengemukakan bahwa dari segi proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kompetensi dan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar 75%.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli.
2. Peningkatkan hasil belajar siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli.

5.2 Saran

1. Kepada SMK Hidayah Semarang

   Diharapkan pihak sekolah membantu pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Kepada Guru

   Diharapkan guru selalu memantau proses pembelajaran agar dapat diketahui adanya perkembangan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Serta bagi guru yang ingin menerapkan metode ini hendaknya dapat mengatur waktu dengan

baik dan memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan yang tepat dalam proses pembelajaran agar tidak banyak waktu yang terbuang dan diperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Kepada Siswa

   Hendaknya keberanian siswa dalam bertanya perlu ditingkatkan untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran dengan cara siswa melatih diri sendiri untuk berani mengemukakan pendapat serta mencari informasi-informasi tentang materi pelajaran sebanyak mungkin sehingga akan memunculkan berbagai pertanyaan dalam pikiran siswa. Kemudian siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru, dan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok belajar serta mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tertib.

DAFTAR PUSTAKA

Anni, Catharina. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Baharuddin dan Esa. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.

\

Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2010. *Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan). diakses tanggal 13 Maret 2015 pukul 14.15 WIB.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Karina, Yuliana Dewi.2014. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dilengkapi Teka-Teki Silang dan Kartu Belajar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Materi Koloid Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2013/2014*. Dalam jurnal kimia. Volume 3 No.3. Surakarta: UNS.

Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rosalia, Tara. (2005). *Aktifitas Belajar*. http://id. Shvoong.com/social science/1961162-aktifitas-belajar. diakses tanggal 15 September 2015 pukul 20.30 WIB.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

-----. 2011. *Metode-Metode Proses Pembelajaran Modern*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Saputra, Ahmad, Reza Ivan. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Melakukan Prosedur Administrasi Kelas X APK SMK PGRI 4 Blitar*. Skripsi. Malang: UM.

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, E Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Med Aneka Ilmu.

Sudiran. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu*. Dalam Jurnal Pendidikan Fisika.Volume 1 No.2. Hal 31-36. Medan: Universitas Negeri Medan.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

-----. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wahyudi, Setyo. 2013. *Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Macan-Macanan pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri Wuryantoro Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi. Surakarta: UMS.

Wulandari, Erma. 2012. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012*. Dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi. Vol X No.1. Hal 135-161. Jogjakarta: UNY.

www.homedukasi.com/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html?m=1. diakses tanggal 3 April 2015 pukul 22.20 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Ijin Observasi

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 : 276 /UN37.I.7/PP/2015 ..... Februari 2015
H a l : **Ijin Observasi**

Yth. Kepala SMK Hidayah
Jl. Karangrejo Raya No.64 Banyumanik
Semarang

Diberitahukan dengan hormat bahwa, mahasiswa kami:

N a m a : Tiara Puspitasari
N I M : 7101411255
Jur./Konsentrasi : Pend. Ekonomi / P. Administrasi Perkantoran

Bermaksud akan menyusun skripsi dengan topik " Efektivitas Penggunaan Media Typing Master", berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diijinkan untuk dapat melakukan observasi di tempat yang Saudara pimpin dengan alokasi waktu bulan Februari 2015 s.d. selesai.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.

Ttn. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Heri Yanto, MBA. PhD.
NIP 19637181987021001

Tembusan Yth :
1. Dekan
2. Kejur. Pend. Ekonomi
Fakultas Ekonomi Unnes

FM-05-AKD-24

Lampiran 2

Lembar Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X AP 2

Hari, Tanggal : Rabu, 18 Februari 2015
Tempat : Ruang Kelas X AP 2
Situasi : Pembelajaran dasar surat-menyurat

No	Nama	Aspek yang Diamati			
		Memperhatikan Pelajaran	Bertanya	Mengemukakan Pendapat	Mengerjakan Tugas dari Guru
1	Ajeng Fitriana	√	-	-	√
2	Alliya Mega Yuliana	√	-	-	√
3	Andrian Bagus Y	-	-	-	-
4	Anggun Dyah P	-	-	-	-
5	Ayu Ramadhani	√	-	√	√
6	Carissa Lola R	√	-	-	√
7	Cinta Vinda Riska	-	-	-	-
8	Dea Ramadanti	√	-	√	√
9	Dewi Cahya Ningrum	√	-	-	√
10	Elfa Puji Astuti	-	-	-	-
11	Feny Safitri	√	-	-	-
12	Galuh Candra K	√	-	-	√
13	Ida Matfuah	-	-	-	-
14	Ighfirlia S	√	-	√	√
15	Ika Nur Syafitri	-	-	-	-
16	Kutorul Ak'yun	-	-	-	-
17	Mauzun A	-	-	-	-
18	Melly Yana S	-	-	-	-
19	Nanda Sifa F	√	-	-	-
20	Novia Kusumaning P	√	-	-	√
21	Oktavianita Ayu	-	-	-	-
22	Riya Nurdian N	√	-	√	√
23	Sakinah	-	-	-	-
24	Vinky Krisma Dewi	-	-	-	-
25	Wiwik Puji H	-	-	-	-
26	Yeni Dwi M	√	-	-	√
27	Yulia Handayani	-	-	-	-

Mengetahui,
Guru Mapel

Ratna Indriani, S.Pd.

Lampiran 3

DAFTAR NILAI HASIL ULANGAN HARIAN KD DASAR SURAT MENYURAT KELAS X AP2

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ajeng Fitriana	74	Tidak Tuntas
2	Alliya Mega Yuliana	71	Tidak Tuntas
3	Andrian Bagus Y	70	Tidak Tuntas
4	Anggun Dyah P	72	Tidak Tuntas
5	Ayu Ramadhani	74	Tidak Tuntas
6	Carissa Lola R	70	Tidak Tuntas
7	Cinta Vinda Riska	60	Tidak Tuntas
8	Dea Ramadanti	73	Tidak Tuntas
9	Dewi Cahya Ningrum	88	Tuntas
10	Elfa Puji Astuti	56	Tidak Tuntas
11	Feny Safitri	65	Tidak Tuntas
12	Galuh Candra K	74	Tidak Tuntas
13	Ida Matfuah	55	Tidak Tuntas
14	Ighfirlia S	84	Tuntas
15	Ika Nur Syafitri	60	Tidak Tuntas
16	Kutorul Ak'yun	69	Tidak Tuntas
17	Mauzun A	70	Tidak Tuntas
18	Melly Yana S	70	Tidak Tuntas
19	Nanda Sifa F	50	Tidak Tuntas
20	Novia Kusumaning P	92	Tuntas
21	Oktavianita Ayu	45	Tidak Tuntas
22	Riya Nurdian N	73	Tidak Tuntas
23	Sakinah	50	Tidak Tuntas
24	Vinky Krisma Dewi	58	Tidak Tuntas
25	Wiwik Puji H	70	Tidak Tuntas
26	Yeni Dwi M	71	Tidak Tuntas
27	Yulia Handayani	70	Tidak Tuntas
JUMLAH		1834	

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{jumlah\ siswa\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{27} \times 100\%$$

$$= 11{,}11$$

Lampiran 4

Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS EKONOMI
Gedung C, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang – 50229
Telp. +62248508015 Fax. +62248508015
Laman: http://fe.unnes.ac.id

Nomor : **1349**/UN37.1.7/PP/2015 6 Mei 2015
H a l : **Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK Hidayah
Jl. Karangrejo Raya No. 64 Banyumanik
Semarang

Diberitahukan dengan hormat bahwa, mahasiswa kami:

N a m a : Tiara Puspitasari
N I M : 710 141 1255
Jurusan/Konsentrasi : Pend. Ekonomi / Pend. AP

Bermaksud akan menyusun skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli Pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Hidayah Semarang". Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan dapat diijinkan untuk dapat melakukan penelitian di Sekolah/Instansi yang Saudara pimpin dengan alokasi waktu bulan Mei 2015 sd. selesai.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

an. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Meri Yanto, MBA. PhD.
NIP. 196371819870210 01

Tembusan Yth.:
1. Dekan
2. Kajur Pend. ekonomi
Fakultas Ekonomi Unnes

FM-05/AKD-24

Lampiran 5

DAFTAR NAMA SISWA TES SOAL UJI COBA

KELAS XI AP1 SMK HIDAYAH SEMARANG

No	Nama
1	Anindhea Intan
2	Asef C
3	Desi Nur Farida
4	Devita Riski R
5	Diah Indriyani
6	Fanny Anggraeni
7	Fitri Yuniasri
8	Fitria Anisa
9	Helen Arum
10	Lisda Ayu
11	M. Yusuf
12	Maeke Adi Suryani
13	Mila Maharani
14	Nabella F Permatasari
15	Novita Devi
16	Nurul Kholifah
17	Rahayu
18	Sherly Eka W
19	Sila Amalia
20	Sumartini
21	Susi Susilowati
22	Thalia Myra
23	Tiki Dwi A
24	Titin Agustina
25	Wahid N
26	Winda Tri Susanti
27	Nurul Khoirunisa

Lampiran 6

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran : Dasar Surat-menyurat
Standar Kompetensi : Melakukan Prosedur Administrasi
Kompetensi Dasar : Mengurus / Menjaga Sistem Dokumen
Sekolah : SMK Hidayah Semarang
Alokasi Waktu : 45 menit
Pokok Soal : Pilihan Ganda

Keterangan:

No	Indikator	Aspek Yang Diukur			Nomor Soal
		C1 (20%)	C2 (50%)	C3 (30%)	
1	Menjelaskan pengertian indeks	1	1	0	1,2
2	Menyebutkan dan menjelaskan kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks	0	2	1	3,4,5
3	Menjelaskan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan	1	3	1	6,7,9,10,16.
4	Menjelaskan peraturan mengindeks nama orang	3	8	4	8,11,12,17,18,21, 23,24,25,29,30,31 ,33,39,40.
5	Menjelaskan peraturan mengindeks nama perusahaan atau organisasi	3	8	4	13,14,15,19,20,22 ,26,27,28,32,34,3 5,36,37,38.

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Aplikasi

Jumlah Skor Soal : 40

Lampiran 7

Sekolah : SMK Hidayah Semarang
Standar Kompetensi : Melakukan Prosedur Administrasi
Kompetensi Dasar : Mengurus/ Menjaga Sistem Dokumen
Alokasi Waktu : 45 Menit
Jenis Soal : Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf (a, b, c, d, atau e) !

1. Berikut ini adalah arti dari indeks, … .
   a. Alat penunjuk jalan tertentu.
   b. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.
   c. Katalogisasi suatu produk.
   d. Pengenal untuk memudahkan penentuan cara merawat arsip yang benar.
   e. Kumpulan dari beberapa dokumen.
2. Arti indeks jika ditinjau dari segi kearsipan adalah … .
   a. alat bantu untuk menentukan suatu tempat.
   b. sebagai katalogisasi mengenai, judul buku, deskrispsi buku, judul masalah, nomor klarifikasi, dan penyusunan dalam penempatan buku sesuai klarifikasinya.
   c. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.
   d. Kumpulan dari beberapa dokumen.
   e. Pengenal untuk memudahkan penentuan cara merawat arsip yang benar.
3. Berikut ini adalah kegunaan indeks adalah … .
   a. Sebagai media penemuan kembali dokumen.
   b. Untuk mengelompokkan suatu dokumen atau arsip yang memiliki kode berbeda kemudian disatukan.
   c. Untuk alat bantu penunjuk tempat.
   d. Untuk memisahkan dokumen yang memiliki kode sama.
   e. Untuk mempermudah membuat surat.
4. Berikut ini adalah syarat-syarat mengindeks, kecuali … .
   a. Singkat, jelas, dan mudah dipahami.
   b. Menggunakan kata yang mudah dimengerti.
   c. Memiliki orientasi kepada kebutuhan pemakai.
   d. Menggunakan kata yang jelas dan panjang.
   e. Harus sesuai dengan sistem penyimpanan yang dipakai.
5. Arti mengindeks adalah … .
   a. Menentukan urutan unit-unit atau bagian-bagian dari kata tangkap atau *caption* yang akan disusun menurut abjad.
   b. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.
   c. Pengenal untuk memudahkan penentuan cara merawat arsip yang benar.
   d. Katalogisasi suatu produk.
   e. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip.
6. Dibawah ini yang merupakan sistem penyimpanan arsip adalah, kecuali … .

a. Sistem penyimpanan tanggal.
b. Sistem penyimpanan abjad.
c. Sistem penyimpanan wilayah.
d. Sistem penyimpanan nomor.
e. Sistem penyimpanan letak.

7. Sistem penyimpanan dengan menggunakan abjad, cara mengindeksnya adalah … .
   a. Ditulis 2 huruf pertama, huruf pertama menggunakan huruf kecil, huruf kedua menggunakan huruf kapital.
   b. Ditulis 2 huruf pertama, huruf pertama menggunakan kapital, huruf kedua menggunakan huruf kecil.
   c. Ditulis 2 huruf pertama, menggunakan huruf kapital.
   d. Ditulis 2 huruf pertama, menggunakan huruf kecil.
   e. Ditulis 1 huruf dengan huruf capital.

8. Berikut ini yang termasuk nama tunggal adalah … .
   a. Arifin
   b. Nur Aisyah
   c. Siti Muniroh
   d. Andi Nur Kholis
   e. Ni Made Andini

9. Pada system penyimpanan tanggal, objek yang diindeks adalah … .
   a. Tanggal.
   b. Nama daerah/ tempat.
   c. Nama orang atau organisasi.
   d. Perihal surat.
   e. Nomor.

10. Pada system penyimpanan tanggal, surat masuk diindeks menggunakan … .
    a. Tanggal dibalasnya surat.
    b. Tanggal dikirimnya surat.
    c. Tanggal surat.
    d. Tanggal diterima surat.
    e. Tanggal surat diarsipkan.

11. Apabila “Drs.Rizal Syarif Hussein” diindeks menjadi...
    a. Rizal, Syrif, Hussein, Drs
    b. Rizal, Hussein, Syarif, Drs
    c. Hussein, Syarif, Rizal, Drs
    d. Hussein, Rizal, Syarif, Drs
    e. Drs, Rizal, Syarif, Hussein, Drs

12. Dari nama berikut yang mempunyai kode Ta adalah...
    a. Tati Maliati, Ws
    b. Hj. Sri Tati Kartika
    c. Amanda Tatina Sari
    d. Arinda Tatiana Putri
    e. PT Armada Tani

13. Toko 234 jika diindeks , memiliki kode … .
    a. To
    b. Du
    c. Ti
    d. Em
    e. Tk

14. Dinas Pertanian jika diindeks memiliki kode … .
    a. Di
    b. Dp
    c. Pe
    d. Pn
    e. Ds

15. 1) Toko Abadi
    2) Bank Indonesia
    3) Lembaga Administrasi Negara
    4) Partai Golkar

5) CV Nusa Indah

Apabila nama-nama organisasi atau perusahaan di atas diindeks dan diurutkan sesuai abjad, maka urutan yang tepat adalah … .

a. 1-3-2-4-5
b. 3-1-4-2-5
c. 1-3-5-2-4
d. 4-3-5-2-4
e. 1-3-4-2-5

16. 1) Dr. Firman Syahputra
    2) Ni Made Desiana
    3) Bj. Habibie
    4) Sony Tulung
    5) Dani Ratnasari

    Apabila nama-nama orang di atas diindeks dan diurutkan sesuai abjad, maka urutan yang tepat adalah … .

    a. 2-5-1-3-4
    b. 5-2-1-4-3
    c. 5-2-1-3-4
    d. 5-1-2-4-3
    e. 5-1-2-4-3

17. Pada system penyimpanan abjad, objek yang diindeks adalah … .
    a. Tanggal.
    b. Nama daerah/ tempat.
    c. Nama orang atau organisasi.
    d. Perihal surat.
    e. Nomor.

18. Berikut ini yang termasuk nama ganda adalah … .
    a. S.Crisnandi
    b. M.Afandi
    c. A.Gunadi
    d. Muhammad Arifin
    e. Alika

19. Lembaga Keuangan Negara jika diindeks menjadi … .
    a. Lembaga, Keuangan, Negara
    b. Keuangan Negara, Lembaga
    c. Keuangan, Negara, Lembaga
    d. Negara, Keuangan, Lembaga
    e. Negara, Lembaga, Keuangan

20. Salon Amira jika diindeks memiliki kode … .
    a. Sa
    b. Am
    c. Sn
    d. AM
    e. SA

21. Dibawah ini yang memiliki kode Ni adalah … .
    a. Nilam
    b. Dr.Nino Husein, M.Si
    c. Niko Wijaya
    d. Ni Made Linda Dewi
    e. Nia Ramadhani

22. Dibawah ini memiliki kode Sa, kecuali … .
    a. CV Sinar Jaya
    b. PT Sempurna
    c. Posyandu
    d. Siskamling
    e. Toko 121

23. M. Galih P memiliki kode indeks … .

a. Mu
b. M
c. Ga
d. P
e. Pu

24. William Jefferson Clinton memiliki kode indeks … .
a. Cl
b. Wi
c. Je
d. Wj
e. Cn

25. Harun Al Rasyid memiliki kode indeks … .
a. Ha
b. Hr
c. Al
d. Ra
e. Rs

26. BRI jika diindeks menjadi … .
a. Bank, Rakyat, Indonesia.
b. Rakyat Indonesia, Bank.
c. Rakyat, Indonesia, Bank.
d. Indonesia, Rakyat, Bank.
e. Bank Rakyat, Indonesia.

27. SMK Hidayah memiliki kode indeks … .
a. SMK
b. Sm
c. Hi
d. Sh
e. Hd

28. Departemen Dalam Negeri memiliki urutan indeks dan kode … .
a. Departemen, Dalam, Negeri, kode De.
b. Departemen, Dalam Negeri, kode Da.
c. Dalam Negeri, Departemen, kode Da.
d. Dalam, Negeri, Departemen, kode Da.
e. Negeri, Dalam, Departemen, kode Ne.

29. John F Kennedy,Jr memiliki kode indeks … .
a. Jo
b. F
c. Jr
d. Ke
e. Jf

30. Kata Jr,Sr, I, II, III, yang ditambahkan kepada nama seseorang disebut … .
a. Seniority
b. Gelar kebangsawanan
c. Nama keluarga
d. Nama marga
e. Gelar kependidikan

31. Dibawah ini merupakan gelar kebangsawanan adalah … .
a. Laksamana
b. Jenderal
c. Presiden
d. Kopral
e. Raden

32. Club 99 diindeks dan memiliki kode abjad … .
a. Sembilan Sembilan, Club, kode Se
b. Sembilan, Sembilan, Club, kode Se
c. Club, Sembilan Sembilan, kode Cl
d. Club, Sembilan, Sembilan, Kode Cl
e. Sembilan, Club, Sembilan, kode Se

33. 1) Ira Tarida Hutauruk
2) Ira Farida Hutauruk
3) Ira Roida Hutauruk
4) Soeharto

5) B.Soehartono

Apabila nama-nama tersebut diindeks dan diurutkan sesuai abjad maka urutan yang tepat adalah … .

a. 5-2-3-1-4
b. 2-3-1-5-4
c. 5-4-2-3-1
d. 2-3-1-4-5
e. 1-2-3-4-5

34. Partai Demokrat, diindeks dan memiliki kode … .
    a. Demokrat, Partai, kode Pa.
    b. Demokrat, Partai,kode De.
    c. Partai, Demokrat, kode Pa.
    d. Partai, Demokrat, kode De.
    e. Partai Demokrat, kode Pd.
35. Andy and motor service, diindeks dan memiliki kode … .
    a. Andy, and, motor service, kode An.
    b. Andy and, motor service, kode An.
    c. Motor,service, and andy, kode Mo.
    d. Motor service, and, Andy, kode An.
    e. Motor service, and, Andy, kode Mo.
36. 1)Susanti
    2)Susanto
    3)Santoso
    4)Sentosa
    5)Santoso Bahri

    Urutan abjad dari nama-nama tersebut yang paling tepat adalah … .

    a. 3-5-4-1-2
    b. 5-3-4-1-2
    c. 3-2-5-1-4
    d. 4-3-5-1-2
    e. 4-2-1-5-3
37. Di bawah ini merupakan nama badan usaha dibidang pendidikan adalah, kecuali … .
    a. Universitas Indonesia
    b. IPB
    c. ITB
    d. IDI
    e. SMK Pelita Nusantara

38. Dibawah ini merupakan nama instansi pemerintah, adalah … .
    a. Partai golkar
    b. Yayasan gotong royong
    c. IDI
    d. UI
    e. LAN
39. Di bawah ini merupakan nama marga, kecuali … .
    a. Harahab
    b. Tulung
    c. Ni Made
    d. Siregar
    e. Siahaan
40. Di bawah ini merupakan gelar kepangkatan, kecuali … .
    a. Raden
    b. Kopral
    c. Marsekal
    d. Jenderal
    e. Laksamana

Lampiran 10

Perhitungan Validitas Butir Soal

Rumus

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

M_p = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t = Rata-rata skor total

S_t = Standar deviasi skor total

p = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

q = Proporsi sisa yang menjawab salah pada setiap butir soal

Kriteria apabila $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka butir soal valid.

No	Kode	Butir soal no 1 (X)	Skor totalY	Y^2	XY
1	UC-1	1	36	1296	36
2	UC-2	1	17	289	17
3	UC-3	0	15	225	0
4	UC-4	1	14	196	14
5	UC-5	1	16	256	16
6	UC-6	1	34	1156	34
7	UC-7	1	28	784	28
8	UC-8	1	18	324	18
9	UC-9	0	21	441	0
10	UC-10	1	14	196	14
11	UC-11	1	19	361	19
12	UC-12	1	19	361	19
13	UC-13	1	32	1024	32
14	UC-14	0	14	196	0
15	UC-15	1	28	784	28
16	UC-16	1	29	841	29
17	UC-17	1	33	1089	33
18	UC-18	1	30	900	30
19	UC-19	1	32	1024	32

20	UC-20	1	32	1024	32
21	UC-21	1	14	196	14
22	UC-22	1	27	729	27
23	UC-23	1	28	784	28
24	UC-24	1	16	256	16
25	UC-25	1	37	1369	37
26	UC-26	0	13	169	0
Jumlah		22	616	16270	553

Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no. 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dengandiperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh:

$M_p = \frac{\text{Jumlah skor total yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar pada no 1}}$

$= \frac{553}{22}$

$= 25{,}136$

$M_t = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Banyaknya siswa}}$

$= \frac{616}{26}$

$= 23{,}7$

$p = \frac{\text{Jumlah skor yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa}}$

$= \frac{22}{26}$

$= 0{,}85$

$q = 1 - p = 1 - 0{,}85 = 0{,}15$

$S_t = \sqrt{\frac{16270 - \frac{(616)^2}{26}}{26}} = 8{,}03$

$r_{pbis} = \frac{25{,}136 - 23{,}7}{8{,}03} \sqrt{\frac{0{,}85}{0{,}15}}$

$= 0{,}425$

Pada $\propto = 5\%$ dengan n = 26 diperoleh r tabel = 0,388

Karena $r_{pbis} > r_{tabel}$, maka soal no 1 valid.

Lampiran 11

Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Rumus

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{M(n-M)}{nSt}\right)$$

Keterangan:

n : Banyaknya butir soal

M : Rata-rata skor total

St : Standar deviasi dari tes

Kriteria

Apabila $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen tersebut reliabel.

Berdasarkan tabel pada analisis ujicoba diperoleh:

k = 40

M = 23,7

$$St = \frac{16270 - \frac{(616)^2}{26}}{26} = 64,4$$

$$r_{11} = \left(\frac{40}{40-1}\right)\left(1 - \frac{23,08\ (40-23,08)}{40\ \ 37,669}\right)$$

= 0,76

Pada $\propto$ = 5% dengan n = 40 diperoleh r_{tabel} = 0,312

Karena $r_{11} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliable.

Lampiran 12

Perhitungan Daya Pembeda Soal

Rumus

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda
B_A : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas
B_B : Jumlah yang benar pada butir soal kelompok bawah
J_A : Banyaknya siswa pada kelompok atas
J_B : Banyaknya siswa pada kelompok bawah

Kriteria

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,20 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,40 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,70 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semua tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-1	1	1	UC-2	1
2	UC-6	1	2	UC-3	0
3	UC-7	1	3	UC-4	1
4	UC-13	1	4	UC-5	1
5	UC-15	1	5	UC-8	1
6	UC-16	1	6	UC-9	0
7	UC-17	1	7	UC-10	1
8	UC-18	1	8	UC-11	1
9	UC-19	1	9	UC-12	1

10	UC-20	1	10	UC-14	0
11	UC-22	1	11	UC-21	1
12	UC-23	1	12	UC-24	1
13	UC-25	1	13	UC-26	0
Jumlah		13	Jumlah		9

D $= \frac{13}{13} - \frac{9}{13}$

$= 0,3$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai daya pembeda cukup.

Lampiran 13

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

Rumus

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

Keterangan:

P = Indeks ksukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria

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

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no. 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-1	1	1	UC-2	1
2	UC-6	1	2	UC-3	0
3	UC-7	1	3	UC-4	1
4	UC-13	1	4	UC-5	1
5	UC-15	1	5	UC-8	1
6	UC-16	1	6	UC-9	0
7	UC-17	1	7	UC-10	1
8	UC-18	1	8	UC-11	1
9	UC-19	1	9	UC-12	1
10	UC-20	1	10	UC-14	0
11	UC-22	1	11	UC-21	1
12	UC-23	1	12	UC-24	1
13	UC-25	1	13	UC-26	0
Jumlah		13	Jumlah		9

$$P = \frac{22}{26}$$

$$= 0,8$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai tingkat kesukaran yang mudah.

Lampiran 14

SILABUS

Nama Sekolah : SMK HIDAYAH SEMARANG
Mata Pelajaran : Dasar Surat-menyurat
Kelas : X AP
Semester : Genap
Standar Kompetensi : Melakukan Prosedur Administrasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Nilai PBKP	PENILAIAN		Alokasi Waktu	Model, metode, media	Sumber belajar
					Teknik	Bentuk	8x45 menit	Ceramah interaktif, TGT, Monopoli	Endang R, Sri. 2009. Modul Melakukan Prosedur Administrasi.Erlangga.
3. Mengurus /menjaga sistem dokumen	3.1. Menjelaskan pengertian indeks	Pengertian indeks	Menjelaskan pengertian indeks	Religius, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, memiliki kejujuran, tanggungjawab, disiplin, komunikatif	Tes tertulis Penugasan	Tes pilihan ganda Terstruktur Mandiri			
	3.2. Menyebutkan dan menjelaskan kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks	Kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks	Menyebutkan dan menjelaskan kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks						
	3.3. Menjelaskan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan	5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan	Menjelaskan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan						
	3.4. Menjelaskan peraturan mengindeks nama orang	Peraturan mengindeks nama orang	Menjelaskan peraturan mengindeks nama orang						
	3.5. Menjelaskan peraturan mengindeks nama perusahaan atau organisasi	Peraturan mengindeks nama perusahaan atau organisasi	Menjelaskan peraturan mengindeks nama perusahaan atau organisasi						

Lampiran 15

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Nama Sekolah	**: SMK Hidayah Semarang**
Mata Pelajaran	**: Dasar Surat Menyurat**
Kelas / Semester	**: X AP 2/ 2**
Alokasi Waktu	**: 4 X 45 menit**

A. Standar Kompetensi

Melakukan prosedur administrasi.

B. Kompetensi Dasar

Mengurus atau menjaga sistem dokumen.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian indeks
2. Menyebutkan dan menjelaskan kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks
3. Menjelaskan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian indeks
2. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks
3. Siswa dapat menjelaskan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan

E. Materi Ajar

1. Pengertian Indeks
2. Kegunaan indeks dan syarat-syarat mengindeks
3. 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan

F. Model dan Metode Pengajaran:

1. Pendekatan : *Cooperatif learning*
2. Model Pembelajaran : *Teams Games Tournnament* (TGT)
3. Metode Pembelajaran :
   - Metode Ceramah bervariasi
   - Metode penugasan

G. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan Ke-1

No.	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan a. Guru membuka pelajaran dan mengabsen siswa. b. Guru membacakan tujuan pembelajaran. c. Memberikan informasi mengenai model pembelajaran TGT berbantu media monopoli.	10 menit
2.	Kegiatan Inti a. Guru menyajikan materi tentang pengertian indeks, kegunaan, syarat dan sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan b. Guru membagi siswa ke dalam kelompok. c. Guru memberikan soal penugasan untuk dikerjakan secara kelompok. d. Guru bersama siswa membahas soal penugasan. e. Guru membagikan media monopoli, selanjutnya menerangkan aturan main.	70 menit

	f. Guru memandu jalannya permainan monopoli.	
3.	Penutup a. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada kelompok yang memenangkan turnamen. b. Guru bersama dengan siswa membuat simpulan atas materi yang telah dipelajari. c. Guru menutup pelajaran.	10 menit

Pertemuan Ke-2

No.	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan a. Guru membuka pelajaran. b. Apresiasi dan pemberian motivasi oleh guru kepada siswa. c. Guru menginformasikan media pembelajaran yang akan di gunakan.	10 menit
2.	Kegiatan Inti a. Membahas tugas rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa. c. Guru membagikan media monopoli kepada per 3 kelompok mendapat 1 media. d. Setiap kelompok memainkan monopoli dan menjawab pertanyaan sesuai kartu	70 menit

	soal yang diperolehnya serta mencatat jawaban tersebut.. e. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil permainan monopoli	
3.	Penutup a. Guru bersama dengan siswa membuat simpulan atas materi yang telah dipelajari. b. Guru memberikan soal tes evaluasi. c. Guru menutup pelajaran.	10 menit

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
   a. Alat tulis lengkap
   b. Monopoli
2. Sumber pembelajaran
   a. Endang R, Sri,.dkk. 2009. Modul Melakukan Prosedur Administrasi.Erlangga
   b. Buku-buku yang relevan dengan materi.

I. Perangkat penilaian

1. Teknik Penilaian
   - Tes tulis
   - Pengamatan/ observasi
   - Penugasan
2. Instrumen
   - Soal Tes
   - Lembar Pengamatan

Semarang,

Guru Mata Pelajaran	Peneliti
Ratna Indriani, S.Pd	Tiara Puspitasari

SOAL PENUGASAN:

1. Jelaskan pengertian indeks!
2. Jelaskan maksud dari kegunaan indeks sebagai media penemuan kembali dokumen!
3. Apa arti dari mengindeks?
4. Sebutkan syarat-syarat mengindeks!
5. Sebut dan jelaskan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks!

Kunci Jawaban:

1. Indeks diartikan sebagai petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip.
2. Maksud dari kegunaan indeks sebagai media penemuan kembali dokumen adalah indeks digunakan untuk petunjuk untuk mempermudah penyimpanan arsip, disini arsip berisi dokumen yang sewaktu-waktu dibutuhkan lagi, sehingga ketika kita membutuhkan suatu dokumen tertentu (arsip) tersebut akan dengan mudah dapat ditemukan kembali dengan cepat jika penyimpanannya menggunakan indeks.
3. Arti mengindeks adalah menentukan urutan unit-unit dari kata tangkap yang akan disusun menurut abjad.
4. Syarat-syarat mengindeks:
   - Singkat, jelas, dan mudah dipahami
   - Menggunakan kata yang mudah dimengerti
   - Memiliki orientasi kepada kebutuhan pemakai
5. Lima system penyimpanan dalam mengindeks:
   a. Sistem abjad: yang menjadi kata tangkap adalah nama orang atau perusahaan. Oleh karena itu, yang diindeks adalah nama orang atau perusahaan.

b. Sistem Subjek : yang menjadi kata tangkap adalah tanggal surat dari suatu arsip yang disimpan.
c. Sistem tanggal : yang menjadi kata tangkap adalah tanggal surat dari arsip yang disimpan.
d. Sistem wilayah : yang menjadi kata tangkapnya adalah nama tempat/daerah/wilayah dari surat yang disimpan.
e. System nomor : yang menjadi kata tangkap adalah nomor urut yang terdapat dalam buku arsip.

Lampiran 16

ATURAN PERMAINAN MONOPOLI

1) Bintang Hijau mempunyai skor 1
2) Bintang merah mempunyai skor 2
3) Bintang biru mempunyai skor 3
4) Masing-masing kelompok akan diberi modal awal berupa bintang hijau 3, biru 2, merah 1.
5) Permainan dimulai dari petak start
6) Jika anda berhenti pada salah satu tempat wisata atau perusahaan maka anda boleh membelinya dengan membayar dua bintang kepada bank dan anda akan mendapatkan kartu hak milik.
7) Apabila anda berhenti pada salah satu perusahaan atau tempat wisata yang dimiliki oleh lawan anda, maka anda harus membayar dengan satu bintang.
8) Apabila anda berhenti pada salah satu petak pertanyaan, maka anda harus mengambil kartu pertanyaan yang telah di sediakan. Masing-masing pertanyaan terdapat skor nilai yang berbeda. Apabila anda dapat menjawab pertanyaan tersebut maka anda akan mendapatkan skor nilai yang tercantum pada kartu pertanyaan. Apabila anda tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut maka anda wajib mengambil satu kartu hukuman dan mengembalikan kartu pertanyaan pada tempat semula.
9) Apabila anda berhenti pada petak hukuman, maka anda harus mengambil kartu hukuman yang telah disediakan.
10) Apabila anda berhenti pada salah satu petak bintang maka anda akan mendapatkan bintang dengan skor tercantum di bintang.
11) Permainan berakhir jika kartu pertanyaan telah habis.
12) Pada akhir permainan, kartu hak milik yang dimiliki harus dijual kemudian perolehan bintang diakumulasikan menjadi nilai akhir.

PERHATIAN :

PERTANYAAN HARUS LANGSUNG DIJAWAB, DENGAN WAKTU MAKSIMAL 30 DETIK. JIKA TIDAK DAPAT MENJAWAB KARTU PERTANYAAN HARUS DIKEMBALIKAN KETEMPAT SEMULA.

***Penilaian = Skor bintang+skor nilai pertanyaan yang terjawab**

Lampiran 17

DAFTAR TINGKAT KEMAMPUAN SISWA BERDASARKAN NILAI KD DASAR SURAT-MENYURAT

No	Nama	Nilai	Kemampuan
1	Ajeng Fitriana	74	Tinggi
2	Alliya Mega Yuliana	71	Sedang
3	Andrian Bagus Y	70	Sedang
4	Anggun Dyah P	72	Tinggi
5	Ayu Ramadhani	74	Tinggi
6	Carissa Lola R	70	Sedang
7	Cinta Vinda Riska	60	Rendah
8	Dea Ramadanti	73	Tinggi
9	Dewi Cahya Ningrum	88	Tinggi
10	Elfa Puji Astuti	56	Rendah
11	Feny Safitri	65	Rendah
12	Galuh Candra K	74	Tinggi
13	Ida Matfuah	55	Rendah
14	Ighfirlia S	84	Tinggi
15	Ika Nur Syafitri	60	Rendah
16	Kutorul Ak'yun	69	Sedang
17	Mauzun A	70	Sedang
18	Melly Yana S	70	Sedang
19	Nanda Sifa F	50	Rendah
20	Novia Kusumaning P	92	Tinggi
21	Oktavianita Ayu	45	Rendah
22	Riya Nurdian N	73	Tinggi
23	Sakinah	50	Rendah
24	Vinky Krisma Dewi	58	Rendah
25	Wiwik Puji H	70	Sedang
26	Yeni Dwi M	71	Sedang
27	Yulia Handayani	70	Sedang

Lampiran 18

DAFTAR NAMA ANGGOTA KELOMPOK PERMAINAN MONOPOLI SIKLUS 1

1. Kelompok Kecil

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1. Ayu Ramadhani 2. Mauzun A 3. Elfa Puji Astuti	1. Dewi C 2. Wiwik Puji H 3. Oktavianita	1. Galuh Candra 2. Melly Yana 3. Sakinah
Kelompok 4	Kelompok 5	Kelompok 6
1. Ighfirlia 2. Kurotul Akyun 3. Vinky	1. Riya Nurdian 2. Yulia H 3. Ida Matfuah	1. Ajeng 2. Andrian Bagus 3. Feny Safitri
Kelompok 7	Kelompok 8	Kelompok 9
1. Dea 2. Carissa Lola 3. Cinta	1. Novia 2. Yeni Dwi 3. Nanda Sifa	1. Anggun 2. Alliya Mega 3. Ika Nur Syafitri

2. Kelompok Besar

Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C
1. Kelompok 1 2. Kelompok 3 3. Kelompok 7	1. Kelompok 2 2. Kelompok 4 3. Kelompok 8	1. Kelompok 5 2. Kelompok 6 3. Kelompok 9

Lampiran 19

Pertanyaan siklus 1

1. Apa arti indeks secara umum?
2. Apa arti indeks jika dilihat dari segi perpustakaan?
3. Apa arti indeks jika dilihat dari segi kearsipan?
4. Sebutkan kegunaan indeks!
5. Jelaskan maksud dari indeks sebagai media penemuan kembali dokumen!
6. Sebutkan syarat mengindeks 1 saja!
7. Apa arti dari mengindeks?
8. Sebutkan system-sistem penyimpanan suatu arsip atau dokumen!
9. Dalam sistem penyimpanan abjad, yang menjadi kata tangkap atau yang didindeks adalah …..
10. Dalam sistem penyimpanan tanggal, yang menjadi kata tangkap atau yang diindeks adalah …..
11. Dalam sistem penyimpanan wilayah, yang menjadi kata tangkap atau yang diindeks adalah …..
12. Dalam sistem penyimpanan nomor, yang menjadi kata tangkap atau yang diindeks adalah …..
13. Bagaimana cara menulis kode indeks dengan menggunakan sistem penyimpanan abjad?
14. Apa itu arsip?
15. Singkat, jelas dan mudah dipahami, menggunakan kata yang mudah dimengerti, memiliki orientasi kepada kebutuhan merupakan …..

JAWABAN

1. Secara umum, indeks diartikan sebagai alat bantu untuk menentukan suatu tempat.
2. Dari segi perpustakaan, indeks diartikan sebagai katalogisasi mengenai, judul buku, deskrispsi buku, judul masalah, nomor klarifikasi, dan penyusunan dalam penempatan buku sesuai klarifikasinya.
3. Dari segi kearsipan, indeks diartikan sebagai petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.

4. Kegunaan indeks antara lain:

   a. Untuk mengelompokkan atau menyatukan arsip/dokumen yang memiliki kode dan kegiatan yang sama kemudian disatukan ke dalam satu berkas.

b. Sebagai media penemuan kembali dokumen.

5. Maksud dari kegunaan indeks sebagai media penemuan kembali dokumen adalah indeks digunakan untuk petunjuk untuk mempermudah penyimpanan arsip, disini arsip berisi dokumen yang sewaktu-waktu dibutuhkan lagi, sehingga ketika kita membutuhkan suatu dokumen tertentu (arsip) tersebut akan dengan mudah dapat ditemukan kembali dengan cepat jika penyimpanannya menggunakan indeks.
6. Syarat mengindeks :
   a. Singkat, jelas, dan mudah dipahami.
   b. Menggunakan kata yang mudah dimengerti.
   c. Memiliki orientasi kepada kebutuhan pemakai.
7. Mengindeks adalah menentukan urutan unit-unit atau bagian-bagian dari kata tangkap atau *caption* yang akan disusun menurut abjad.
8. system penyimpanan: system abjad, tanggal, nomor, wilayah, subjek.
9. nama orang atau nama perusahaan/organisasi/instansi.
10. tanggal surat dari arsip yang disimpan.
11. nama daerah/wilayah/tempat dari surat yang disimpan.
12. nomor urut yang ada dibuku arsip.
13. nama orang atau organisasi ditulis 2 huruf dari depan dengan huruf pertama capital dan huruf kedua kecil.
14. arsip adalah Arsip adalah kumpulan warkat yang disimpan secara teratur, terencana, karena mempunyai nilai sesuatu kegunaan agar setiap kali diperlukan dapat cepat ditemukan kembali
15. syarat mengindeks.

Lampiran 20

Soal Evaluasi Siklus I

Sekolah : SMK Hidayah Semarang
Standar Kompetensi : Melakukan Prosedur Administrasi
Kompetensi Dasar : Mengurus/ Menjaga Sistem Dokumen
Alokasi Waktu : 15 Menit
Jenis Soal : Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf (a, b, c, d, atau e) !

41. Berikut ini adalah arti dari indeks, … .
    f. Alat penunjuk jalan tertentu.
    g. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.
    h. Katalogisasi suatu produk.
    i. Pengenal untuk memudahkan penentuan cara merawat arsip yang benar.
    j. Kumpulan dari beberapa dokumen.
42. Arti indeks jika ditinjau dari segi kearsipan adalah … .
    f. alat bantu untuk menentukan suatu tempat.
    g. sebagai katalogisasi mengenai, judul buku, deskrispsi buku, judul masalah, nomor klarifikasi, dan penyusunan dalam penempatan buku sesuai klarifikasinya.
    h. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.
    i. Kumpulan dari beberapa dokumen.
    j. Pengenal untuk memudahkan penentuan cara merawat arsip yang benar.
43. Berikut ini adalah kegunaan indeks adalah … .
    f. Sebagai media penemuan kembali dokumen.
    g. Untuk mengelompokkan suatu dokumen atau arsip yang memiliki kode berbeda kemudian disatukan.
    h. Untuk alat bantu penunjuk tempat.
    i. Untuk memisahkan dokumen yang memiliki kode sama.
    j. Untuk mempermudah membuat surat.
44. Berikut ini adalah syarat-syarat mengindeks, kecuali … .
    f. Singkat, jelas, dan mudah dipahami.
    g. Menggunakan kata yang mudah dimengerti.
    h. Memiliki orientasi kepada kebutuhan pemakai.
    i. Menggunakan kata yang jelas dan panjang.
    j. Harus sesuai dengan sistem penyimpanan yang dipakai.
45. Arti mengindeks adalah … .
    f. Menentukan urutan unit-unit atau bagian-bagian dari kata tangkap atau *caption* yang akan disusun menurut abjad.
    g. petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip, sehingga ketika Anda membuthkan arsip tersebut maka dengan mudah dapat ditemukan kembali.
    h. Pengenal untuk memudahkan penentuan cara merawat arsip yang benar.
    i. Katalogisasi suatu produk.

j. Petunjuk atau tanda pengenal untuk memudahkan dalam penentuan tempat penyimpanan arsip

46. Dibawah ini yang merupakan sistem penyimpanan arsip adalah, kecuali … .

f. Sistem penyimpanan tanggal.
g. Sistem penyimpanan abjad.
h. Sistem penyimpanan wilayah.
i. Sistem penyimpanan nomor.
j. Sistem penyimpanan letak.

47. Sistem penyimpanan dengan menggunakan abjad, cara mengindeksnya adalah … .
    f. Ditulis 2 huruf pertama, huruf pertama menggunakan huruf kecil, huruf kedua menggunakan huruf kapital.
    g. Ditulis 2 huruf pertama, huruf pertama menggunakan kapital, huruf kedua menggunakan huruf kecil.
    h. Ditulis 2 huruf pertama, menggunakan huruf kapital.
    i. Ditulis 2 huruf pertama, menggunakan huruf kecil.
    j. Ditulis 1 huruf dengan huruf kapital.
48. Pada system penyimpanan abjad, objek yang diindeks adalah … .
    f. Tanggal.
    g. Nama daerah/ tempat.
    h. Nama orang atau organisasi.
    i. Perihal surat.
    j. Nomor
49. Pada system penyimpanan tanggal, objek yang diindeks adalah … .
    f. Tanggal.
    g. Nama daerah/ tempat.
    h. Nama orang atau organisasi.
    i. Perihal surat.
    j. Nomor
50. Pada system penyimpanan tanggal, surat masuk diindeks menggunakan … .
    a. Tanggal dibalasnya surat.
    b. Tanggal dikirimnya surat.
    c. Tanggal surat.
    d. Tanggal diterima surat.
    e. Tanggal surat diarsipkan.

Kunci Jawaban :

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

Lampiran 21

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Nama Sekolah : SMK Hidayah Semarang

Mata Pelajaran : Dasar Surat Menyurat

Kelas / Semester : X AP 2/ 2

Alokasi Waktu : 4 X 45 menit

A. Standar Kompetensi

Melakukan prosedur administrasi.

B. Kompetensi Dasar

Mengurus atau menjaga sistem dokumen.

C. Indikator

6. Menjelaskan peraturan mengindeks nama orang
7. Menjelaskan peraturan mengindeks nama perusahaan dan organisasi

D. Tujuan Pembelajaran :

8. Siswa dapat menjelaskan peraturan mengindeks nama orang
9. Siswa dapat menjelaskan peraturan mengindeks nama perusahaan dan organisasi

E. Materi Ajar

10. Peraturan mengindeks nama orang
11. Peraturan mengindeks nama perusahaan dan organisasi

F. Model dan Metode Pengajaran:

4. Pendekatan : *Cooperatif learning*
5. Model Pembelajaran : *Teams Games Tournnament* (TGT)
6. Metode Pembelajaran :
   - Metode Ceramah bervariasi
   - Metode penugasan

G. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan Ke-1

No.	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan d. Guru membuka pelajaran. e. Apresiasi dan pemberian motivasi oleh guru kepada siswa. f. Guru menginformasikan media pembelajaran yang akan di gunakan. g. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari	10 menit
2.	Kegiatan Inti g. Guru menyajikan materi tentang pengertian indeks, kegunaan, syarat dan sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan h. Guru membagi siswa ke dalam kelompok. i. Guru memberikan soal penugasan untuk dikerjakan secara kelompok. j. Guru bersama siswa membahas soal penugasan. k. Guru membagikan media monopoli, selanjutnya menerangkan aturan main. l. Guru memandu jalannya permainan monopoli.	65 menit
3.	Penutup d. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada kelompok yang memenangkan turnamen. e. Guru bersama dengan siswa membuat	15 menit

	simpulan atas materi yang telah dipelajari. f. Guru menutup pelajaran.	

Pertemuan Ke-2

No.	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan d. Guru membuka pelajaran. e. Apresiasi dan pemberian motivasi oleh guru kepada siswa. f. Guru menginformasikan media pembelajaran yang akan di gunakan. g. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari	10 menit
2.	Kegiatan Inti f. Guru Membahas materi secara garis besar. g. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa. h. Guru membagikan media monopoli kepada per 3 kelompok mendapat 1 media. i. Setiap kelompok memainkan monopoli dan menjawab pertanyaan sesuai kartu soal yang diperolehnya serta mencatat jawaban tersebut.. j. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil permainan monopoli	65 menit

3.	Penutup d. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memenangkan permainan dengan memberikan hadiah. e. Guru bersama dengan siswa membuat simpulan atas materi yang telah dipelajari. f. Guru memberikan soal tes evaluasi. g. Guru menutup pelajaran.	15 menit

H. Media dan Sumber Belajar

3. Media Pembelajaran
   c. Alat tulis lengkap
   d. Monopoli
4. Sumber pembelajaran
   c. Endang R, Sri,. dkk. 2009. Modul Melakukan Prosedur Administrasi.Erlangga
   d. Buku-buku yang relevan dengan materi.

I. **Perangkat penilaian**

12. Teknik Penilaian
    - Tes tulis
    - Pengamatan/ observasi
    - Penugasan
13. Instrumen
    - Soal Tes
    - Lembar Pengamatan
    - Soal Penugasa

Guru Mata Pelajaran | Peneliti

Ratna Indriani, S.Pd | Tiara Puspitasari

SOAL PENUGASAN:

1. Buatlah masing-masing 20 nama orang dan perusahaan/organisasi kemudian indeks nama-nama tersebut dengan benar!

Lampiran 22

DAFTAR NAMA ANGGOTA KELOMPOK PERMAINAN MONOPOLI SIKLUS II

1. Kelompok Kecil

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1. Ajeng Fitriana 2. Yulia 3. Cinta	1. Anggun 2. Yenny 3. Elfa	1. Ayu Ramadhani 2. Wiwik 3. Feny
Kelompok 4	Kelompok 5	Kelompok 6
1. Dea 2. Melly Yana 3. Ida Matfuah	1. Dewi C 2. Mauzun 3. Ika	1. Galuh 2. Kurotul Akyun 3. Nanda Sifa
Kelompok 7	Kelompok 8	Kelompok 9
1. Ighfirlia 2. Carissa Lola 3. Oktavianita	1. Novia 2. Andrian Bagus 3. Sakinah	1. Riya N 2. Alliya Mega 3. Vinky

2. Kelompok Besar

Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C
4. Kelompok 1 5. Kelompok 3 6. Kelompok 7	4. Kelompok 2 5. Kelompok 4 6. Kelompok 8	3. Kelompok 5 4. Kelompok 6 5. Kelompok 9

Lampiran 23

Pertanyaan Siklus 2

4. Jelaskan apa kegunaan dari adanya peraturan dalam mengindeks?
5. Apabila “Drs.Rizal Syarif Hussein” diindeks menjadi...
6. 1) Toko Abadi
   2) Bank Indonesia
   3)Lembaga Administrasi Negara
   4) Partai Golkar
   5) CV Nusa Indah
   Jika diindeks dan diurutkan sesuai abjad, maka urutan yang tepat adalah…
7. 1) Dr. Firman Syahputra
   2) Ni Made Desiana
   3) Bj. Habibie
   4) Sony Tulung
   5) Dani Ratnasari
   Jika diindeks dan diurutkan sesuai abjad, maka urutan yang tepat adalah…
8. Apa itu nama tunggal? Jelaskan dan beri contoh
9. Apa itu nama ganda? Jelaskan dan beri contoh
10. BRI jika diindeks menjadi…..
11. Apa itu gelar kebangsawanan? Jelaskan dan beri contoh
12. Apa itu gelar kepangkatan? Jelaskan dan beri contoh
13. apa itu gelar jabatan? Jelaskan dan beri contoh
14. Apa saja gelar-gelar yang biasa digunakan pada masyarakat umum?
15. Toko 234, jika diindeks memiliki urutan dan kode …..
16. Apa saja yang termasuk badan usaha yang bergerak dibidang pendidikan?

    Berikan contoh nama nya!
17. Jr,Sr, I, II, III, yang ditambahkan kepada nama seseorang disebut ….
18. Leonardo da Vinci jika diindeks memiliki urutan dan kode …..

JAWABAN:

1. Untuk mempermudah dalam menyusun urutan abjad.
2. Hussein, Rizal Syarif, Drs
3. 1) Ab

   2) In

   3) Ad

   4) Go

   5) Nu

Urutan : 1-3-4-2-5

4. 1) Sy
   2) De
   3) Ha
   4) Tu
   5) Ra
   Urutan : 2-3-5-1-4
5. Nama tunggal : nama orang yang terdiri dari 1 unit, contoh: arifin, desi, ramdani, dll.
6. Nama ganda : nama orang yang terdiri dari 2 unit atau lebih, contoh : Ria Ariani, abdul hamid, rika amalia.
7. Rakyat Indonesia, Bank.
8. Gelar kebangsawanan : gelar yang diperoleh karena dari keturunan bangsawan, contoh: Raden, RA, Raden Ayu, dll.
9. Gelar kepangkatan : gelar yang diperoleh karena seseorang mempunyai pekerjaan dilingkungan ABRI, Contoh: marsekal, laksamana, jenderal, kopral, dll.
10. Gelar jabatan : gelar yang diperoleh karena seseorang menduduki suatu jabatan tertenu dalam pekerjaannya, contoh: presiden, gubernur, dll.
11. Gelar-gelar pada umumnya:
    - Akademis
    - Kebangsawanan
    - Keagamaan
    - Kepangkatan
    - Jabatan
12. Toko 234, diindeks : dua tiga empat, took.
    Kode : Du
13. Universitas, SMA, SMP, SD, Contoh: UI, Unnes, SMK Hidayah, dll.
14. Seniority
15. Da vinci, Leonardo. Kode: Vi

Lampiran 24

Soal Evaluasi Siklus II

Sekolah : SMK Hidayah Semarang
Standar Kompetensi : Melakukan Prosedur Administrasi
Kompetensi Dasar : Mengurus/ Menjaga Sistem Dokumen
Alokasi Waktu : 25 Menit
Jenis Soal : Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf (a, b, c, d, atau e) !

1. Apabila "Drs.Rizal Syarif Hussein" diindeks menjadi...
   a. Rizal, Syrif, Hussein, Drs
   b. Rizal, Hussein, Syarif, Drs
   c. Hussein, Syarif, Rizal, Drs
   d. Hussein, Rizal, Syarif, Drs
   e. Drs, Rizal, Syarif, Hussein, Drs
2. Dari nama berikut yang mempunyai kode Ta adalah...
   a. Tati Maliati, Ws
   b. Hj. Sri Tati Kartika
   c. Amanda Tatina Sari
   d. Arinda Tatiana Putri
   e. PT Armada Tani
3. Toko 234 jika diindeks , memiliki kode … .
   a. To
   b. Du
   c. Ti
   d. Em
   e. Tk
4. Dinas Pertanian jika diindeks memiliki kode … .
   a. Di
   b. Dp
   c. Pe
   d. Pn
   e. Ds
5. 1) Toko Abadi
   2) Bank Indonesia
   3) Lembaga Administrasi Negara
   4) Partai Golkar
   5) CV Nusa Indah
   Apabila nama-nama organisasi atau perusahaan di atas diindeks dan diurutkan sesuai abjad, maka urutan yang tepat adalah … .
   a. 1-3-2-4-5
   b. 3-1-4-2-5
   c. 1-3-5-2-4
   d. 4-3-5-2-4
   e. 1-3-4-2-5
6. Lembaga Keuangan Negara jika diindeks menjadi … .
   a. Lembaga, Keuangan, Negara
   b. Keuangan Negara, Lembaga
   c. Keuangan, Negara, Lembaga

d. Negara, Keuangan, Lembaga
e. Negara, Lembaga, Keuangan

7. Salon Amira jika diindeks memiliki kode … .
   a. Sa
   b. Am
   c. Sn
   d. AM
   e. SA
8. Dibawah ini yang memiliki kode Ni adalah … .
   a. Nilam
   b. Dr.Nino Husein, M.Si
   c. Niko Wijaya
   d. Ni Made Linda Dewi
   e. Nia Ramadhani
9. William Jefferson Clinton memiliki kode indeks … .
   a. Cl
   b. Wi
   c. Je
   d. Wj
   e. Cn
10. Harun Al Rasyid memiliki kode indeks … .
   a. Ha
   b. Hr
   c. Al
   d. Ra
   e. Rs
11. BRI jika diindeks menjadi … .
   f. Bank, Rakyat, Indonesia.
   g. Rakyat Indonesia, Bank.
   h. Rakyat, Indonesia, Bank.
   i. Indonesia, Rakyat, Bank.
   j. Bank Rakyat, Indonesia.
12. SMK Hidayah memiliki kode indeks … .
   a. SMK
   b. Sm
   c. Hi
   d. Sh
   e. Hd
13. Kata Jr,Sr, I, II, III, yang ditambahkan kepada nama seseorang disebut … .
   a. Seniority
   b. Gelar kebangsawanan
   c. Nama keluarga
   d. Nama marga
   e. Gelar kependidikan
14. Dibawah ini merupakan gelar kebangsawanan adalah … .
   a. Laksamana
   b. Jenderal
   c. Presiden
   d. Kopral
   e. Raden
15. Club 99 diindeks dan memiliki kode abjad … .

a. Sembilan Sembilan, Club, kode Se
b. Sembilan, Sembilan, Club, kode Se
c. Club, Sembilan Sembilan, kode Cl
d. Club, Sembilan, Sembilan, Kode Cl
e. Sembilan, Club, Sembilan, kode Se

16. 1) Ira Tarida Hutauruk
    2) Ira Farida Hutauruk
    3) Ira Roida Hutauruk
    4) Soeharto
    5) B.Soehartono
    Apabila nama-nama tersebut diindeks dan diurutkan sesuai abjad maka urutan yang tepat adalah …
    a. 5-2-3-1-4
    b. 2-3-1-5-4
    c. 5-4-2-3-1
    d. 2-3-1-4-5
    e. 1-2-3-4-5
17. 1)Susanti
    2)Susanto
    3)Santoso
    4)Sentosa
    5)Santoso Bahri
    Urutan abjad dari nama-nama tersebut yang paling tepat adalah … .
    a. 3-5-4-1-2
    b. 5-3-4-1-2
    c. 3-2-5-1-4
    d. 4-3-5-1-2
    e. 4-2-1-5-3
18. Di bawah ini merupakan nama badan usaha dibidang pendidikan adalah, kecuali … .
    a. Universitas Indonesia
    b. IPB
    c. ITB
    d. IDI
    e. SMK Pelita Nusantara
19. Di bawah ini merupakan nama marga, kecuali … .
    a. Harahab
    b. Tulung
    c. Ni Made
    d. Siregar
    e. Siahaan
20. Di bawah ini merupakan gelar kepangkatan, kecuali … .

a. Raden
b. Kopral
c. Marsekal
d. Jenderal
e. Laksamana

Kunci jawaban :

11. D
12. A
13. B
14. C
15. E
16. B
17. B
18. A
19. A
20. D
21. B
22. C
23. A
24. E
25. A
26. D
27. A
28. D
29. C
30. A

Lampiran 25

LEMBAR KRITERIA PENILAIAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

No	Aspek	Indikator
1	Kegiatan Visual	Memperhatikan apa yang disampaikan guru
2	Kegiatan Lisan	Bertanya atau menyampaikan pendapat
3	Kegiatan Mendengarkan	Mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi
4	Kegiatan Menulis	Mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok
5	Kegiatan Metrik	Bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru
6	Kegiatan Mental	Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana
7	Kegiatan Emosional	Bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	1	Tidak Pernah memperhatikan apa yang disampaikan guru
		2	Kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru
		3	Kadang-kadang memperhatikan apa yang disampaikan guru
		4	Sering memperhatikan apa yang disampaikan guru
		5	Selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru
2	Bertanya atau menyampaikan pendapat	1	Tidak pernah bertanya atau menyampaikan pendapat
		2	Sesekali bertanya atau menyampaikan pendapat
		3	Kadang-kadang bertanya atau menyampaikan pendapat (1-2 kali)
		4	Sering bertanya atau menyampaikan pendapat (3-4 kali)
		5	Selalu bertanya atau menyampaikan pendapat (> 4 kali)

3	Mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi	1	Tidak pernah mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi, ramai sendiri
		2	Sering (>2 kali) tidak mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi, ramai sendiri dan tidak
		3	Kadang tidak mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi (1-2 kali), ramai sendiri dan mendengarkan pendapat
		4	Pernah tidak mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi, tidak ramai sendiri dan mendengarkan pendapat
		5	mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi, tidak ramai sendiri
4	Mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok	1	Tidak pernah mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok
		2	Sering tidak mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok
		3	Kadang tidak mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok
		4	Sering mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok
		5	Selalu mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok
5	Bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru	1	Tidak pernah bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru
		2	Sering bertindak tidak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru
		3	Kadang-kadang bertindak sesuai dengan pedoman pada

			saat melakukan permainan dari guru
		4	Sering bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru
		5	Selalu bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru
6	Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana	1	Tidak mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana
		2	Kurang mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana
		3	Cukup mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana
		4	mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana
		5	Selalu mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana
7	Bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran	1	Tidak bersemangat dan tidak sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran
		2	Kurang bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran
		3	Cukup bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran
		4	bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran
		5	Selalu bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran

Lampiran 26

DATA HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU MEDIA MONOPOLI SIKLUS I

PERTEMUAN 1

No	Nama	Aspek yang Diamati							JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Ajeng Fitriana	3	3	3	3	3	3	4	22
2	Alliya Mega Yuliana	2	2	3	2	2	3	2	16
3	Andrian Bagus Y	2	3	2	2	1	1	2	13
4	Anggun Dyah P	2	2	4	3	3	3	2	19
5	Ayu Ramadhani	3	3	3	3	4	3	3	22
6	Carissa Lola R	3	2	3	3	3	3	2	19
7	Cinta Vinda Riska	2	1	4	3	4	3	3	20
8	Dea Ramadanti	3	3	3	4	4	3	2	22
9	Dewi Cahya Ningrum	3	2	3	3	3	2	4	20
10	Elfa Puji Astuti	3	1	4	5	4	2	3	22
11	Feny Safitri	3	1	2	3	2	2	2	15
12	Galuh Candra K	3	2	3	4	3	3	3	21
13	Ida Matfuah	2	1	2	3	2	1	1	12
14	Ighfirlia S	3	2	3	3	4	3	3	21
15	Ika Nur Syafitri	2	1	3	2	3	2	2	15
16	Kutorul Ak'yun	2	2	2	3	3	2	3	17
17	Mauzun A	3	2	3	3	3	2	3	19
18	Melly Yana S	4	2	2	3	3	2	3	19
19	Nanda Sifa F	3	2	3	3	3	2	3	19
20	Novia Kusumaning P	3	2	3	3	3	2	3	19
21	Oktavianita Ayu	2	1	2	2	2	1	2	12
22	Riya Nurdian N	3	2	2	3	3	3	3	19
23	Sakinah	3	2	3	5	3	3	4	23
24	Vinky Krisma Dewi	1	1	1	2	3	1	1	10
25	Wiwik Puji H	3	1	2	1	2	2	1	12
26	Yeni Dwi M	2	2	2	3	3	2	4	18
27	Yulia Handayani	2	2	2	3	2	1	2	14
	TOTAL	70	50	72	80	78	60	70	480

%Nilai keaktifan siswa : $\frac{480}{945}$ x 100%

: 50,8 %

PERTEMUAN 2

No	Nama	Aspek yang Diamati							JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Ajeng Fitriana	3	3	3	3	3	3	4	22
2	Alliya Mega Yuliana	4	3	3	3	3	3	3	22
3	Andrian Bagus Y	3	3	3	2	3	2	2	18
4	Anggun Dyah P	2	2	4	3	3	3	2	19
5	Ayu Ramadhani	3	4	3	4	4	4	3	25
6	Carissa Lola R	4	3	3	3	3	3	3	22
7	Cinta Vinda Riska	3	3	4	4	4	3	3	24
8	Dea Ramadanti	4	3	3	4	3	3	2	22
9	Dewi Cahya Ningrum	3	2	3	3	3	4	4	22
10	Elfa Puji Astuti	4	3	4	5	4	3	3	26
11	Feny Safitri	3	2	4	3	3	2	4	21
12	Galuh Candra K	3	2	3	4	3	3	3	21
13	Ida Matfuah	2	3	2	3	2	3	3	18
14	Ighfirlia S	4	2	3	3	4	3	4	23
15	Ika Nur Syafitri	3	3	3	4	3	2	2	20
16	Kutorul Ak'yun	2	2	2	4	4	2	3	19
17	Mauzun A	3	3	4	3	3	2	4	22
18	Melly Yana S	4	3	3	4	4	3	3	24
19	Nanda Sifa F	3	2	4	4	3	2	3	21
20	Novia Kusumaning P	3	3	3	3	3	2	4	21
21	Oktavianita Ayu	2	3	3	2	3	2	2	17
22	Riya Nurdian N	3	3	3	4	3	3	3	22
23	Sakinah	4	2	4	5	4	3	4	26
24	Vinky Krisma Dewi	3	1	3	3	3	1	2	16
25	Wiwik Puji H	3	1	2	3	3	2	2	16
26	Yeni Dwi M	2	4	3	3	3	3	4	22
27	Yulia Handayani	2	2	2	3	2	1	3	15
	TOTAL	82	70	84	92	86	70	82	566

%Nilai keaktifan siswa : $\frac{523}{945}$ x 100%

: 59,9 %

Jadi rata2 persentase nilai keaktifan siswa siklus 1 = $\frac{50,8\%+59,9\%}{2}$ = 55,34%

Lampiran 27

DATA HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU MEDIA MONOPOLI SIKLUS II

PERTEMUAN 1

No	Nama	Aspek yang Diamati							JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Ajeng Fitriana	4	4	4	4	5	4	5	30
2	Alliya Mega Yuliana	4	4	4	4	4	4	3	27
3	Andrian Bagus Y	4	3	3	3	3	4	3	23
4	Anggun Dyah P	4	3	3	4	4	3	3	24
5	Ayu Ramadhani	5	5	4	4	5	3	5	31
6	Carissa Lola R	4	4	3	3	4	4	3	25
7	Cinta Vinda Riska	4	3	4	3	3	4	3	24
8	Dea Ramadanti	3	4	3	4	4	3	5	26
9	Dewi Cahya Ningrum	5	4	4	4	5	4	4	30
10	Elfa Puji Astuti	4	3	3	3	4	3	3	23
11	Feny Safitri	5	4	4	4	4	3	3	27
12	Galuh Candra K	5	4	4	3	5	2	4	27
13	Ida Matfuah	4	3	3	4	3	3	3	23
14	Ighfirlia S	3	4	4	4	5	4	4	28
15	Ika Nur Syafitri	4	3	3	3	3	4	3	23
16	Kutorul Ak'yun	5	4	4	3	4	3	4	27
17	Mauzun A	4	4	3	4	5	3	3	26
18	Melly Yana S	4	4	4	4	3	3	4	26
19	Nanda Sifa F	4	3	3	3	4	4	3	24
20	Novia Kusumaning P	3	3	4	4	5	3	4	26
21	Oktavianita Ayu	4	3	3	3	3	3	3	22
22	Riya Nurdian N	5	4	3	4	5	5	4	30
23	Sakinah	4	3	4	4	4	3	3	25
24	Vinky Krisma Dewi	3	3	3	3	3	3	3	21
25	Wiwik Puji H	4	3	3	3	4	3	3	23
26	Yeni Dwi M	4	3	4	4	4	3	3	25
27	Yulia Handayani	4	3	4	3	4	3	3	24
	TOTAL	110	95	95	96	109	91	94	690

%Nilai keaktifan siswa : $\frac{690}{945}$ x 100%

: 73, 01 %

PERTEMUAN 2

No	Nama	Aspek yang Diamati							JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Ajeng Fitriana	5	5	4	4	5	4	5	32
2	Alliya Mega Yuliana	4	4	5	4	4	5	3	29
3	Andrian Bagus Y	5	4	3	3	5	4	4	28
4	Anggun Dyah P	4	3	4	4	4	3	3	25
5	Ayu Ramadhani	5	5	5	4	5	5	5	34
6	Carissa Lola R	5	4	4	4	4	4	3	28
7	Cinta Vinda Riska	4	3	4	3	3	5	3	25
8	Dea Ramadanti	5	5	4	4	5	4	5	32
9	Dewi Cahya Ningrum	5	4	4	4	5	4	4	30
10	Elfa Puji Astuti	4	3	3	4	4	3	3	24
11	Feny Safitri	5	4	4	4	4	3	5	29
12	Galuh Candra K	5	4	4	3	5	5	4	30
13	Ida Matfuah	4	3	3	4	3	3	3	23
14	Ighfirlia S	5	5	4	4	5	4	4	31
15	Ika Nur Syafitri	4	3	3	4	3	4	3	24
16	Kutorul Ak'yun	5	4	4	5	5	3	4	30
17	Mauzun A	4	4	3	4	5	3	3	26
18	Melly Yana S	4	4	4	4	4	5	5	30
19	Nanda Sifa F	5	3	5	3	4	3	3	26
20	Novia Kusumaning P	4	4	4	4	5	3	4	28
21	Oktavianita Ayu	4	3	4	4	3	3	3	24
22	Riya Nurdian N	5	5	4	5	5	5	5	34
23	Sakinah	4	3	4	4	4	3	3	25
24	Vinky Krisma Dewi	4	3	3	3	3	3	4	23
25	Wiwik Puji H	5	4	3	4	4	4	5	29
26	Yeni Dwi M	4	3	4	4	5	3	3	26
27	Yulia Handayani	5	4	5	3	4	3	3	27
	TOTAL	122	103	105	104	115	101	102	752

%Nilai keaktifan siswa : $\frac{752}{945}$ x 100%

: 79,6 %

Jadi rata2 persentase nilai keaktifan siswa siklus 1I = $\frac{73,01\%+79,6\%}{2}$ = 76,3%

Lampiran 28

DATA HASILOBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAAJARAN TGT BERBANTU MEDIA MONOPOLI SIKLUS 1

No	Aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan			√ √	
2	Sistematika penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Urutan materi sesuai dengan SKKD			√ √	
3	Penerapan Metode: a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi b. Mudah diikuti siswa		 √	√	
4	Penggunaan Media: a. Ketrampilan menggunakan media b. Media memperjelas terhadap materi		√	 √	
5	Performance: a. Kejelasan suara yang diucapkan b. Kekomunikatifan guru dengan siswa			√ √	
6	Pemberian Motivasi: a. Keantusiasan guru dalam mengajar b. Kepedulian guru terhadap siswa			√	 √
	SKOR TOTAL	34			

Keterangan:
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik

Nilai $= \frac{\sum Skorperolehan}{\sum Skormaksimal}$ X 100

$= \frac{34}{48}$ X 100

= 70,83 %

Lampiran 29

DATA HASIL OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAAJARAN TGT BERBANTU MEDIA MONOPOLI SIKLUS II

No	Aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan			√ √	
2	Sistematika penyajian: c. Ketuntasan uraian materi d. Urutan materi sesuai dengan SKKD			√ √	
3	Penerapan Metode: c. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi d. Mudah diikuti siswa			√	√
4	Penggunaan Media: c. Ketrampilan menggunakan media d. Media memperjelas terhadap materi			√ √	
5	Performance: c. Kejelasan suara yang diucapkan d. Kekomunikatifan guru dengan siswa			√	√
6	Pemberian Motivasi: c. Keantusiasan guru dalam mengajar d. Kepedulian guru terhadap siswa				√ √
	SKOR TOTAL	40			

Keterangan:
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik

Nilai $= \frac{\sum Skorperolehan}{\sum Skormaksimal}$ X 100

$= \frac{40}{48}$ X 100

= 83,33 %

Lampiran 30

DAFTAR NILAI HASIL TES EVALUASI SIKLUS I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ajeng Fitriana	80	Tuntas
2	Alliya Mega Yuliana	70	Tidak Tuntas
3	Andrian Bagus Y	70	Tidak Tuntas
4	Anggun Dyah P	80	Tuntas
5	Ayu Ramadhani	80	Tuntas
6	Carissa Lola R	80	Tuntas
7	Cinta Vinda Riska	90	Tuntas
8	Dea Ramadanti	70	Tidak Tuntas
9	Dewi Cahya Ningrum	70	Tidak Tuntas
10	Elfa Puji Astuti	50	Tidak Tuntas
11	Feny Safitri	80	Tuntas
12	Galuh Candra K	80	Tuntas
13	Ida Matfuah	60	Tidak Tuntas
14	Ighfirlia S	90	Tuntas
15	Ika Nur Syafitri	50	Tidak Tuntas
16	Kutorul Ak'yun	80	Tuntas
17	Mauzun A	70	Tidak Tuntas
18	Melly Yana S	80	Tuntas
19	Nanda Sifa F	70	Tidak Tuntas
20	Novia Kusumaning P	90	Tuntas
21	Oktavianita Ayu	40	Tidak Tuntas
22	Riya Nurdian N	70	Tidak Tuntas
23	Sakinah	80	Tuntas
24	Vinky Krisma Dewi	70	Tidak Tuntas
25	Wiwik Puji H	80	Tuntas
26	Yeni Dwi M	90	Tuntas
27	Yulia Handayani	80	Tuntas
JUMLAH		2000	

Nilai rerata $= \frac{2000}{27}$

= 74,07%

%Ketuntasan belajar = $\frac{15}{27}$ x 100%

= 55,56%

Lampiran 31

DAFTAR NILAI HASIL TES EVALUASI SIKLUS II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ajeng Fitriana	85	Tuntas
2	Alliya Mega Yuliana	75	Tuntas
3	Andrian Bagus Y	75	Tuntas
4	Anggun Dyah P	80	Tuntas
5	Ayu Ramadhani	80	Tuntas
6	Carissa Lola R	75	Tuntas
7	Cinta Vinda Riska	85	Tuntas
8	Dea Ramadanti	75	Tuntas
9	Dewi Cahya Ningrum	85	Tuntas
10	Elfa Puji Astuti	60	Tidak Tuntas
11	Feny Safitri	75	Tuntas
12	Galuh Candra K	90	Tuntas
13	Ida Matfuah	75	Tuntas
14	Ighfirlia S	90	Tuntas
15	Ika Nur Syafitri	60	Tidak Tuntas
16	Kutorul Ak'yun	85	Tuntas
17	Mauzun A	75	Tuntas
18	Melly Yana S	80	Tuntas
19	Nanda Sifa F	80	Tuntas
20	Novia Kusumaning P	85	Tuntas
21	Oktavianita Ayu	60	Tidak Tuntas
22	Riya Nurdian N	85	Tuntas
23	Sakinah	80	Tuntas
24	Vinky Krisma Dewi	75	Tuntas
25	Wiwik Puji H	85	Tuntas
26	Yeni Dwi M	90	Tuntas
27	Yulia Handayani	80	Tuntas
JUMLAH		2125	

Nilai rerata $= \frac{2125}{27}$

= 78, 7%

%Ketuntasan belajar = $\frac{24}{27}$ x 100%

= 88,89%

Lampiran 32

Gambar 1. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada siswa	Gambar 2. Siswa membentuk kelompok

Gambar 3. Siswa memainkan monopoli	Gambar 4. Guru mengamati kegiatan siswa pada saat memainkan monopoli

Lampiran 33

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

YAYASAN EKA SAKTI
SMK HIDAYAH SEMARANG
TERAKREDITASI
Ijin Dinas No. 420/399 13 Pebruari 2002
Jalan Karangrejo Raya No. 64 Banyumanik Semarang 50263
Telp. (024) 76480029 / 76480030
Website: www.smkhidayahsemarang.wordpress.com email : smkhidayah@gmail.com
NSS / NDS: 34.2.03.63.03.032 NIS: 400.620 NPSN: 20.328.975

BISNIS DAN MANAJEMEN
Program Keahlian: 1. Akuntansi
2. Adm. Perkantoran

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Program Keahlian: 1. Teknik Komputer dan Jaringan

No. : 312 / SMK.H / 2 / V / 2015 Semarang, 22 Mei 2015
Lamp: -
Hal : ***Pemberitahuan***

Kepada
Yth. Pembantu Dekan Bidang Akademik
Fakultas Ekonomi
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Hidayah Semarang menerangkan bahwa:

NO.	Nama	NIM	Jurusan
1	Tiara Puspitasari	710 141 1255	Pend. Eko / Pend. AP

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian pada bulan Mei 2015 di SMK Hidayah Semarang untuk menyusun skripsi.

Demikian pemberitahuan kami. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala Sekolah,

YAYASAN EKA SAKTI SMK HIDAYAH SEMARANG

Toriq Hasan, S.Ag
NIY 04.07.035