



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR
MEMILIH JENIS PENGGANDAAN DOKUMEN YANG
SESUAI DI SMK NASIONAL PATI**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Lova Lovieana

NIM 7101409003

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

2014

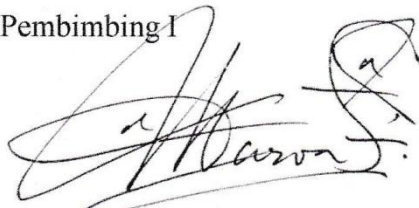
PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Kamis

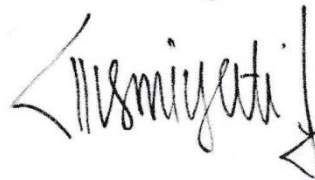
Tanggal : 28 Agustus 2014

Pembimbing I



Dr. Murwatiningsih, M. M
NIP. 195201231980032001

Pembimbing II



Ismiyati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198009022005012002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Dr. Ade Rastiana, M.,Si

NIP. 196801021992031002

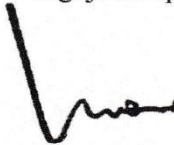
PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Kamis

Tanggal : 11 September 2014

Penguji Skripsi



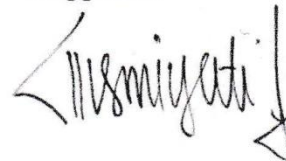
Drs. H. Muhsin, M.Si.
NIP. 1954110111980031002

Anggota I



Dr. Murwatiningsih, M. M.
NIP. 195201231980032001

Anggota II



Ismiyati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198009022005012002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi,



Dr. S. Martono., M. Si.
NIP. 196603081989011001

PERNYATAAN

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

Semarang, September 2014

Penulis,



Lova Lovieana

NIM 7101409003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Bersabarlah. Semua hal tampak sulit sebelum benar-benar menjadi mudah (Saadi Shirazi).
2. Lakukan yang terbaik dimanapun kau berada, dengan apa yang kau miliki saat ini. Jadilah jiwa yang pantang menyerah (Mario Teguh).

Persembahan :

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tersayang beserta segenap keluargaku yang senantiasa mendoakan dan mencurahkan kasih sayang untukku sepanjang waktu.
2. Bapak Ibu Guru dan Dosen-dosenku tercinta.

PRAKATA

Segala puji syukur bagi ALLAH S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Memilih Jenis Pengandaan Dokumen yang Sesuai di SMK Nasional Pati” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Dalam menyusun skripsi ini, penulis memperoleh bantuan 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 untuk menuntut ilmu di UNNES;
2. Dr. S.Martono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam hal administrasi;
3. Dr. Ade Rustiana, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian;
4. Drs. H. Muhsin, M.Si., selaku dosen penguji skripsi, yang telah memberikan saran dan kritiknya;
5. Dr. Murwatiningsih, M.M., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;
6. Ismiyati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;

7. Kepala Sekolah SMK Nasional Pati yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian skripsi ini;
8. Guru dan Staf SMK Nasional Pati yang telah membantu dalam mendapatkan data guna menyusun penelitian ini;
9. Siswa-siswi kelas XI SMK Nasional Pati yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian skripsi ini;
10. Teman-teman Pendidikan Administrasi Perkantoran 2009 atas kebersamaan yang tiada tergantikan dan semua teman seperjuanganku yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta ide-idenya dalam penyusunan skripsi ini;
11. Bapak, Ibu dan adikku tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat tak henti-henti untukku, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan berperan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan bagi mahasiswa pendidikan pada khususnya.

Semarang, September 2014

Penyusun

SARI

Lovieana, Lova. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai di SMK Nasional Pati. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Dr. Murwatiningsih, M.Pd., Ismiyati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* , **Aktivitas Belajar.**

Berdasarkan observasi yang dilakukan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Menangani Penggandaan dan Pengumpulan Dokumen masih banyak siswa yang belum aktif. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Pati pada kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai.

Sampel pada penelitian ini berjumlah 37 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan wawancara. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terjadi kenaikan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari siklus 1 dan siklus 2, dengan jumlah rata-rata siklus I (satu) mendapat skor sebesar 16 yang termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II (dua) naik menjadi 26,4. Dimana siswa sudah aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebagian besar siswa sudah banyak yang mengajukan pertanyaan dari materi yang menurut siswa belum memahami, siswa juga banyak yang mencatat poin-poin penting yang disampaikan pada saat kegiatan belajar mengajar.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai siswa kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Pati. Saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian antara lain : (1) Persiapan dan perencanaan yang disesuaikan dengan materi untuk menyajikan kegiatan pembelajaran. (2) Sebaiknya siswa dikelompokkan untuk mengerjakan tugas kelompok agar siswa lebih aktif dalam KBM. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam bekerjasama dalam kelompok dan saling memberikan dorongan antar siswa dengan menggunakan ketrampilan-ketrampilan yang sudah dilatihkan dalam pembelajaran ini.

ABSTRACT

Lovieana, Lova. 2014. The application of a model of learning Teams Games Tournament (TGT) As efforts to improve the activity of learning at basic competence select the one that fits around the multiplication of a document in SMK Nasional Pati. Thesis. Department of Economic Education. Faculty of Economics. Semarang State University. I. Dr. Murwatiningsih, M.Pd., II. Ismiyati, S.Pd., M.Pd.

Key Word: Learning Activities, Teams Games Tournament .

Based on the observation of learning activities on handle doubling and document collection subject, many students were not active. The problem in this research is whether Teams Games Tournament (TGT) can increase learning activities of the students of XI Offices Administration in SMK Nasional Pati on the basis competence on choosing appropriate document doubling.

The samples in this research are 37 students. Data collection method used documentation and interview. Data analysis method used descriptive quantitative analysis.

The descriptive analysis result showed that the students activities increased in the learning process from the 1st cycle and 2nd cycle, with average 1st cycle got 16 that was included in sufficient category and on the 2nd cycle, it increased becoming 26,4. When the students had been active in the teaching learning process, most of them asked questions from the material if they did not understand, the students also took notes of the important points that were delivered in the teaching learning activity.

The conclusion was taken from the research result was the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model can increase students learning activities on the basis competence on choosing appropriate document doubling of the students of XI Offices Administration in SMK Nasional Pati. The suggestion based on this research are : 1). The preparation and planning must be appropriate with the material for the learning activities. 2). The students supposed to be grouped to do their group assignment so that the students will be more active in teaching learning activity. Teams Games Tournament (TGT) model can increase the students activities on working together in group and support one another by using some skills in this learning.

DAFTAR ISI

	Halaman
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.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Belajar.....	7

2.1.1	Pengertian Belajar.....	7
2.1.2	Tujuan Belajar	8
2.1.3	Aktivitas Belajar	9
2.1.3.1	Pengertian Aktivitas Belajar	9
2.1.3.2	Jenis Aktivitas Siswa	11
2.1.4	Proses Belajar	12
2.1.5	Hasil Belajar	14
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar	14
2.2.	Model Pembelajaran Kooperatif Model TGT	15
2.2.1	Deskripsi Pembelajaran Kooperatif.....	15
2.2.2	Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	16
2.3.	KD Memilih Jenis Pengandaan Dokumen yang Sesuai	19
2.3.1.	Pengertian Dokumen	19
2.4.	Penelitian Terdahulu.....	20
2.5.	Kerangka Berfikir	22
2.6.	Hipotesis Tindakan	26
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1.	Rancangan Penelitian	27
3.1.1	Tahap Perencanaan	28
3.1.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan	29
3.1.3	Tahap Observasi	29
3.1.4	Refleksi.....	29

3.2.	Siklus Penelitian	30
3.2.1	Siklus Pertama	30
3.2.1.1.	Tahap Perencanaan	30
3.2.1.2.	Tahap Pelaksanaan Tindakan	30
3.2.1.3.	Tahap Observasi	32
3.2.1.4.	Refleksi	32
3.2.2	Siklus Kedua	32
3.2.2.1.	Tahap Perencanaan	32
3.2.2.2.	Tahap Pelaksanaan Tindakan	33
3.2.2.3.	Tahap Observasi	35
3.2.2.4.	Refleksi	35
3.3.	Subjek Penelitian	35
3.4.	Variabel Penelitian	35
3.5.	Data dan Cara Pengambilan Data	35
3.5.1	Sumber Data	35
3.5.1.1.	Siswa	35
3.5.1.2.	Data Dokumen	35
3.5.1.3.	Catatan Lapangan	36
3.5.2	Jenis Data	36
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.3.1.	Teknik Non Tes	36
3.6.	Teknik Analisis Data	37
3.6.1	Data Kualitatif	37

3.7.	Indikator Keberhasilan	40
3.8.	Hipotesis Tindakan	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1.	Hasil Penelitian	41
4.1.1.	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	41
4.1.1.1.	Tahap Perencanaan.....	41
4.1.1.2.	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	42
4.1.1.3.	Tahap Observasi.....	43
4.1.1.4.	Refleksi	47
4.1.1.5.	Revisi	49
4.1.2.	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	50
4.1.2.1.	Tahap Perencanaan.....	50
4.1.2.2.	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	50
4.1.2.3.	Tahap Observasi.....	52
4.1.2.4.	Refleksi	55
4.2.	Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Simpulan	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66

DAFTAR TABEL

TABEL :

1.1.	Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	4
3.1.	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	39
3.2.	Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	40
4.1.	Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1	44
4.2.	Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	52
4.3.	Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siklus I dan Siklus II	56

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR :

2.1.	Kerangka Berfikir.....	25
3.1.	Bagan langkah-langkah PTK	28
4.1.	Diagram Batang Rata-rata Hasil Pengamatan Siswa Siklus I.....	47
4.2.	Diagram Batang Rata-rata Hasil Pengamatan Siswa Siklus II.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN :

1.	Daftar Nama Siswa	69
2.	Daftar Kelompok	71
3.	Kisi-Kisi Instrumen	72
4.	Instrumen Penelitian	73
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	76
6.	Soal Tes Siklus I.....	80
7.	Soal <i>Games</i> Siklus I.....	83
8.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	84
9.	Soal Tes Siklus II.....	88
10.	Soal <i>Games</i> Siklus II	91
11.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	92
12.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	94
13.	Pertanyaan Wawancara terhadap Siswa dan Guru	96
14.	Jawaban Hasil Wawancara dengan Siswa dan Guru	97
15.	Dokumentasi Aktivitas Siswa.....	98
16.	Surat Ijin Observasi	101
17.	Surat Ijin Penelitian	102
18.	Surat Keterangan Penelitian	103

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang Masalah

“Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan bermasyarakat” (Hamalik, 2012:3). Pembelajaran berlangsung sebagai proses mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar.

“Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri” (Mulyasa, 2009:32). Penjelasan tersebut dapat dikatakan upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab aktivitas belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas,

perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya” (Hamalik, 2012:57).

Menurut Dimiyati (2009:44), “Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri”. John Dewey (dalam Dimiyati, 2009:45) mengemukakan bahwa “Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri dan guru hanya sebagai pembimbing dan pengarah”.

Menurut Slavin (2008:166) deskripsi dari *Komponen-Komponen Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut: “Penyajian Kelas (*Class Precentation*), Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”. Dalam Khudori (2012:4), “Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan dalam belajar”.

Observasi awal yang dilakukan peneliti bahwa dalam proses pembelajaran di SMK Nasional Pati masih banyak siswa yang belum aktif. Hasil pengamatan kondisi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas XI AP SMK

Nasional Pati pada saat guru memberikan pertanyaan siswa menjawab secara bersamaan. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan dari guru apabila ditunjuk oleh guru, dan apabila diberi kesempatan untuk bertanya siswa hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan ada yang sebagian besar hanya diam, siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya, siswa akan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Pada pengamatan ke beberapa siswa, mereka tidak berani bertanya karena tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, mereka lebih terpacu pada catatan buku paket, dan setelah mengerjakan tugas tidak langsung dipresentasikan namun hanya dibahas oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil belajar tugas mereka.

Proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa melakukan suatu yang membuat siswa aktif dalam belajarnya. Konsep proses pembelajaran yang demikian mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dan kemandirian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, kurangnya keterlibatan siswa tersebut dapat mempengaruhi keaktifan siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini :

Tabel 1.1.**Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran**

Aktivitas Siswa	Aktif	Tidak Aktif
Siswa bertanya kepada guru	4 Siswa	33 Siswa
Siswa menanggapi pendapat guru atau siswa lainnya	3 Siswa	34 Siswa
Siswa berani presentasi secara individual	5 Siswa	32 Siswa
Siswa berani menjawab pertanyaan pada saat presentasi	6 Siswa	31 Siswa
Siswa mencatat kembali atau mencatat kesimpulan dari apa yang diterangkan	10 Siswa	27 Siswa

Sumber : Data Primer diolah (SMK Nasional Pati)

Tabel 1.1 menyatakan bahwa aktivitas siswa pada indikator bertanya kepada guru terlihat hanya 4 siswa yang aktif bertanya, indikator menanggapi pendapat guru atau siswa lainnya 3 siswa yang terlihat aktif dan 34 siswa lainnya tidak aktif, indikator siswa berani presentasi secara individual terlihat hanya 5 siswa yang aktif dan sisanya tidak aktif, pada indikator keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan 6 siswa terlihat aktif dan siswa yang lain tidak aktif, dan pada indikator mencatat kembali materi yang telah diajarkan 10 siswa terlihat aktif dan 27 siswa lainnya tidak mencatat kesimpulan dari apa yang telah diberikan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Data hasil observasi awal terlihat sebagian besar siswa masih kurang aktif, dari hal tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai

Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai di SMK Nasional Pati”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI AP di SMK Nasional Pati pada kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan aktivitas belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap siswa pada kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai siswa kelas XI AP di SMK Nasional Pati.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Aktivitas siswa dapat meningkat selama kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan memanfaatkan kemampuannya sehingga lebih memahami materi yang dipelajari.
 - b. Siswa yang kesulitan dalam memahami materi penggandaan dokumen akan lebih dapat memahami karena adanya model *Teams Games Tournament* (TGT) ini.
 - c. Situasi pembelajaran dapat berubah sehingga proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga mengajak siswa untuk lebih aktif

dalam proses belajar di kelas, siswa akan lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Sebagai tambahan variasi metode pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar, agar guru dapat menerapkan metode sesuai dengan materi yang akan dijelaskan.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman secara langsung bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. BELAJAR

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. “Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu” (Fudyartanto dalam Baharudin, 2010:13). Di sini usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Teori di atas dapat disimpulkan dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

“Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar” (Dimiyati, 2009:7).

Ada asumsi atau tanggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi dari materi pembelajaran. Menurut Skinner dalam Dimiyati (2009:9), “Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”. Dimiyati (2009:44) juga mengungkapkan “Belajar

tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila siswa aktif mengalami sendiri. Belajar adalah menyangkut bahwa apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, guru sekedar pembimbing dan pengarah”.

Beberapa definisi belajar di atas tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalamannya. Oleh sebab itu, apabila setelah belajar siswa tidak ada perubahan dalam tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan dan wawasannya belum bertambah maka dikatakan belajarnya belum sempurna.

2.1.2 Tujuan Belajar

“Tujuan belajar penting bagi guru dan siswa” (Dimiyati, 2009:23). Desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang dapat dilakukan siswa. Menurut Sardiman (2011:26), “Mengenai tujuan-tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi”.

Tujuan-tujuan belajar yang sangat eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan dengan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sedangkan tujuan-tujuan yang merupakan hal sampingan yaitu karena siswa menghidupi (*to live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima pendapat orang lain.

Uraian tersebut jika ditinjau secara umum maka tujuan belajar ada tiga jenis yaitu :

1. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, dimana pemilikan pengetahuan dengan kemampuan berpikir sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan.

2. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep juga memerlukan suatu keterampilan, baik keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani.

3. Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap, mental, dan perilaku siswa, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai (*transfer of value*), maka harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya.

2.1.3 Aktivitas Belajar

2.1.3.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Pembelajaran merupakan aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan jalinan komunikasi harmonis antara mengajar dan belajar. Mengajar adalah proses membimbing untuk mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman itu sendiri akan diperoleh siswa jika siswa berinteraksi dengan lingkungannya dalam bentuk aktivitas. Guru dapat membantu siswa dalam belajar tetapi guru tidak dapat belajar untuk siswa. Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses

pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut Sardiman (2011:4), “Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”. Berdasarkan pendapat Sardiman ini, dapat diartikan bahwa dalam kegiatan kedua aktivitas saling berhubungan atau harus selalu terkait untuk berlangsungnya aktivitas belajar yang optimal. Dengan kata lain, keterlibatan dan keberhasilan seseorang dalam aktivitas belajar yang optimal tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kecerdasannya, tetapi juga harus melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama dalam aktivitas belajar tersebut.

Menurut Slameto (2010:10), “Bagi sebagian orang aktivitas belajar sering dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan, tidak menarik, bahkan pada beberapa siswa dinilai sebagai mencekam”. Adanya perasaan cemas, takut, dan khawatir akan menghambat terjadinya proses berpikir dan daya ingat yang baik.

Belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

2.1.3.2 Jenis Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti pada saat siswa mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat suatu alat, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya. Paul B. Dierich dalam Sardiman (2011:101) membagi kegiatan siswa dalam delapan kelompok: “*Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities, Drawing activities, Motor activities, Mental activities, Emosional ativities*”, lebih jelasnya akan akan dijelaskan di bawah ini :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karang, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta diagram..
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8. *Emosional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Klasifikasi aktivitas belajar dari Paul B. Dierich dalam Sardiman (2011:101) di atas menunjukkan bahwa “aktivitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Aktivitas di sini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani saja tetapi juga meliputi aktivitas rohani. Keadaan di mana siswa melaksanakan aktivitas belajar inilah yang dimaksud keaktifan belajar”.

2.1.4 Proses Belajar

Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Menurut Gagne, Winkel dalam Baharuddin (2010:17) “Proses belajar, terutama belajar yang terjadi di sekolah, itu melalui tahap–tahap : motivasi, konsentrasi, mengolah, menangani 1, menggali 2, prestasi dan umpan balik. Fase-fase tersebut antara lain :

1. Tahap motivasi yaitu saat motivasi dan keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar bangkit.
2. Tahap konsentrasi yaitu saat siswa harus memusatkan perhatian, yang telah ada pada tahap motivasi, untuk tertuju pada hal-hal yang relevan dengan apa yang dipelajari. Pada fase motivasi mungkin perhatian siswa hanya tertuju kepada penampilan guru (pakaian, tas, model rambut, sepatu dan lain sebagainya).
3. Tahap mengolah yaitu siswa menahan informasi yang diterima dari guru dalam *Short Term Memory*, atau tempat penyimpanan ingatan jangka

pendek, kemudian mengolah informasi–informasi untuk diberi makna (*meaning*) berupa sandi–sandi sesuai dengan penangkapan masing–masing. Hasil olahan itu berupa simbol-simbol khusus yang antara satu siswa dengan siswa lainnya berbeda simbol hasil olahan bergantung dari pengetahuan dan pengalaman sebelumnya serta kejelasan penangkapan siswa, karena itu tidaklah merupakan hal yang aneh jika setiap siswa akan berbeda penangkapannya terhadap hal yang sama yang diberikan oleh seorang guru.

4. Tahap menyimpan yaitu siswa menyimpan simbol-simbol hasil olahan yang telah diberi makna ke dalam *Long Term Memory* (LTM) atau gudang ingatan jangka panjang. Pada tahap ini hasil belajar sudah diperoleh, baik baru sebagian maupun keseluruhan.
5. Tahap menggali pertama yaitu siswa menggali informasi yang telah disimpan dalam LTM ke STM untuk dikaitkan dengan informasi baru yang dia terima. Ini terjadi pada pelajaran waktu berikutnya yang merupakan kelanjutan pelajaran sebelumnya.
6. Tahap menggali kedua yaitu menggali informasi yang telah disimpan dalam LTM untuk disimpan ke fase prestasi, baik langsung maupun melalui STM.
7. Tahap prestasi yaitu informasi yang telah tergali pada tahap sebelumnya digunakan untuk menunjukkan prestasi yang merupakan hasil belajar. Hasil belajar misalnya, berupa ketrampilan mengerjakan sesuatu, kemampuan menjawab soal atau menyelesaikan tugas.

8. Tahap umpan balik yaitu siswa memperoleh penguatan (konfirmasi) saat perasaan puas atas prestasi yang ditunjukkan”.

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek–aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. “Pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran” (Anni, 2007:5).

Menurut Sudjana (2009:22), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengertian hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Apa yang dialami oleh siswa dalam proses pengetahuan kemampuannya merupakan apa yang diperolehnya. Hasil belajar merupakan cara merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) yang digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik–teknik penilaian tertentu”.

Beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian dari proses belajar yang telah diraih oleh siswa, yang dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern* dari sekeliling siswa. Faktor *intern* yang dibahas dalam

penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa kelas XI AP SMK Nasional Pati pada kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai.

2.2. Model Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Teams Games Tournament*)

2.2.1 Deskripsi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2011:54-55).

Slavin (2008:4) berpendapat bahwa “Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi-materi pelajaran”. Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif sangat membantu siswa dalam menumbuhkan kerja sama, berfikir kritis, membantu teman sekelompok dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas-tugas bersama. Dalam bukunya, Slavin (2008:33) juga mengungkapkan “Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi”.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model

dan proses pembelajaran akan menjelaskan makna kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran di dalamnya terdapat model pembelajaran kooperatif yaitu bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Beberapa model dalam pembelajaran kooperatif antara lain : (1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*, (2) *Jigsaw*, (3) *Group Investigation*, (4) *Make a Match*, (5) *Teams Games Tournament*, dan (6) *Struktural*. Salah satu pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

2.2.2 Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan siswa sebagai pemeran dan mengandung unsur permainan. Metode ini menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim/kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Slavin (2008:166), “Deskripsi dari *Komponen-Komponen Teams Games Tournament (TGT)* adalah :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Materi dalam TGT pertama–tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi dapat juga memasukkan presentasi *audiovisual*. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut harus benar–benar terfokus pada TGT. Dengan menggunakan cara ini para siswa akan benar–benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengadakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4 atau 5 yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggota agar dapat mengerjakan kuis dengan baik, setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya, yang paling sering terjadi pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengkoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

3. Permainan (*Games*)

Games terdiri atas pertanyaan–pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di

kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Games* tersebut dimainkan diatas meja dengan 5 orang siswa, yang masing-masing dilaksanakan dengan diskusi kelompok. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesuai kelompok masing-masing. Sebuah aturan para penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Pertandingan (*Tournament*)

Tournament adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau pada akhir unit setelah guru memberikan presentasi di dalam kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. *Tournament* pertama guru menunjuk siswa kedalam meja turnamen. 3–5 siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, 3–5 siswa peringkat selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

Kompetensi yang sama memungkinkan siswa di semua tingkat pada hasil belajar yang lalu memberi kontribusi pada skor kelompoknya secara maksimal jika mereka melakukan yang terbaik dan setelah *tournament* yang pertama, siswa pindah meja tergantung pada hasil mereka dalam turnamen akhir akhir ini. Pemenang pertama pada setiap meja ditempatkan ke meja berikutnya yang setingkat lebih tinggi (misal dari 5 ke 4), pemenang kedua tetap pada meja yang sama, dan yang kalah diturunkan di meja bawahnya, dengan cara ini jika siswa salah ditempatkan pada mulanya, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau di turunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya”.

2.3. Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai

2.3.1. Pengertian Dokumen

“Dokumen adalah surat-surat atau benda-benda berharga, termasuk rekaman yang dapat digunakan sebagai alat bukti untuk mendukung keterangan agar lebih meyakinkan. Sedangkan dokumentasi merupakan suatu kegiatan mencari, mengumpulkan, menyusun, menyelidiki, meneliti dan mengolah, serta memelihara dan menyiapkan dokumen agar lebih bermanfaat” (Ratnawati, 2013:61).

Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai merupakan materi dalam Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) SMK Nasional Pati. Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai merupakan materi penting yang dipelajari dalam jurusan Administrasi Perkantoran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Siswa akan dengan mudah menerapkan dalam dunia kerja apabila seluruh siswa dapat menguasai materi ini dengan baik. Oleh karena itu sangatlah penting bagi siswa untuk belajar dan menguasai materi memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai.

Dalam menentukan jenis alat penggandaan dokumen sebaiknya memahami macam dan jenis alat yang dapat digunakan dalam penggandaan dokumen, seperti yang di kemukakan oleh Ratnawati (2013:62) :

1. Stensil

“Stensil merupakan alat penggandaan dokumen dengan menggunakan master yang dibuat pada *sheet* stensil. Kelebihan pada alat ini biaya lebih murah jika penggandaan di atas 50 lembar, dan dapat dioperasikan tanpa listrik”.

2. Fotokopi
“Fotokopi adalah alat penggandaan dokumen menggunakan cahaya panas, bahan kimia atau muatan listrik statis dan langsung dari dokumen aslinya. Kelebihan dari alat ini jika penggandaan dibawah 100 eksemplar biaya lebih murah, salinan dapat diperbesar/diperkecil dari dokumen aslinya dan berwarna”.
3. Risograf
“Risograf merupakan penggandaan dokumen dalam jumlah besar menggunakan master dari film. Kelebihan alat ini mampu menggandakan dalam jumlah besar dan kecepatan penggandaannya mencapai 130 lembar per menit”.
4. *Faksimile*
“*Faksimile* adalah alat penggandaan dokumen langsung dari dokumen aslinya, dan salinan dapat diterima di tempat lain. Kelebihan alat pengganda ini salinan dapat diterima di tempat yang jauh, sesuai dengan nomor faks yang dituju”.
5. *Scanner*
“*Scanner* merupakan alat pengganda melalui pemindahan dengan bantuan komputer yang terinstal dengan *software* tertentu. Kelebihan dari alat tersebut salinan berupa *soft copy*, dapat diedit sesuai kebutuhan dan dapat dicetak kapan saja”.

2.4. Penelitian Terdahulu

Peneliti mengumpulkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai referensi. Dari penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2.
Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Variabel Penelitian		Hasil Belajar
			Bebas	Terikat	
1	<i>The effects of Teams Games Tournament on Achievement, Retntion, and</i>	<i>Michael M., Van Wyk (2011)</i>	<i>Cooperative Learning Teams Games Tournament</i>	<i>Achievmen ts, Retntion, and Attitudes</i>	<i>Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament</i>

	<i>Attitudes of Economics Education students</i>			<i>of Economics Education students</i>	<i>(TGT) meningkatkan hasil yang signifikan, dan meningkat.</i>
2	<i>Penerapan Zuma Chemistry Game dengan Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTSN Surabaya II</i>	<i>Ratih Tri Winarto dan Sukarmin</i>	<i>Penerapan Zuma Chemistry Game dengan Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)</i>	<i>Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTSN Surabaya II</i>	<i>Model Pembelajaran TGT pada permainan Zuma Chemistry dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa.</i>
3	<i>Pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dan Learning Cycle pada Mata Pelajaran elektronika Digital</i>	<i>Ganti Depari</i>	<i>Pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dan Learning Cycle</i>	<i>Mata Pelajaran elektronika Digital</i>	<i>Hasil penelitian ini menyimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan, pembelajaran TGT meningkatkan prestasi belajar siswa.</i>

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dibuat peneliti ini perbedaannya dengan penelitian terdahulu yaitu pada saat *games* siswa dipersilahkan untuk menantang jawaban dari kelompok lain dan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2.5. Kerangka Berfikir

Belajar merupakan perubahan tingkah laku manusia karena pengalaman. Pembelajaran memilih jenis pengandaan dokumen yang sesuai menuntut aktivitas siswa dan guru sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam pembelajaran, pengetahuan dan penalaran, guru merupakan faktor *intern* yang mempengaruhi siswa dalam belajar.

Pembelajaran memilih jenis pengandaan dokumen yang sesuai juga memiliki aspek-aspek yang diukur yaitu pemahaman dalam menjawab soal, penalaran dan serta kemampuan dalam berbicara secara lisan (mental). Proses belajar mengajar memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Pembelajaran yang cocok membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri. Guru tidak berperan utama dalam pembelajaran ini. Hal mempelajari sesuatu yang nyata sehingga diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi siswa dan membuat siswa aktif.

Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa dalam pembelajaran. Dalam Slavin (2008:160), “Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan dapat cepat tercapai dengan lebih efektif dan efisien”. Aktivitas belajar memilih

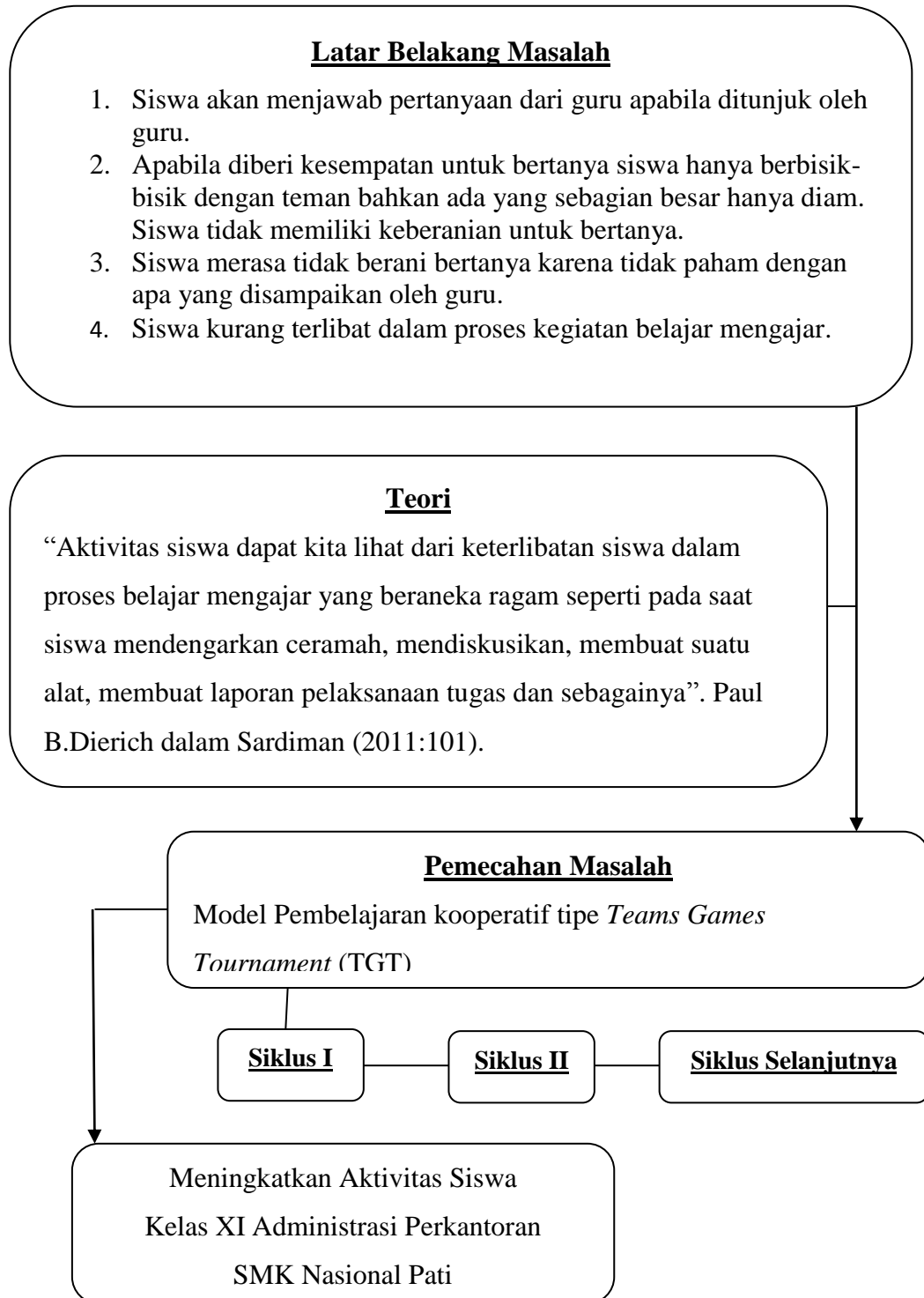
jenis penggandaan dokumen yang sesuai sangat penting ditingkatkan karena keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati memiliki aktivitas belajar yang masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya respon siswa saat guru memberikan pertanyaan, siswa takut untuk bertanya atau berpendapat, kurangnya interaksi siswa dengan siswa lain berkaitan dengan pembelajaran memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai, serta kurang diikutsertakannya siswa dalam membuat kesimpulan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menekan pada interaksi siswa dan kerjasama kelompok. Dalam Slavin (2008:162), “Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan *game* untuk membuat siswa senang dalam proses pembelajaran”. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa lebih banyak belajar pada teman sebaya. Siswa dapat saling mengungkapkan ide bersama temannya, melakukan diskusi dan mengerjakan tugas bersama, sehingga diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memberikan cara dan suasana baru yang menarik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai. Dengan model ini keaktifan, kemandirian, kerja sama, rasa tanggung jawab, dan ketrampilan siswa dapat ditingkatkan sehingga hasil belajar juga meningkat. Suasana belajar *cooperative learning Teams Games Tournament* menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi. Hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologi yang lebih baik dari pada suasana yang penuh dengan persaingan dan tanpa memisah-misahkan siswa.

Mekanisme kerangka berfikir tersebut digambarkan dalam gambar berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal, kualitas pembelajaran (aktivitas siswa) masih rendah karena menggunakan pendekatan tradisional. Untuk meningkatkannya maka guru menerapkan model pembelajaran inovatif yang salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena dengan turnamen, siswa lebih termotivasi untuk memperdalam pengetahuan agar selalu dapat dan berani menjawab pertanyaan agar memperoleh penghargaan. Sehingga siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Adapun pelaksanaannya dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus 1 kali pertemuan yang disertai dengan kegiatan observasi.

2.6. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah : “Jika pembelajaran kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka aktivitas siswa meningkat.

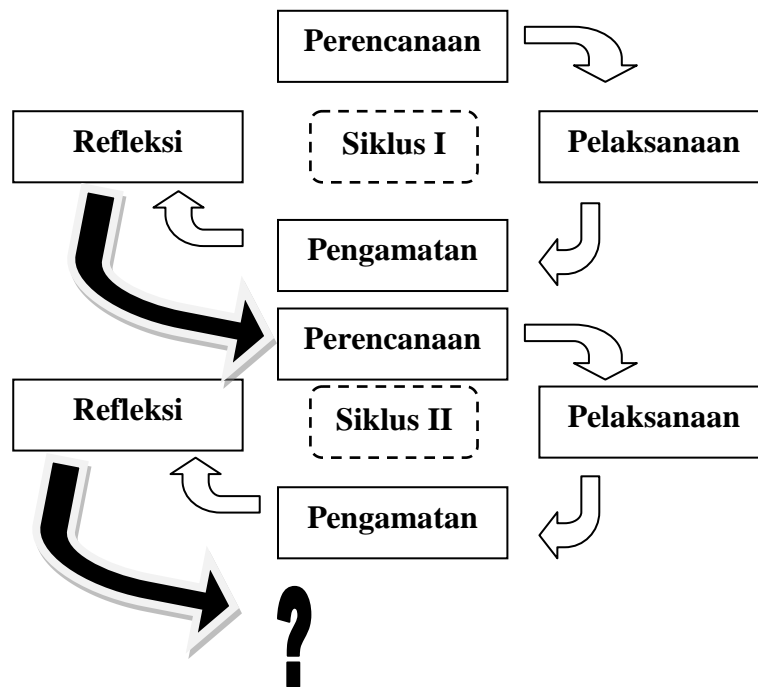
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa kelas XI AP SMK Nasional Pati Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai. Pelaksanaan penelitian bersifat kolaboratif bersama guru kelas sebagai upaya bersama untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan.

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Daur ulang dalam PTK diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*refleking*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan) di bawah ini gambar tahapan dalam PTK :



Gambar 3.1. : Bagan Langkah-langkah PTK (Suharsimi, 2009)

3.1.1 Tahap Perencanaan

Tahapan perencanaan ini merupakan tahapan penyusunan rancangan tindakan dengan menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati. Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
- b. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran TGT.
- c. Menyiapkan alat dan media pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, dan lembar kerja siswa.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

3.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus pertama yaitu pengertian dokumen, dokumentasi dan siklus kedua langkah-langkah pengolahan dokumentasi menjadi dokumen. Jika kedua siklus yang telah dilaksanakan tetapi belum mencapai kriteria yang diharapkan, maka dibutuhkan siklus ketiga.

3.1.3 Tahap Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah lembar pengamatan aktivitas siswa, catatan lapangan, dan soal tes. Hasil observasi kemudian dicatat untuk dianalisis dan sebagai acuan untuk melakukan refleksi.

3.1.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan. Sesudah mengkaji aktivitas siswa dalam proses pembelajaran apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada setiap siklusnya, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan setiap siklus, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

3.2. Siklus Penelitian

3.2.1 Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

- a. Menyusun jadwal pertemuan antara peneliti dengan guru kelas.
- b. Mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan materi pembelajaran.
- c. Menyusun RPP dengan materi dokumen dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran dokumen dan dokumentasi.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

- a. Guru menanyakan pada peserta didik pengertian dokumen, dokumentasi, dan jenis-jenis dokumen.
- b. Guru melakukan tanya jawab apa perbedaan dokumen dan dokumentasi.
- c. Guru menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa.
- d. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

2) Kegiatan Inti

Siswa memperhatikan materi yang diberikan oleh guru pada proses kegiatan belajar berlangsung.

- a. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

- b. Siswa memperhatikan penjelasan guru.
- c. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- d. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- e. Guru membentuk kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 anak.
- f. Siswa mendiskusikan jenis-jenis dokumen menggunakan modul dan buku pegangan yang dimiliki siswa.
- g. Setiap kelompok mengemukakan pendapat untuk menjawab pertanyaan pada lembar kegiatan kelompok.
- h. Setelah berdiskusi siswa mengamati penjelasan dari guru tentang cara belajar dengan berturnamen.
- i. Setiap kelompok mengirimkan salah satu anggotanya ke meja kelompok.
- j. Setiap siswa mengambil dan memainkan kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja kelompok.
- k. Guru mengamati permainan apabila ada kesulitan yang dialami siswa.
- l. Guru melakukan penghitungan skor siswa dalam turnamen.
- m. Guru memberikan *reward* (pujian, poin) kepada kelompok dengan skor tertinggi (rekognisi tim).
- n. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat.
- o. Memberikan pujian terhadap jalannya diskusi.

- p. Guru bersama siswa mengulas kembali pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen dan siswa mencatat.

3) Kegiatan Akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi turnamen tentang dokumen dan dokumentasi.
- b. Guru memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.
- c. Guru memberi penugasan rumah.
- d. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3.2.1.3. Observasi

Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

3.2.1.4. Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus I.
- b. Mengevaluasi proses dan aktivitas pembelajaran siklus I.
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

3.2.2 Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

- a. Menyusun jadwal pertemuan antara peneliti dengan guru kelas.
- b. Mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan materi pembelajaran.
- c. Menyusun RPP dengan materi langkah-langkah pengolahan dokumentasi-menjadi dokumen.
- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran langkah-langkah pengolahan dokumentasi-menjadi dokumen.

- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT.

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus kedua meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

- a. Guru menanyakan pada peserta didik langkah-langkah pengolahan dokumen.
- b. Guru melakukan tanya jawab tentang mesin yang dapat digunakan dalam penggandaan dokumen.
- c. Guru menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa.
- d. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

2) Kegiatan Inti

Siswa memperhatikan materi yang diberikan oleh guru pada proses kegiatan belajar berlangsung.

- a. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan guru.
- c. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- d. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- e. Guru membentuk kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 anak.

- f. Siswa mendiskusikan jenis-jenis dokumen menggunakan modul dan buku pegangan yang dimiliki siswa.
- g. Setiap kelompok mengemukakan pendapat untuk menjawab pertanyaan pada lembar kegiatan kelompok.
- h. Setelah berdiskusi siswa mengamati penjelasan dari guru tentang cara belajar dengan berturnamen.
- i. Setiap kelompok mengirimkan salah satu anggotanya ke meja kelompok.
- j. Setiap siswa mengambil dan memainkan kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja kelompok.
- k. Guru mengamati permainan apabila ada kesulitan yang dialami siswa.
- l. Guru melakukan penghitungan skor siswa dalam turnamen.
- m. Guru memberikan *reward* (pujian, poin) kepada kelompok dengan skor tertinggi (rekognisi tim).
- n. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat.
- o. Memberikan pujian terhadap jalannya diskusi.
- p. Guru bersama siswa mengulas kembali pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen dan siswa mencatat.

3) Kegiatan Akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi turnamen tentang langkah-langkah pengolahan dokumentasi menjadi dokumen.
- b. Guru memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.
- c. Guru memberi penugasan rumah.

3.2.2.3. Observasi

Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

3.2.2.4. Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus II.
- b. Mengevaluasi proses dan aktivitas pembelajaran siklus II.
- c. Membuat laporan hasil perbandingan dari kedua siklus.

3.3. SUBJEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati sebanyak 37 siswa.

3.4. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah Aktivitas Siswa dalam pembelajaran kompetensi dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

3.5. DATA DAN CARA PENGAMBILAN DATA

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi, dan hasil wawancara guru.

3.5.1.2. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data siswa kelas XI AP SMK Nasional Pati.

3.5.1.3. Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

3.5.2 Jenis Data

Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dan wawancara serta catatan lapangan dalam pembelajaran kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah non tes.

3.5.3.1. Teknik Non Tes

1) Metode Observasi

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Narbuka dan Ahmadi, 2010:70). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Metode Dokumentasi

Dokumen adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Dokumen dalam penelitian ini digunakan sebagai data yang autentik yang menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai.

3) Metode Wawancara

Menurut Arikunto (2010:155), “Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan di mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Narbuka dan Ahmadi, 2010:83).

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru dalam pembelajaran kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah data aktivitas siswa. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data penelitian ini adalah :

3.6.1 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta hasil catatan lapangan dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif

kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, dan catatan lapangan dalam pembelajaran. Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta hasil catatan lapangan dan angket dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Menurut Poerwanti, dkk (2007:6.9) “Dalam mengolah data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut : (1) menentukan skor terendah; (2) menentukan skor tertinggi; (3) mencari median; (4) membagi rentang nilai menjadi 4 katagori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Kemudian setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut :

R = skor terendah

T = skor tertinggi

$n = \text{banyaknya skor} = (T - R) + 1$

Q2 = median

Letak $Q2 = \frac{2}{4}(n+1)$ untuk data ganjil atau genap

Q1 = kuartil pertama

Letak $Q1 = \frac{2}{4}(n+2)$ untuk data genap atau $Q1 = \frac{2}{4}(n+1)$ untuk data ganjil.

Q3 = kuartil ketiga

Letak $Q3 = \frac{2}{4}(3n+2)$ untuk data genap atau $Q3 = \frac{2}{4}(n+1)$ untuk data ganjil

Q_4 = kuartil keempat = T

Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif”.

Tabel 3.1.
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
$Q_3 \leq \text{Skor} \leq T$	Sangat Baik	Tuntas
$Q_2 \leq \text{Skor} < Q_3$	Baik	Tuntas
$Q_1 \leq \text{Skor} < Q_2$	Cukup	Tidak Tuntas
$R \leq \text{Skor} < Q_1$	Kurang	Tidak Tuntas

Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

R = skor terendah = 8

T = skor tertinggi = 32

n = banyaknya skor = 24

Q_2 = median = 20

Q_1 = kuartil bawah = 13,5

Q_3 = kuartil atas = 26,5

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Nilai	Kriteria
$26,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik	Tuntas
$20 \leq \text{skor} < 26,5$	Baik	Tuntas
$13,5 \leq \text{skor} < 20$	Cukup	Tidak Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 13,5$	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti, dkk, 2007:6.9)

3.7. Indikator Keberhasilan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati dengan indikator sebagai berikut :

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kompetensi dasar memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu dengan skor lebih dari atau sama dengan 20.

3.8. Hipotesis Tindakan

Adanya permasalahan pada aktivitas belajar siswa yang monoton dan kurang aktif menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa di kelas XI AP SMK Nasional Pati, oleh karena itu diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kompetensi dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai di SMK Nasional Pati.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati dapat ditarik simpulan :

Aktivitas Siswa

1. Siklus I

Aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar Memilih Jenis Pengandaan Dokumen yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I hanya masuk dalam kriteria cukup yaitu dengan jumlah rata-rata skor 16.0.

2. Siklus II

Aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar Memilih Jenis Pengandaan Dokumen yang Sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 26.4 menunjukkan kriteria Baik, dari siklus I yang hanya sebesar 16 dan meningkat pada siklus II dengan skor 26.4.

5.2 Saran

Agar usaha-usaha kooperatif yang diharapkan dapat tercapai, maka perlu diupayakan hal-hal sebagai berikut :

Bagi Guru

1. Persiapan dan perencanaan yang disesuaikan dengan untuk menyajikan kegiatan pembelajaran. Persiapan dan perencanaan tersebut meliputi : (1) pemilihan materi/konsep yang akan disiapkan; (2) lembar kerja siswa (LKS) untuk kerja kelompok; (3) strategi dan metode yang akan digunakan; (4) sarana kerja kooperatif apa saja yang akan digunakan.
2. Masih banyak lagi metode pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai salah satu gambaran untuk guru menerapkan KBM.

Bagi Sekolah

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih bermakna karena pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang masih kontekstual dengan adanya pembentukan kelompok belajar, sehingga model tersebut bisa digunakan sebagai acuan pada setiap pembelajaran guna meningkatkan aktivitas siswa khususnya pada XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati.

Bagi Siswa

Sebaiknya siswa dikelompokkan untuk mengerjakan tugas kelompok agar siswa lebih aktif dalam KBM. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam bekerjasama dalam kelompok dan saling memberikan dorongan antar siswa dengan menggunakan keterampilan-keterampilan yang sudah dilatihkan dalam pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. 1993. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Anni, Chatarina. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES PRESS
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Baharudin dan Esa Nur Wahyudi. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Depdiknas. 2005. *Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: (GP Press Group)
- Khudori, Mukh. Dkk. 2012. *Pembelajaran IPA dengan Model TGT menggunakan Media Game Ular Tangga dan Puzzle ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa*. Surakarta: Jurnal USM
- Mulyono, Anton. 2001. *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama
- Purwanto, 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Karya
- Ratnawati, Reny. Dkk. 2013. *Seri Pendalaman Materi Administrasi Perkantoran*. Jakarta: Erlangga
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Slavin, Robert. E. 2008. *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media

Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesinde.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teoridan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK NASIONAL PATI**

No	No Induk	Nama	Jenis Kelamin
1	13216	Ahmad Prayoga	L
2	13217	Anza Ul Fazira	P
3	13218	Aris Setyo Nugroho	L
4	13219	Arnestha Oktaviana	P
5	13220	Ayu Pratyarningsih	P
6	13221	Ayu Sulistianingrum	P
7	13222	Bigita Febrianti	P
8	13223	Carlina Rachmawati	P
9	13224	Dewi Ismawati	P
10	13225	Dewi Sri Fuji Astuti	P
11	13226	Diah Ayu Wiji Lestari	P
12	13227	Dian Agustiani	P
13	13228	Dina Mahdarena	P
14	13229	Dwi Ana Suryanti	P
15	13230	Dwi Listyaningrum	P
16	13231	Dwi Listyaningsih	P
17	13232	Efi Syafa'atun	P
18	13233	Fitriana Kurniawati	P
19	13234	Fungki Ratna Sari	P
20	13235	Hendra Prasetiawan	L
21	13236	Ikhwanul Karim	P
22	13237	Indah Lestari	P
23	13238	Indrik Lailatun Nikmah	P
24	13239	Intan Yumaningrum	P
25	13240	Isti Widati	P
26	13241	Jefri Eko wijayanthi	L
27	13242	Jefri La Pinaesa	L
28	13243	Mega Stiya Is Wulandari	P
29	13244	Nining Restika	P
30	13245	Nur Fritriani	P
31	13246	Nurlita Rizqi Pradani	P
32	13247	Nurul Fadzilah	P

No	No Induk	Nama	
33	13248	Puji Lestari	P
34	13249	Puput Noviani Prayogo	P
35	13250	Retno Setyani	P
36	13251	Rizal Prayoga Adi Tirta	L
37	13252	Rusmawati	P

DAFTAR KELAS XI-AP
KELOMPOK BELAJAR *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

KELOMPOK 1

1. Ahmad Prayoga
2. Anza Ul Fazira
3. Aris Setyo Nugroho
4. Arnestha Oktaviana
5. Ayu Prastyaningsih
6. Ayu Sulistianingrum

KELOMPOK 2

1. Bigita Febrianti
2. Carlina Rachmawati
3. Dewi Ismawati
4. Dewi Sri Fuji Astuti
5. Diah Ayu Wiji Lestari
6. Dian Agustiani

KELOMPOK 3

1. Dina Mahdarena
2. Dwi Ana Suryanti
3. Dwi Listyaningrum
4. Dwi Listyaningsih
5. Efi Syafa'atun
6. Fitriana Kurniawati

KELOMPOK 4

1. Fungsi Ratna Sari
2. Hendra Prasetiawan
3. Ikhwanul Karim
4. Indah Lestari
5. Indrik Lailatun
Nikmah
6. Intan Yumaningrum

KELOMPOK 5

1. Isti Widati
2. Jefri Eko Wijyanthi
3. Jefri La Pinaesa
4. Mega Stiya Is W.
5. Nining Restika
6. Nur Fitriani

KELOMPOK 6

1. Nurlita Rizqi Pradani
2. Nurul Fadzilah
3. Puji Lestari
4. Puput Noviani P.
5. Retno Setyani
6. Rizal Prayoga Adi T.
7. Rusmawati

KISI-KISI INSTRUMEN

**Aktivitas Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran
Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games
Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di
SMK Nasional Pati**

No	Variabel	Indikator	Alat/Media
1	Aktivitas siswa dalam pembelajaran Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. <i>Visual activities</i> (aktivitas penglihatan) 2. <i>Oral activities</i> (aktivitas lisan) 3. <i>Listening activities</i> (aktivitas mendengarkan) 4. <i>Writing activities</i> (aktivitas menulis) 5. <i>Drawing activities</i> (aktivitas menggambar) 6. <i>Motor activities</i> (aktivitas metrik) 7. <i>Mental activities</i> (aktivitas mental) 8. <i>Emotional activities</i> (aktivitas emosional)	1. Observasi 2. Catatan lapangan 3. Wawancara 4. Angket

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Nasional Pati

Siklus :
 Nama Sekolah : SMK Nasional Pati
 Nama siswa :
 Kelas : XI
 Mata Pelajaran : Menangani Penggandaan dan Pengumpulan Dokumen
 Hari/ tanggal :

Petunjuk

- a. Bacalah dengan cermat 8 indikator aktivitas siswa.
- b. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
- c. Berilah tanda (√) pada angka 1, 2, 3, atau 4 sesuai dengan deskriptor.

Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut :

Skor 1 (Jika tidak ada satu deskriptor pun yang tampak).

Skor 2 (Jika satu hingga dua deskriptor tampak).

Skor 3 (Jika tiga deskriptor tampak).

Skor 4 (Jika empat deskriptor tampak).

No	Indikator	Diskriptor	Tingkat Kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1	<i>Visual activities</i> (aktivitas penglihatan)	a. Membaca bahan ajar. b. Mengamati materi yang disampaikan oleh guru. c. Memperhatikan petunjuk permainan yang disajikan guru.					

		d. Mengamati contoh peragaan.					
2	<i>Oral activities</i> (aktivitas lisan)	a. Melakukan tanya jawab dengan guru. b. Merumuskan masalah. c. Mengemukakan pendapat dalam diskusi. d. Memberikan saran dalam diskusi.					
3	<i>Listening activities</i> (aktivitas mendengarkan)	a. Mendengarkan uraian kegiatan belajar dari guru. b. Mendengarkan penjelasan materi dari guru. c. Mendengarkan teman. d. Mengemukakan pendapat dan saran dalam diskusi. e. Memperhatikan kelompok lain mempresentasikan laporan diskusi.					
4	<i>Writing activities</i> (aktivitas menulis)	a. Mengerjakan lembar kegiatan. b. Membuat rangkuman pelajaran. c. Menulis informasi penting dari kegiatan diskusi. d. Mengerjakan tes evaluasi.					
5	<i>Drawing activities</i> (aktivitas menggambar)	a. Menggambar. b. Membuat grafik. c. Peta. d. Diagram.					
6	<i>Motor activities</i> (aktivitas metrik)	a. Melaksanakan turnamen sesuai dengan petunjuk guru. b. Memainkan media pembelajaran yang disajikan guru. c. Membuat konstruksi dari kegiatan turnamen yang dilakukan. d. Menjadi tutor sebaya bagi teman sekelompoknya.					
7	<i>Mental activities</i>	a. Menjawab pertanyaan dari guru.					

	(aktivitas mental)	<ul style="list-style-type: none"> b. Memecahkan masalah yang disajikan guru. c. Memecahkan soal evaluasi dengan tepat. d. Menanggapi setiap permasalahan dalam diskusi. 					
8	<i>Emotional activities</i> (aktivitas emosional)	<ul style="list-style-type: none"> a. Sigap dalam menanggapi pertanyaan guru. b. Berani mengungkapkan pendapat dan saran. c. Aktif berpartisipasi dalam member balikan pada pertanyaan yang diajukan guru. d. Bersikap tenang dan bersemangat ketika proses belajar mengajar berlangsung. 					

Kriteria Penilaian

Skor	Nilai	Ketuntasan
$26,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik	Tuntas
$20 \leq \text{skor} \leq 26,5$	Baik	Tuntas
$13,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Cukup	Tidak Tuntas
$8 \leq \text{skor} \leq 13,5$	Kurang	Tidak Tuntas

Jumlah Skor = Kategori =

Semarang, September 2014

Observer,

Lova Lovieana

NIM 7101409003

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

A. Identitas

Nama Sekolah	: SMK Nasional Pati
Kelas/Semester	: XI
Kompetensi Keahlian	: Administrasi Perkantoran
Mata Pelajaran	: Menangani Penggandaan dan Pengumpulan Dokumen
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit

B. Standar Kompetensi

Menangani Penggandaan dan Pengumpulan Dokumen

C. Kompetensi Dasar

Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1 Secara jujur siswa mengetahui pengertian dokumen dan dokumentasi.
- 2 Mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab.
- 3 Memperlakukan teman/guru dengan baik, sopan dan hormat, peka terhadap perasaan orang lain, tidak pernah menghina atau mempermainkan teman/guru, tidak pernah mempermainkan teman/guru.
- 4 Siswa bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok untuk kepentingan bersama, secara suka rela dan membantu teman/guru.
- 5 Peka terhadap perasaan orang lain, mencoba untuk membantu siswa/guru yang membutuhkan.

E. Tujuan Pembelajaran

- 1 Siswa dapat mengetahui pengertian dokumen dan dokumentasi.
- 2 Siswa dapat mengetahui perbedaan dokumen dan dokumentasi.
- 3 Siswa dapat mengetahui jenis-jenis dokumen dan dokumentasi.
- 4 Siswa dapat memahami langkah-langkah menyimpan dokumen secara benar.

F. Materi Ajar

- 1 Pengertian dokumen dan dokumentasi.
- 2 Langkah-langkah pengolahan dokumentasi menjadi dokumen.

G. Metode Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Aktivitas	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada siswa. 2. Guru mempresensi siswa pada pertemuan ini. 3. Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memulai pelajaran dan materi pembelajaran. b. Guru memberikan mekanisme jalannya model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>. c. Guru menetapkan kelompok yang akan terlibat dalam metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan menyampaikan alokasi waktu yang disediakan. d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 2. Elaborasi <ol style="list-style-type: none"> a. Metode <i>Teams Games Tournament</i> 	15 Menit

	d. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif di dalam kelas.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa saat pembelajaran berlangsung. 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 	20 Menit

I. Sumber Belajar

- 1 Modul Administrasi Perkantoran
- 2 Seri Pembelajaran Materi Administrasi Perkantoran

J. Penilaian Hasil Belajar

- 1 Tes
- 2 Pengulangan Penegasan

SOAL TES Siklus I

Petunjuk Umum :

- a. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d atau e yang Anda anggap benar.
 - b. Apabila Anda merasa jawaban Anda salah dan akan merubah jawaban lain berilah tanda (=) pada jawaban semula.
 - c. Teliti kembali jawaban Anda sebelum dikumpulkan kepada guru.
-

1. Surat-surat atau benda-benda yang berharga, termasuk rekaman yang dapat dijadikan sebagai alat bukti untuk mendukung keterangan supaya lebih meyakinkan disebut...
 - a. Dokumentasi
 - b. Dokumen
 - c. Warkat
 - d. Dokumen korporil
 - e. Dokumen literer
2. Surat dapat dipakai untuk mengetahui hal-hal yang telah lama disepakati atau disetujui, merupakan fungsi surat sebagai...
 - a. Alat pengingat
 - b. Bukti historis
 - c. Alat bukti tertulis
 - d. Pedoman
 - e. Sarana promosi
3. Surat rahasia merupakan jenis surat berdasarkan...
 - a. Wujudnya
 - b. Tujuan
 - c. Sifat
 - d. Jumlah penerima
 - e. Keamanan isinya

4. Di bawah ini yang merupakan surat pribadi yang bersifat kedinasan adalah...
 - a. Surat ucapan
 - b. Surat izin tidak masuk sekolah
 - c. Surat undangan
 - d. Surat dari orang tua
 - e. Surat dari sahabat
5. Pada nomor surat 235/PT/VIII/12, kode interen perusahaan ditunjukkan oleh...
 - a. 235
 - b. PT
 - c. VIII
 - d. 12
 - e. 235/PT/VIII/12
6. Perbedaan bentuk surat *full block stile* dan *block stile* berada pada letak penulisan...
 - a. Kepala surat
 - b. Isi surat
 - c. Lampiran
 - d. Tanggal
 - e. Perihal
7. Untuk surat niaga yang menggunakan kertas A4, lipatan surat yang biasa digunakan adalah...
 - a. Akordion
 - b. Ganda sejajar
 - c. Ganda
 - d. Standar
 - e. Tunggal
8. Tujuan penataan dokumen kantor dengan sistem tertentu adalah...
 - a. Dokumen tertata dengan rapi
 - b. Dokumen tersimpan dengan aman

- c. Dokumen tahan lama
 - d. Dokumen cepat ditemukan
 - e. Dokumen tidak hilang
9. “Kami akan melayani pesanan Saudara dengan senang hati”. Pernyataan tersebut adalah kalimat penutup untuk surat...
- a. Surat niaga
 - b. Surat perjanjian
 - c. Surat tugas
 - d. Memo
 - e. Surat kilat
10. Dalam pola sentralisasi, pihak yang melakukan pengurusan surat masuk dan keluar adalah...
- a. Unit pengolah
 - b. Unit kerja
 - c. Bagian dalam perusahaan
 - d. Sekretaris
 - e. Tata usaha

SOAL GAMES

Siklus I

1

Jelaskan pengertian dokumen dan dokumentasi...

4

Sebutkan dan jelaskan jenis dokumen berdasarkan bentuk fisiknya...

2

Jelaskan jenis-jenis dokumen...

5

Sebutkan dan jelaskan ruang lingkup dokumentasi...

3

Sebutkan dan jelaskan jenis dokumen berdasarkan kepentingannya...

6

Sebutkan dan jelaskan yang anda ketahui tentang dokumen kantor...

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

A. Identitas

Nama Sekolah	: SMK Nasional Pati
Kelas/Semester	: XI
Kompetensi Keahlian	: Administrasi Perkantoran
Mata Pelajaran	: Menangani Penggandaan dan Pengumpulan Dokumen
Pertemuan	: 2
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit

B. Standar Kompetensi

Menangani Penggandaan dan Pengumpulan Dokumen

C. Kompetensi Dasar

Memilih Jenis Penggandaan Dokumen yang Sesuai

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Secara jujur siswa mengetahui pengertian dokumen dan dokumentasi.
2. Mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab.
3. Memperlakukan teman/guru dengan baik, sopan dan hormat, peka terhadap perasaan orang lain, tidak pernah menghina atau mempermainkan teman/guru, tidak pernah mempermainkan teman/guru.
4. Siswa bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok untuk kepentingan bersama, secara suka rela dan membantu teman/guru.
5. Peka terhadap perasaan orang lain, mencoba untuk membantu siswa/guru yang membutuhkan.

K. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami langkah-langkah dalam pemusnahan dokumen.
2. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis mesin penggandaan dokumen.
3. Siswa dapat memahami pemilihan mesin penggandaan dokumen secara benar.
4. Siswa dapat melakukan proses penggandaan dokumen.

L. Materi Ajar

1. Jenis-jenis alat atau mesin.
2. Bagian-bagian dan fungsi alat/mesin.
3. Memilih alat/mesin.

M. Metode Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT)

N. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Aktivitas	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada siswa. 2. Guru mempresensi siswa pada pertemuan ini. 3. Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memulai pelajaran dan materi pembelajaran. b. Guru memberikan mekanisme jalannya model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>. c. Guru menetapkan kelompok yang akan terlibat dalam metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan menyampaikan alokasi waktu yang disediakan. d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 	15 Menit

	<p>2. Elaborasi</p> <p>a. Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mulai dilaksanakan dengan menjalankan diskusi yang termasuk dalam kegiatan <i>games</i>. Selanjutnya setelah diskusi selesai siswa dipersilahkan untuk mempresentasikan dan setelah presentasi selesai, kelompok lain berhak untuk menantang jawaban.</p> <p>b. Setelah proses <i>games</i> berlangsung dilanjutkan dengan kegiatan <i>tournament</i> yaitu siswa berebut jawaban yang dilontarkan oleh guru.</p> <p>c. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru bersama siswa melakukan diskusi baik tentang jalannya metode maupun materi yang diajarkan.</p> <p>b. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan tanggapan terhadap proses pelaksanaan metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).</p> <p>c. Guru selalu membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa pada saat siswa</p>	45 Menit
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

	<p>merasa kesulitan mengikuti pelajaran dikelas.</p> <p>d. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif di dalam kelas.</p>	15 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa saat pembelajaran berlangsung. 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 	20 Menit

O. Sumber Belajar

- 1 Modul Administrasi Perkantoran
- 2 Seri Pembelajaran Materi Administrasi Perkantoran

P. Penilaian Hasil Belajar

- 1 Tes
- 2 Pengulangan Penegasan

SOAL TES Siklus II

Petunjuk Umum :

- a. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d atau e yang Anda anggap benar.
 - b. Apabila Anda merasa jawaban Anda salah dan akan merubah jawaban lain berilah tanda (=) pada jawaban semula.
 - c. Teliti kembali jawaban Anda sebelum dikumpulkan kepada guru.
-

1. Bila Anda diminta untuk menggandakan dokumen dalam jumlah 1.000 eksemplar dalam waktu yang relatif singkat, mesin pengganda yang tepat untuk dipilih adalah...
 - a. mesin stensil
 - b. mesin fotokopi
 - c. mesin risograf
 - d. mesin *scanner*
 - e. mesin *printer*
2. File-file yang berasal dari luar, sering kali mempunyai nilai yang sangat penting, sehingga perusahaan merasa perlu membuat *backup* dalam bentuk *softcopy*. Untuk itu mesin pengganda yang paling tepat untuk dipilih adalah...
 - a. mesin stensil
 - b. mesin fotokopi
 - c. mesin risograf
 - d. mesin *scanner*
 - e. mesin *printer*
3. Mesin pengganda yang cocok digunakan di daerah-daerah yang masih terpencil dan pada instansi pemerintah atau sekolah-sekolah adalah...
 - a. mesin stensil
 - b. mesin faksimile
 - c. mesin *scanner*
 - d. mesin risograf
 - e. mesin *offset*
4. *Scanner* adalah mesin pengganda dokumen dalam bentuk...
 - a. dokumen asli
 - b. dokumen *master*
 - c. dokumen *hard copy*
 - d. dokumen *softcopy*
 - e. dokumen duplikat

5. Dalam menggandakan dokumen yang berasal dari dokumen aslinya, mesin-mesin yang dapat digunakan adalah...
 - a. fotokopi, risograf, dan faks
 - b. fotokopi, faks, dan stensil
 - c. stensil dan risograf
 - d. stensil dan *scanner*
 - e. *scanner*, faks, dan fotokopi
6. Tinta yang digunakan pada mesin pengganda menggunakan toner...
 - a. mesin faksimile
 - b. mesin stensil
 - c. mesin risograf
 - d. mesin fotokopi
 - e. mesin *offset*
7. Agar tidak terjadi pemborosan kertas dan tinta, sebelum menggandakan dokumen pastikan...
 - a. dokumen asli yang akan digandakan sudah benar
 - b. dokumen asli dalam posisi terbalik
 - c. mesin pengganda yang cocok
 - d. mesin pengganda yang paling bagus
 - e. mesin pengganda langsung menyala
8. Sebelum melakukan penggandaan, buatlah *master* terlebih dahulu dengan menggunakan bantuan mesin ketik. Pernyataan tersebut adalah sebagian dari langkah pengoperasian...
 - a. mesin faksimile
 - b. mesin stensil
 - c. mesin risograf
 - d. mesin fotokopi
 - e. mesin *offset*
9. Untuk menggandakan dokumen dengan menggunakan risograf, langkah yang tidak perlu dilakukan adalah...
 - a. menghubungkan dengan komputer terlebih dahulu
 - b. membuat *master* dari film
 - c. menekan tombol ON dan OFF di awal dan akhir
 - d. mengatur posisi naskah
 - e. melakukan percobaan untuk mendapatkan hasil terbaik

10. Sebelum didistribusikan, dokumen yang sudah dicetak terlebih dahulu dijilid dengan menggunakan...
- a. *paper shredder*
 - b. *guillotine*
 - c. *perforator*
 - d. *stapler remover*
 - e. *binding machine*

SOAL GAMES

Siklus II

1

Jelaskan pengertian penggandaan dokumen...

4

Apa yang dimaksud dengan mesin *scanner*...

2

Sebutkan macam-macam alat penggandaan dokumen...

5

Sebutkan langkah-langkah mendistribusikan dokumen...

3

Apa saja yang harus dilakukan sebelum melakukan penggandaan dokumen...

5

Sebutkan langkah-langkah melakukan penggandaan dokumen menggunakan mesin stensil...

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa
Siklus I

No	Nama	Siklus 1								Σ
		i_1	i_2	i_3	i_4	i_5	i_6	i_7	i_8	
R_1	Ahmad Prayoga	4	3	3	1	2	4	4	3	24
R_2	Anza Ul Fazira	3	4	1	1	3	3	1	2	18
R_3	Aris Setyo Nugroho	2	2	3	1	2	2	1	4	17
R_4	Arnestha Oktaviana	1	1	4	2	2	2	3	4	19
R_5	Ayu Pratyansih	1	2	2	1	3	3	1	2	15
R_6	Ayu Sulistianingrum	4	3	1	2	2	2	3	3	20
R_7	Bigita Febrianti	2	1	3	1	1	1	1	1	11
R_8	Carlina Rachmawati	1	2	2	2	3	2	1	2	15
R_9	Dewi Ismawati	3	2	1	2	1	2	4	1	16
R_10	Dewi Sri Fuji Astuti	1	3	1	3	1	1	3	3	16
R_11	Diah Ayu Wiji Lestari	2	2	2	2	1	4	1	2	16
R_12	Dian Agustiani	1	1	4	3	3	1	2	1	16
R_13	Dina Mahdarena	4	3	2	2	1	3	3	3	21
R_14	Dwi Ana Suryanti	1	2	3	2	1	2	2	2	15
R_15	Dwi Listyaningrum	3	3	2	1	1	1	1	1	13
R_16	Dwi Listyaningsih	2	1	1	3	3	3	2	3	18
R_17	Efi Syafa'atun	1	2	1	2	1	2	3	2	14
R_18	Fitriana Kurniawati	4	3	1	2	2	2	2	1	17
R_19	Fungki Ratna Sari	2	2	3	1	1	1	1	3	14
R_20	Hendra Prasetiawan	1	1	2	2	3	3	2	1	15
R_21	Ikhwanul Karim	3	2	2	3	2	2	3	2	19
R_22	Indah Lestari	4	3	3	4	3	2	2	3	24
R_23	Indrik Lailatun Nikmah	2	2	2	1	1	3	1	2	14
R_24	Intan Yumaningrum	1	1	1	3	2	1	3	2	14
R_25	Isti Widati	3	2	2	1	1	1	2	1	13
R_26	Jefri Eko wijayanthi	2	1	3	1	1	2	2	2	14
R_27	Jefri La Pinaesa	1	3	1	2	2	3	1	1	14
R_28	Mega Stiya Is Wulandari	3	1	1	4	3	1	3	1	17
R_29	Nining Restika	2	2	2	1	2	1	2	2	14
R_30	Nur Fritriani	1	3	2	3	1	2	1	2	15
R_31	Nurlita Rizqi Pradani	3	1	1	2	2	1	2	2	14
R_32	Nurul Fadzilah	1	1	2	1	2	2	2	1	12

No	Nama	Siklus 1								Σ
		i_1	i_2	i_3	i_4	i_5	i_6	i_7	i_8	
R_33	Puji Lestari	4	2	1	1	1	1	2	2	14
R_34	Puput Noviani Prayogo	2	3	2	3	2	1	1	1	15
R_35	Retno Setyani	3	1	2	3	1	2	2	1	15
R_36	Rizal Prayoga Adi Tirta	2	2	2	1	2	1	2	2	14
R_37	Rusmawati	3	3	1	4	3	2	1	2	19
	Jumlah	83	76	72	74	68	72	73	73	591
	Rata-rata	2,2	2,1	1,9	2	1,8	1,9	2	2	16,0

Indikator	Keterangan
i_1	<i>Visual activities</i> (aktivitas penglihatan)
i_2	<i>Oral activities</i> (aktivitas lisan)
i_3	<i>Listening activities</i> (aktivitas mendengarkan)
i_4	<i>Writing activities</i> (aktivitas menulis)
i_5	<i>Drawing activities</i> (aktivitas menggambar)
i_6	<i>Motor activities</i> (aktivitas metrik)
i_7	<i>Mental activities</i> (aktivitas mental)
i_8	<i>Emotional activities</i> (aktivitas emosional)

Lampiran 12

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa
Siklus II

No	Nama	Siklus II								Σ
		i_1	i_2	i_3	i_4	i_5	i_6	i_7	i_8	
R_1	Ahmad Prayoga	4	4	4	3	4	4	4	4	31
R_2	Anza Ul Fazira	4	4	3	2	4	4	3	4	28
R_3	Aris Setyo Nugroho	3	4	4	2	3	3	3	4	26
R_4	Arnestha Oktaviana	1	3	4	3	4	4	4	4	27
R_5	Ayu Pratyarningsih	3	3	3	2	4	4	3	4	26
R_6	Ayu Sulistianingrum	4	4	3	3	4	4	4	4	30
R_7	Bigita Febrianti	3	1	4	2	3	3	2	3	21
R_8	Carlina Rachmawati	3	3	3	4	4	3	3	3	26
R_9	Dewi Ismawati	4	4	2	3	3	4	4	3	27
R_10	Dewi Sri Fuji Astuti	2	4	3	4	3	3	4	4	27
R_11	Diah Ayu Wiji Lestari	3	3	4	4	3	4	3	4	28
R_12	Dian Agustiani	2	1	4	4	4	3	3	3	24
R_13	Dina Mahdarena	4	4	3	3	3	4	4	4	29
R_14	Dwi Ana Suryanti	3	4	4	4	2	4	3	3	27
R_15	Dwi Listyaningrum	4	4	4	3	3	4	3	2	27
R_16	Dwi Listyaningsih	3	2	3	4	4	4	4	4	28
R_17	Efi Syafa'atun	3	3	2	4	3	4	4	4	27
R_18	Fitriana Kurniawati	4	4	2	3	4	3	3	3	26
R_19	Fungki Ratna Sari	4	4	4	3	3	3	3	4	28
R_20	Hendra Prasetiawan	3	2	3	4	4	4	4	2	26
R_21	Ikhwanul Karim	4	3	4	4	4	4	4	4	31
R_22	Indah Lestari	4	4	4	4	4	3	3	4	30
R_23	Indrik Lailatun Nikmah	3	3	3	3	2	4	2	3	23
R_24	Intan Yumaningrum	4	3	3	4	4	3	4	4	29
R_25	Isti Widati	4	3	4	2	2	3	3	2	23
R_26	Jefri Eko wijayanthi	4	3	4	3	3	4	4	3	28
R_27	Jefri La Pinaesa	3	4	2	4	4	4	2	1	24
R_28	Mega Stiya Is Wulandari	4	2	3	4	4	2	4	2	25
R_29	Nining Restika	4	3	3	3	4	2	3	4	26
R_30	Nur Fritriani	3	4	4	4	1	4	2	3	25
R_31	Nurlita Rizqi Pradani	4	3	3	3	4	2	3	3	25
R_32	Nurul Fadzilah	2	2	3	3	4	4	3	3	24
R_33	Puji Lestari	4	3	2	3	3	3	3	3	24
R_34	Puput Noviani Prayogo	4	4	3	4	3	2	1	2	23
R_35	Retno Setyani	4	3	4	4	3	4	3	2	27

No	Nama	Siklus II								Σ
		i_1	i_2	i_3	i_4	i_5	i_6	i_7	i_8	
R_36	Rizal Prayoga Adi Tirta	4	3	4	3	3	2	3	3	25
R_37	Rusmawati	4	4	2	4	4	2	1	3	24
	Jumlah	127	119	121	123	125	125	116	119	975,0
	Rata-rata	3,4	3,2	3,3	3,3	3,4	3,4	3,1	3,2	26,4

Indikator	Keterangan
i_1	<i>Visual activities</i> (aktivitas penglihatan)
i_2	<i>Oral activities</i> (aktivitas lisan)
i_3	<i>Listening activities</i> (aktivitas mendengarkan)
i_4	<i>Writing activities</i> (aktivitas menulis)
i_5	<i>Drawing activities</i> (aktivitas menggambar)
i_6	<i>Motor activities</i> (aktivitas metrik)
i_7	<i>Mental activities</i> (aktivitas mental)
i_8	<i>Emotional activities</i> (aktivitas emosional)

Pertanyaan Wawancara Terhadap Siswa dan Guru

Guru :

1. Bagaimana pendapat anda sebagai guru tentang pembelajaran dengan model *Teams Games Turnamen* (TGT) yang telah dilaksanakan, kaitannya dengan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran?
2. Apakah dengan melihat hasil penelitian yang meningkat terhadap aktivitas belajar siswa, anda sebagai guru akan menerapkan model pembelajaran dengan model TGT?

Siswa :

3. Apakah anda merasa senang apabila setiap pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) seperti yang telah dilaksanakan pada saat penelitian?

Jawaban Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa

Guru :

1. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar.
2. Ya, saya akan menerapkan model pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), tetapi melihat materi yang akan diajarkan sesuai apa tidak. Jadi, tidak selalu akan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut.

Siswa :

1. Jefri

Ya, saya senang dengan penerapan model pembelajaran itu. Saya berharap model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament* (TGT) sering di gunakan dalam mengajar guru-guru. Tentunya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

2. Febrianti

Senang dan ingin pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena bisa bekerjasama dengan teman.

3. Retno

Senang sekali dan saya ingin pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), karena tidak membosankan.

DOKUMENTASI AKTIVITAS SISWA



(Siswa mengerjakan lembar kegiatan)



(Siswa membuat rangkuman pelajaran)



(Siswa berani mengemukakan pendapat)



(Peneliti mengamati jalannya TGT)



(Siswa menjelaskan hasil dari diskusi kelompok)



(Siswa sigap menanggapi pertanyaan)