



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM*
GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS X BUSANA
BUTIK DI SMK AL-HIKMAH BAKALREJO DEMAK**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi PKK konsentrasi Tata Busana**

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh
Nur Atiqoh Zen NIM.5401409019

**JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama :Nur Atiqoh Zen

NIM :5401409019

Program Studi : PKK, S1 Tata Busana

Judul :EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*(TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRUSAHAAN SISWA KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK AL-HIKMAH BAKALREJO DEMAK

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program studi PKK S1 Tata Busana.

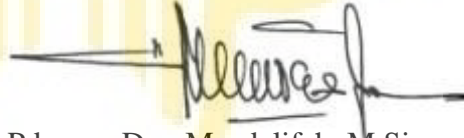
Semarang, Agustus 2016

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP.196805271993032010



Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana Butik Di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Unnes pada tanggal 18 bulan Agustus tahun 2016

Nama : Nur Atiqoh Zen

NIM : 5401409019

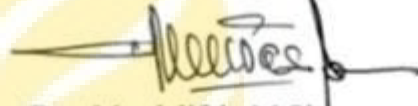
Program Studi : PKK Konsentrasi Tata Busana

Ketua Panitia



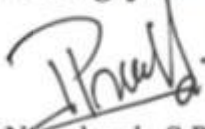
Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd.
NIP.196805271993032010

Sekretaris Panitia Ujian



Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Ketua Penguji



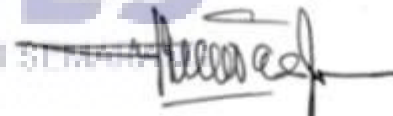
Siti Nurrohmah, S.Pd, M.Sn
NIP.197502062000032001

Penguji/Pembimbing 1



Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP.196805271993032010

Penguji/Pembimbing 2



Dra. Musdalifah, M.Si
NIP.196211111987022001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dt. Nur Qudus, M.T
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana Butik Di Smk Al-Hikmah Bakalrejo Demak”** disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, Agustus 2016



Nur Atiqoh Zen
NIM. 5401409019

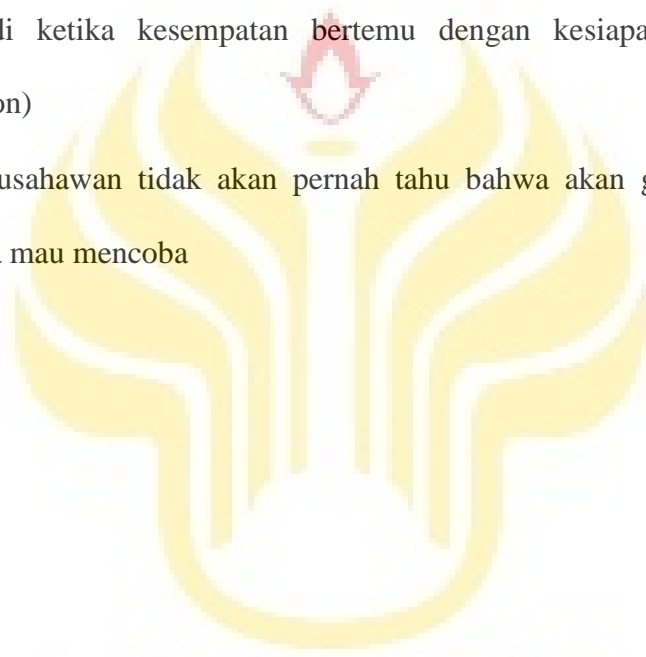


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Jenius adalah 1% inspirasi (IQ) dan 99% keringat (kerja keras). Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan. (Thomas Alva Edison)
- Wirausahawan tidak akan pernah tahu bahwa akan gagal atau berhasil tanpa mau mencoba



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta
2. Kakak dan adiku tersayang.
3. Teman-teman Tata Busana
4. Almamater UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana Butik Di Smk Al-Hikmah Bakalrejo Demak” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak berupa saran, bimbingan, maupun petunjuk, untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan fasilitas dalam pembuatan skripsi ini.
3. Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd, dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan saran pada peneliti dalam menyusun skripsi.
4. Dra. Musdalifah, M.Sidosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan saran pada peneliti dalam menyusun skripsi.
5. Kepada kedua orangtua yang selalu memberikan dukungan dan do'a dalam penyusunan skripsi ini.
6. Keluarga besar Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas teknik Universitas Negeri Semarang.
7. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat diharapkan bagi kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti



Nur Atiqoh Zen
NIM. 5401409019



ABSTRAK

Zen, Nur Atiqoh. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana Butik Di Smk Al-Hikmah Bakalrejo Demak*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Dra.Sri Endah W, M.Pd, Pembimbing II. Dra. Musdalifah, M.Si.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Kewirausahaan. Siswa kurang aktif untuk menyampaikan ide atau gagasannya karena hanya menerima informasi saja, siswa juga kurang dapat berkompetisi untuk memperoleh nilai yang tinggi, hasil belajar siswa kurang memuaskan. Selain itu, masih rendahnya daya saing yang dimiliki siswa ikut mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya yang mungkin terjadi adalah tidak adanya kompetisi bagi anak dalam bidang kewirausahaan sehingga tidak ada keinginan anak untuk menunjukkan daya saingnya meskipun itu dengan temannya sendiri. Untuk menarik mengatasi permasalahan itu semua dalam belajar dibutuhkan model pembelajaran pembelajaran yang tepat. Model yang digunakan adalah model kooperatif dengan jenis *Teams Game Tournament*.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak lebih baik dari pembelajaran konvensional tanpa model pembelajaran *Team Game Tournament*. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X busana di SMK Al-Hikmah Bakalrejo berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, pemilihan kelas dengan cara undi dan di dapat kelas kelas XA Busana dengan 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XB Busana dengan 30 siswa sebagai kelas kontrol. Desain penelitian ini menggunakan *True Experimental Design*.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui pembelajaran dengan model pembelajaran TGT memperoleh $t_{hitung} = -0,169$ dan $t_{tabel} = -1,67$. Berdasarkan kriteria penerimaan hipotesis dengan jumlah varian sama maka dipergunakan H_0 diterima, yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* efektif untuk mencapai keefektifan belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Saran dari hasil penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pembelajaran di kelas, karena model *Team Game Tournament* ini lebih menyenangkan siswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya yang biasa diaplikasikan ke dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kewirausahaan, *Team Game Tournament*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTARGAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Penegasan Istilah.....	8
1.7 Sistematika Skripsi.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Model Pembelajaran.....	13
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	13
2.1.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran	14
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif	15
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif	15
2.2.2 Karakteristik dan Prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	17

2.2.3	Macam-macam Pembelajaran Kooperatif	19
2.2.4	Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif.....	27
2.3	Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	30
2.4	Hasil Belajar.....	38
2.4.1	Pengertian Hasil Belajar	38
2.4.1	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	40
2.5	Pembelajaran Kewirausahaan	43
2.6	Kerangka Berfikir.....	64
2.7	Hipotesis.....	67

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1.	Jenis Penelitian.....	68
3.2.	Desain Penelitian.....	68
3.3	Bagan Pelaksanaan Pembelajaran	69
3.4	Variabel Penelitian	71
3.5	Populasi	71
3.6	Sampel.....	72
3.7	Metode Pengumpulan Data	72
3.7.1	Metode Non Tes	77
3.7.1.1	Observasi	72
3.7.1.2	Dokumentasi	74
3.7.1.3	Wawancara.....	74
3.7.2	Metode Tes	74
3.8	Uji Instrumen Penelitian	75
3.8.1.	Validitas.....	75
3.8.2.	Reabilitas	76
3.9	Teknik Analisis Data.....	77
3.9.1.	Uji Normalitas	77
3.9.2.	Uji Homogenitas.....	78
3.9.3	Uji Hipotesis	79
3.9.4	Teknik Penyajian Hasil Analisis Data	80

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian.....	81
4.1.1 Deskripsi Data.....	81
4.1.1.1 Deskripsi Data Hasil Pre-testPost-testPeserta Didik Kelas Eksperimen Aspek Kognitif.....	82
4.1.1.2 Deskripsi Data Hasil Pre-TestPost-testPeserta Didik Kelas Kontrol Aspek Kognitif	83
4.1.1.3 Deskripsi Data Hasil Post-testPost-testPeserta Didik Kelas Eksperimen Aspek Afektif.....	83
4.1.1.4 Deskripsi Data Hasil Pre-test Post-test Peserta Didik Kelas Kontrol Aspek Afektif	85
4.1.1.5 Deskripsi Data Hasil Pre-test Post-test Peserta Didik Kelas Eksperimen Aspek Psikomotorik.....	86
4.1.1.6 4 Deskripsi Data Hasil Pre-test Post-test Peserta Didik Kelas Kontrol Aspek Psikomotorik	86
4.2. Analisis Data	87
4.2.1 Hasil Pengembangan Model pembelajaran TGT.....	87
4.2.2 Uji Prasyarat Analisis Data.....	88
4.2.2.1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen	88
4.2.2.2 Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	89
4.2.2.3 Uji Homogenitas Pre-test.....	90
4.2.2.4 Uji Homogenitas Post-test.....	91
4.2.2.5 Uji Hipotesis Pre-test.....	92
4.2.2.6 Uji Hipotesis Post-tes	93
4.2.2.7 Uji Keefektifan	94
4.3 Pembahasan	95
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	100

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran	101

DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	103



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok	38
Tabel 2.2 Ciri-ciri Kewirausahaan Sukses	57
Tabel 2.3 Kegagalan Para Wirausahawan.....	64
Tabel 3.1 LembarObservasi	73
Tabel 4.1 Hasil pretest Peserta Didik kelas Eksperimen.....	82
Tabel 4.2Hasil pretest Peserta Didik Kelas Kontrol	83
Tabel 4.3 Deskripsi Data Pretesr-posttes Aspek Efektif.....	84
Tabel 4.4Deskripsi Data Pretesr-posttes Aspek Efektif.....	85
Tabel 4.5 Deskripsi Data Pretesr-posttes Aspek Psikomotorik	86
Tabel 4.6 Deskripsi Data Pretesr-posttes Aspek Psikomotorik	87
Tabel 4.7 Nilai koefisien dari ahli.....	88
Tabel 4.8Hasil Uji Nomalitasl kelasEksperimen	89
Tabel 4.9 Hasil Uji Nomalitasl kelas Kontrol.....	90
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Data.....	91
Tabel 4.11 Hasil hitunt Uji t.....	93

DAFTARGAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Prosedur Pelaksanaan <i>Games</i>	35
Gambar 3.1 Desain Penelitian True eksperimental design	69
Gambar 4.1 Diagram rata-rata Hasil Pretest-posttest kels eksperimen.....	94



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Model Pembelajaran TGT	32
Bagan 2.2 Bagan Pemain Dalam <i>Team Game Tournament</i>	36
Bagan 2.3 Kerangka Berfikir	67
Bagan 3.1 Kegiatan Pembelajaran dalam Pelaksanaan Penelitian.....	70
Bagan 3.2 Prosedur Pelaksanaan dengan Model Pembelajaran TGT	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	105
2. RPP Konvensional	106
3. RPP TGT.....	113
4. Kisi-Kisi Instrumen Kognitif.....	102
5. Kisi-Kisi Instrumen Afektif	130
6. Lembar Penilaian Afektif.....	132
7. Kisi-Kisi Instrument Psikomotorik	134
8. Lembar Penilaian Psikomotorik	135
9. Soal Postest.....	138
10. Soal Pretest.....	144
11. Daftar Menyatakan Desimal	150
12. Tabel Nilai-Nilai Produk Momen	151
13. Nilai Persentil Untuk Distribusi T	152
14. Daftar Nilai Kritis L Untuk Liliefors	153
15. Daftar Nilai Chi Kuadrat	154
16. Hasil Analisis Uji Coba.....	155
17. Hasil Analisis Kelas Control Dan Eksperimen	156
18. Formulir Usulan Topik.....	157
19. Usulan Pembimbing.....	158
20. SK Pembimbing.....	159
21. Surat Ijin Observasi	160
22. Surat Ijin Penelitian	161
23. Surat Permohonan Validasi	162
24. Lembar Penilaian Instrument Validasi Angket	163
25. Surat Keterangan Validasi Instrumen	165
26. Surat Bukti Penelitian	167
27. Dokumentasi	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pengajaran merupakan faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Tanpa pendidikan yang memadai maka suatu bangsa tidak akan menghasilkan sumber daya manusia yang akan memimpin dunia. Oleh kerja kerasnya Jepang saat ini dikenal sebagai negara sangat maju dalam hal apapun.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan tingkat menengah, bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan program yang dipilihnya. Sehingga diharapkan bahwa lulusan SMK adalah lulusan siap kerja. Siap kerja yang dimaksud bukan semata-mata hanya menjadi pegawai pada sebuah perusahaan atau sebatas menjadi karyawan, tetapi lebih dari itu diharapkan lulusan SMK mampu menciptakan lapangan kerja atau dengan kata lain memiliki semangat wirausaha. SMK Al-Hikmah Bakalrejo merupakan SMK berbasis pondok pesantren. Di SMK Al-Hikmah memiliki 2 program keahlian yaitu Busana Butik dan Mekanik Otomotif. Program keahlian Busana Butik terdapat 2 kelas, yaitu kelas X Busana Butik 1 dan Kelas X Busana Butik 2.

Mata pelajaran Kewirausahaan termasuk mata pelajaran yang diajarkan di program keahlian Tata Busana. Tujuan dari mata pelajaran kewirausahaan adalah untuk mendidik siswa sehingga siswa mempunyai pribadi yang dinamis dan

kreatif. Kewirausahaan adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut bisa berupa ide inovatif, peluang, cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu.

Selama ini guru masih terbatas menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah satu arah yang disajikan dalam teori-teori kompleks sehingga mengurangi minat siswa untuk mempelajari dan mempraktikkannya secara lebih dalam. Kebanyakan siswa hanya mencatat dan menghafalkan apa yang diberikan oleh guru, sehingga pelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan, yang dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang aktif untuk menyampaikan ide atau gagasannya karena hanya menerima informasi saja, siswa juga kurang dapat berkompetisi untuk memperoleh nilai yang tinggi. Hasilnya hasil belajar siswa kurang memuaskan, hal ini disebabkan kurangnya praktek bagi siswa. Padahal dengan banyak praktek siswa akan lebih mudah menyerap dan mengaplikasikan teori yang didapat. Selain itu, masih rendahnya daya saing yang dimiliki siswa ikut mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya yang mungkin terjadi adalah tidak adanya kompetisi bagi anak dalam bidang kewirausahaan sehingga tidak ada keinginan anak untuk menunjukkan daya saingnya meskipun itu dengan temannya sendiri. Pembelajaran di SMK Al-Hikmah Bakalrejo memiliki keadaan hasil belajar rendah, yaitu 68. Sedangkan kriteria ketuntasan minimum di SMK Al-Hikmah kelas X adalah 75, diperolehnya dengan menerapkan Model Kurikulum

Tingkat Satuan Pendidikan SMK Al-Hikmah, karena SMK Al-Hikmah belum menerapkan Kurikulum tahun 2013.

Metode pembelajaran harus memberi ruang kreatif siswa untuk mengkonstruksi ide-ide siswa. Berbagai teori, penelitian dan pelaksanaan pembelajaran membuktikan bahwa guru sudah harus meninggalkan metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dengan menyusun dan melaksanakan pembelajaran yang lebih dapat menampung ide-ide kreatif anak.

Model pembelajaran kooperatif menurut Lie (2002: 12) adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang memasukan unsur-unsur keterlibatan siswa secara langsung. Pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berfikir rasional.

Aplikasi dari pembelajaran kooperatif ini sudah sering dilakukan oleh guru. Inti dari pembelajaran kooperatif adalah adanya kerjasama antar siswa dalam satu kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model dalam strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. TGT pertama kali dicetuskan oleh Robert Slavindan De Vries pada tahun 1978. TGT terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi *Teaching* (presentasi dan pengajaran oleh guru), *Team Study* atau belajar secara tim (kelompok), *Tournament* (perlombaan) dan *recognition* (pengakuan atau penganugerahan).

Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran yang lainnya adalah permainan dan turnamen. Pembelajaran dilakukan yaitu dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. TGT lebih ditekankan kepada *gaming* (permainan) yaitu kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Dalam model ini harus ada yang menang dan ada yang kalah, sehingga *Team Game Tournament* cocok untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa dan siswa akan lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini sangat baik untuk dicoba karena model pembelajaran ini mengedepankan kerjasama *team* dan kreatifitas serta kompetisi. Sehingga anak akan terlecut untuk menjadi yang terbaik dan berusaha agar selalu kreatif. Dengan metode pembelajaran kooperatif diharapkan akan menumbuhkan sikap mau bekerjasama antara individu dengan orang lain, dan mampu menumbuhkan sikap kreatif dari dalam diri dan sikap kompetisi untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Model TGT ini diharapkan mampu menumbuhkan keaktifan siswa sehingga mampu menentukan keberhasilan siswa itu sendiri.

Namun bagi guru dengan menerapkan model pembelajaran ini akan sedikit menyulitkan untuk mengetahui potensi diri dan kemampuan siswa secara individu. Bagi guru yang teliti hal ini tidak akan menjadikan masalah yang besar. Bagi siswa yang kemampuan akademisnya tinggi akan merasa sedikit kesulitan

untuk menyesuaikan diri dengan teman yang kemampuannya tidak sebanding dengan dirinya. Oleh sebab itu model pembelajaran *Team Games Tournament* cocok dilakukan untuk membangun kerjasama yang baik antara siswa yang kemampuan akademisnya tinggi dengan siswa yang kemampuan akademisnya tidak terlalu tinggi.

Selain itu banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dan memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman budaya, gender dan sosial-ekonomi. Selain itu yang terpenting pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau *teamwork*. Keterampilan ini sangat dibutuhkan siswa saat nanti lepas ke tengah masyarakat, terlebih lulusan jurusan busana yang dituntut untuk terjun ke dunia usaha. Menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan akan meningkat.

Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* pernah diteliti juga oleh Rindang Elis Fitriyanti dengan judul “Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Mengubah Pola Busana Wanita Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pengasih. Model pembelajaran TGT cocok dilaksanakan di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak karena jumlah populasi yang tidak terlalu banyak sehingga dalam menerapkan TGT tidak akan menyita waktu dan mudah dalam mengendalikan siswa didiknya. Berdasarkan uraian di atas peneliti memilih “Efektivitas Model Pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK

Al-Hikmah Bakalrejo Demak.”**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
KEWIRAUSAHAAN DI SMK BAKALREJO”.**

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah diungkapkan pada latar belakang, penelitian ini memilikipokok permasalahan yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah Efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak?
- 1.2.2 Seberapa efektifnya penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa Kelas X Busana SMK Al Hikmah Bakalrejo Demak ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah seberapa efektif model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar pada kompetensi mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha mata pelajaran kewirausahaan siswa Kelas X Busana SMK Al Hikmah Bakalrejo Demak.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.4.1 Untuk mengetahui Efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK Al-Hikmah BakalrejoDemak

1.4.2 Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa Kelas X Busana SMK Al Hikmah Bakalrejo Demak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Peneliti

Sebagai penambah wawasan bagi peneliti dalam mengefektifkan pengembangan model belajar kooperatif tipe TGT pada khususnya dan model pembelajaran yang lain pada umumnya.

1.5.2 Bagi pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan pembelajaran kewirausahaan dan informasi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

1.5.3 Bagi UNNES Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi

Dapat memberikan informasi bagi para mahasiswa sebagai calon guru tentang model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam mengajar kewirausahaan dan memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa Tata Busana pada mata pelajaran Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran TGT di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Guntur Demak.

1.6 Penegasan Istilah

Sebagaimana yang telah di ungkapkan di atas, untuk membatasi permasalahan dan memberi gambaran yang jelas tentang tujuan penelitian ini, maka perlu di jelaskan tentang batasan dari permasalahan yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Efektifitas Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Efektivitas Pembelajaran dalam kamus bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya, akibatnya. Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional (PeterSalim: 1991: 33). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikemukakan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David De Vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pembelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Robert E Slavin,2010:13).

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa suatu penerapan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Efektifitas model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai kesesuaian antara tugas dengan sasaran yang dituju, melalui pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan permainan *games* yang diperankan oleh beberapa tim, dimana satu tim kerja memiliki anggota 5-6 siswa dengan kemampuan yang berbedadi setiap satu timnya, sehingga dapat saling bekerja sama untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

1.6.2 Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan menurut (Agus Suprijono, 2009:5). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Seseorang yang berubah tingkat kognitifnya dalam keadaan tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya.

Mata pelajaran Kewirausahaan merupakan mata pelajaran wajib di SMK demi menunjang tujuan SMK yaitu menyiapkan lulusan yang siap kerja dan siap terjun kemasyarakat. Mata pelajaran Kewirausahaan bertujuan agar peserta didik dapat mengaktualisasikandiri dalam perilaku wirausaha. Isi mata pelajaran Kewirausahaan difokuskan pada perilaku wirausaha sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan peserta didik. Standar Kompetensi dalam mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X pada semester 1 yaitu Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha, Kompetensi Dasar: 1) Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha, 2) Menerapkan sikap dan perilaku kerja presatif, 3) Mengembangkan semangat wirausaha, 4) Membangun komitmen bagi dirinya dan

bagi orang lain, 5) mengambil resiko usaha. Sedangkan pada Kompetensi Dasar pada semester 2 yaitu Menerapkan jiwa kepemimpinan, Kompetensi Dasar: 1) Menunjukkan sikap pantang menyerah dan ulet, 2) mengelola konflik, 3) membangun visi dan misi usaha.

Hasil belajar didalam penelitian ini untuk mengetahui proses belajar mata pelajaran kewirausahaan setelah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada sub pokok bahasan Sikap dan Perilaku Wirausaha di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak.

1.6.3 Siswa Kelas X SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak

Siswa merupakan peserta didik di dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian siswa adalah murid atau pelajar terutama pada tingkat Sekolah Dasar dan menengah. Menurut (Oemar Hamalik, 2001:99) murid adalah satu komponen dalam pengajaran, di samping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran. Siswa yang akan menjadi subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Busana Butik yang berjumlah keseluruhan 60 siswa di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak. Kelas X Busana Butik 1 berjumlah 30 siswa dan Kelas X Busana Butik 2 berjumlah 30 siswa.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

1.7.1 Bagian awal

Bagian awal skripsi terdiri dari sampul, lembar berlogo, halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar grafik, daftar bagan, dan daftar lampiran.

1.7.2 Bagian isi

Bagian isi memuat memuat 5 bab yang terdiri dari:

Bab 1: Pendahuluan. Bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab 2: Landasan teori dan hipotesis. Bagian ini berisi tentang landasan teori, dimana dikemukakan tentang teori-teori yang mendukung penelitian. Landasan tersebut meliputi: (1) teori belajar, (2) pengertian efektivitas, (3) media, (4) media *Flipbook*, (5) media *Flashcards*, (6) memilih bahan baku busana, (7) hasil belajar.

Bab 3: Metode Penelitian. Bagian ini berisi tentang jenis dan desain penelitian, prosedur pengembangan, prosedur penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, variabel, instrument penelitian, analisis uji coba tes kognitif, teknik analisis data, hasil ujicoba instrument.

Bab 4: Pembahasan. Bagian ini berisi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab 5: Simpulan dan saran. Berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7.3 Bagian akhir

Bagian akhir skripsi berisikan daftar pustaka dari buku serta kepustakaan lain yang digunakan sebagai acuan dalam skripsi dan juga lampiran-lampiran. Daftar pustaka berisi tentang buku dan literatur lain yang berkaitan dengan

penelitian, sedangkan lampiran berisi kelengkapan-kelengkapan skripsi, data dan perhitungan analisis data.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah komunikasi dua arah antara guru dengan murid. Dari komunikasi tersebut akan muncul interaksi yang dinamis diantara keduanya. Namun faktor penentu semua itu adalah dari guru yang memberikan ilmunya. Media apa yang guru gunakan ataupun model pembelajaran apa yang dipakai yang dapat membangkitkan minat anak untuk belajar dan menyimak ilmu yang diberikan.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Brady (dalam Aunurrahman, 2012: 146) mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blue print* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang akan digunakan.

Arends (Suprijono, 2012: 46) mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan

sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Meurut Lapp, Bender, Ellenwood dan John (Aunurrahman, 2012: 147) aktivitas belajar mengajar dapat dijabarkan menjadi 4 model utama, yaitu :

- a. *The Clasical Model*, dimana guru lebih menitik beratkan peranannya dalam pemberian informasi melalui mata pelajaran yang disajikan. Dalam model pembelajaran ini sentral atau pusat pembelajaran adalah guru sebagai pemberi informasi. Murid hanya menjadi obyek pembelajaran, karena kurang memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Arus iformasi yang terjadi hanya satu arah saja, yaitu yang berasal dari guru.
- b. *The technological model*, yang lebih menitikberatkan peranan pendidikan sebagai tranmisi informasi, sehingga dititik beratkan mutu mencapai kompetensi individual siswa. Dalam hal ini yang dibangun adalah kompetensi individual siswa. Kelemahan dalam model pembelajaran ini adalah semakin membentuk sifat egois.
- c. *The personalized model*, dimana proses pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan minat, pengalaman dan perkembangan siswa untuk mengaktualisasikan potensi-potensi individulitasnya. Model pembelajaran ini seorang guru berperan sebagai fasilitator bagi anak didiknya, dimana minat, pengalaman dan perkembangan siswa betul-betul diamati. Sehingga kebutuhan pembelajaran bagi tiap-tiap siswa dapat terlayani dengan baik.

- d. *The interaction model*, dengan menitikberatkan pola interdependensi antara guru dan siswa sehingga tercapai komunikasi dialogis di dalam proses pembelajarannya. Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini tidak menutup kemungkinan seorang siswa memiliki pengetahuan yang lebih luas daripada gurunya. Model pembelajaran ini seorang siswa dapat menularkan pengetahuan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, dan gurupun harus dapat mengakomodasi hal ini. Sehingga akan terjadi arus informasi dua arah, karena guru dan murid akan saling berinteraksi dalam proses pembelajaran.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu dari jenis model pembelajaran. Sedangkan pengertian dari model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Agus Suprijono, 2009:46). Menurut Husaini (2010) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang disajikan secara khas dalam merencanakan pembelajaran oleh guru di kelas.

Menurut Agus Suprijono (2010:46) model pembelajaran ada 3, yaitu:

- a. Model pembelajaran Langsung adalah guru terlibat aktif dalam mengusung isi pembelajaran kepada peserta didik dan mengajarkan langsung kepada siswa.

b. Model pembelajaran Kooperatif adalah peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka.

c. Model pembelajaran Berbasis Masalah adalah peserta didik menilai sendiri informasi yang telah diinformasikan itu dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala atau memecahkan masalah yang dihadapi. Pada penelitian ini akan lebih mendalami mempelajari tentang model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang memasukan unsur-unsur keterlibatan siswa secara langsung (Anita Lie, 2002: 12).

Menurut Wina Sanjaya (2009:239) Model pembelajaran kooperatif atau kelompok adalah rangkaian belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada 4 unsur penting dalam model ini, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Pendapat ini sejalan dengan Abdurrahman dan Bintoro (2000:78) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama didalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dengan mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Hal yang menarik dari pembelajaran ini adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan hasil belajar peserta didik juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi social dan harga diri.

2.2.2 Karakteristik dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

2.2.2.1 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2009:242-244), katakteristik model pembelajaran kooperatif dijelaskan dibawah ini.

a. Pembelajaran Secara Tim

Tim harus mampu belajar, semua anggota tim harus saling untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap kelompok bersifat homogen. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan

pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi tahap keberhasilan kelompoknya.

b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajerial mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan dan fungsi control, dimana keempat fungsi tersebut tidak dapat terpisahkan atau dengan kata lain tidak berjalan sendiri-sendiri, karena keempat fungsi tersebut saling berkaitan dan saling menunjang satu sama lain.

c. Kemampuan untuk Bekerja Sama

Prinsip kerjasama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

d. Keterampilan Bekerja Sama

kemampuan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktifitas dan kegiatan yang tergambar dalam ketrampilan bekerjasama.

2.2.2.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2009:244), yaitu:

a. Prinsip Ketergantungan Positif (*Positif interdependence*)

Keberhasilan suatu penyelesaian tugas tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya, oleh sebab itu perlu disadari oleh

setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota.

b. Tanggung Jawab Perorangan (*individual Accountability*)

Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Agar mencapai hal tersebut guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu bisa berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama.

c. Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

d. Partisipasi dan Komunikasi (*participation communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Setiap siswa belum pasti mempunyai kemampuan berkomunikasi, maka siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi, misalnya cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, dan tidak memojokkan. Cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna.

2.2.3 Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional.

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Saat ini banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dan dari metode ini banyak dikembangkan oleh para ahli, model tersebut antara lain adalah:

2.2.3.1 *Student Team Achievement division* (STAD)

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. STAD terdiri dari lima komponen yaitu: (Robert E Slavin, 2010: 13)

a. Presentasi Kelas

Presentasi Kelas ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.

c. Kuis

Para siswa mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis, sehingga setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

d. Skor Kemajuan individual

Gagasan balik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa. Tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik dari sebelumnya. Tiap siswa diberi skor awal. Siswa akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor awal mereka.

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

2.2.3.2 *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David De Vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pembelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Robert E Slavin, 2010: 13)

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*). Ada beberapa cara yang dapat dijadikan *game* pada model pembelajaran TGT, menurut Yasa (2008), TGT

adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Saat kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Pada permainan ini siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing.

Setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor

kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari model lain adalah karena faktor menyenangkan dalam kegiatannya, sementara yang lain bersifat kooperatif saja. Menurut pendapat Steve Parsons dalam Robert E Slavin (2010:167) TGT adalah salah satu teknik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas. Apa yang dilakukan TGT adalah memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Berdasarkan pendapat di atas, maka keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat belajar siswa, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat persaingan dalam turnamen.

2.2.3.3 *Jigsaw*

Pembelajaran *Jigsaw* diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil. jumlah kelompok tergantung pada topik yang dipelajari. setelah

kelompok asal terbentuk, guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok.

Sesi berikutnya, membentuk kelompok ahli, setiap kelompok ahli mempunyai 10 anggota yang berasal dari masing-masing kelompok asal. Setelah terbentuk kelompok ahli, berikanlah kesempatan kepada mereka berdiskusi sampai benar-benar paham dengan metode penelitian dan materi. Setelah diskusi dikelompok ini selesai, selanjutnya mereka kembali ke kelompok asal. Setelah kembali ke kelompok asal berikan kesempatan kepada mereka berdiskusi. Kegiatan ini merupakan refleksi terhadap pengetahuan yang mereka dapatkan dan hasil berdiskusi di kelompok ahli.

Sebelum pembelajaran diakhiri, diskusi dengan seluruh kelas perlu dilakukan. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan *review* terhadap topik yang telah dipelajari (Agus Suprijono, 2009:89)

2.2.3.4 *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Dasar pemikiran dari model ini adalah untuk mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa. Unsur-unsur program dari model ini yaitu: *Teams*, tes Penempatan, Materi-materi kurikulum, Belajar kelompok, Skor Tim rekognasi tim, Kelompok pengajaran, Tes fakta, dan Unit seluruh kelas.

2.2.3.5 *Group Investigation*

Pembelajaran dengan metode *group investigation* dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dikembangkan dari topik-topik

itu. Sesudah disepakati, peserta didik beserta guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah.

Setiap kelompok bekerja keras berdasarkan metode investigasi yang telah mereka rumuskan. Aktifitas tersebut merupakan kegiatan sistem keilmuan mulai dari mengumpulkan data, analisis data, sistensi, hingga menarik kesimpulan.

Langkah selanjutnya adalah presentasi hasil oleh masing-masing kelompok. Pada tahap ini diharapkan terjadi intersubjektif dan objektif pengetahuan yang telah dibangun oleh suatu kelompok. Diakhir pembelajaran dilakukan evaluasi dengan memasukkan *assesmen* individual atau kelompok.

2.2.3.6 *Learning Together*

Sama seperti *jigsaw*, hanya siswa salah satu anggota kelompok menyajikan kelompok menyajikan kepada tim lainnya tentang apa yang telah dipelajari. Anggota kelompok bersifat heterogen dan menyelesaikan sebuah masalah bersama, dan bila mereka berhasil memperoleh ganjaran positif secara kelompok.

2.2.3.7 *Make a Match*

Langkah melaksanakan model pembelajaran ini adalah:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi krtu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)

- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- f. Kesimpulan

2.2.3.8 *Think Pair and Share*

Langkah-langkah melaksanakan model pembelajaran ini adalah:

- a. Guru menyampaikan inti materi
- b. Siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya tentang materi permasalahan yang disampaikan guru
- c. Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
- d. Atas dasar hasil diskusi, guru mengarahkan pembicaraan pada materi/permasalahan yang belum diungkap siswa.
- e. Kesimpulan

2.2.3.9 *Group Investivigation go around*

Langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari \pm 5 siswa
- b. Memberikan pertanyaan terbuka yang bersifat analitis
- c. Mengajak setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kelompoknya secara bergiliran searah jarum jam dalam kurun waktu yang disepati.

Berbagai macam model pembelajaran kooperatif diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif pada prinsipnya memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk berprestasi dan saling bekerjasama. Model

pembelajaran semacam ini sangat baik untuk melatih siswa sejak dini bekerjasama satu sama lain. Disamping itu, antar siswa dituntut untuk saling memberi perhatian terutama bagi mereka yang kemampuan belajarnya masih rendah.

2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Penjelasan tentang pembelajaran kooperatif, khususnya pada model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) adalah model pembelajaran dengan kelebihan yang dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif, pembelajarannya menyenangkan, memberikan kesempatan pada siswa untuk memiliki kepercayaan diri, sehingga mereka dapat bekerja sama dalam satu tim dan bersaing secara individu, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sedangkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif secara umum, didapatkan dibedakan sebagai berikut:

2.2.4.1 Kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Meningkatkan harga diri tiap individu. Dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat mengeksplorasi kemampuannya hingga pada titik optimal, sehingga siswa akan mempunyai kebanggaan akan kemampuannya sendiri.
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar. Hal ini dapat terjadi karena guru berperan sebagai fasilitator bukan hanya sebagai satu-satunya pemberi informasi, sehingga guru akan mengakomodir kemampuan anak didiknya sesuai dengan kemampuan intelektual, minat dan bakat yang dimiliki oleh setiap siswanya.

- c. Konflik antar pribadi berkurang. Hal ini dapat terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif, seorang siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dengan teman yang lain. Dengan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok pada akhirnya akan membuat siswa untuk belajar memahami karakter dan kemampuan siswa yang lain. Pada akhirnya akan membuat siswa akan saling mengerti yang memahami satu sama lain.
- d. Sikap apatis berkurang. Melalui pembelajaran kooperatif siswa di hadapkan pada model bekerja secara tim, sehingga siswa yang terbiasa bekerja secara individual akan menekan keegoannya. Siswa yang terbiasa bekerja sendiri akan berusaha memahami kawan dalam tim yang pada akhirnya akan mengikis sifat apatis yang dimilikinya.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk terjun di lapangan beserta tim yang dimilikinya. Dengan demikian pemahaman yang dimiliki siswa akan lebih mendalam, karena siswa betul-betul melaksanakan tugas yang diberikan dan bukan hanya sekedar teori semata.
- f. Retensi atau penyimpanan lebih lama. Dengan betul-betul mempraktekkan pembelajaran yang ada secara otomatis siswa akan menyimpan proses pembelajaran tersebut ke dalam memorinya secara mendalam dan akan mengendap dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan menghafal teorinya saja.
- g. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Belajar secara tim akan membuat siswa belajar mengenal karakter dan kemampuan anggota timnya.

Hal ini akan membuat siswa menjadi lebih bertoleransi kepada temannya.

Siswa akan lebih peka akan keadaan di sekitarnya.

2.2.4.2 Kelemahan pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan dikelas. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas atau pembelajaran dilakukan diluar kelas seperti di laboratorium matematika, aula atau di tempat yang terbuka.
- b. Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain. Hal ini wajar terjadi karena siswa setingkat sekolah menengah atas adalah masa dewasa awal yang ingin menunjukkan kemampuan individunya agar lebih dihargai dan masa mencari jatidiri dan menunjukkan eksistensinya kepada orang lain.
- c. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam grup mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai
- d. Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya. Hal ini tidak perlu dikhawatirkan sebab dalam pembelajaran kooperatif bukan kognitifnya saja yang dinilai tetapi dari segi afektif dan psikomotoriknya juga dinilai seperti kerjasama diantara anggota kelompok, keaktifan dalam kelompok serta sumbangan nilai yang diberikan kepada kelompok
- e. Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok

- f. Karakteristik pribadi tidak luntur hanya karena bekerjasama dengan orang lain, justru keunikan itu semakin kuat bila disandingkan dengan orang lain. Hal ini justru akan memperkaya pengetahuan siswa mengenai sifat atau karakter orang lain yang dapat menunjang kemampuan yang telah dimilikinya. Dengan demikian karakter individualnya akan lebih optimal.
- g. Banyak siswa takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil, bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut. Hal ini terjadi karena sebagai remaja mereka ingin menunjukkan eksistensinya.

Dari penjelasan diatas, maka dalam pembelajaran kooperatif pembagian tugas harus rata, setiap anggota kelompok harus dapat mempresentasikan apa yang telah didapatnya dalam kelompok sehingga ada pertanggungjawaban secara individu. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa dimana kekurangan yang mungkin terjadi dapat diminimalisirkan sehingga kelebihan yang didapat lebih menonjol daripada kekurangannya.

2.3 Pembelajaran *Team Game Tournament*

2.3.1 Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT)

Robert E Slavin (2010:13) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh Dvid De Vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pembelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan,

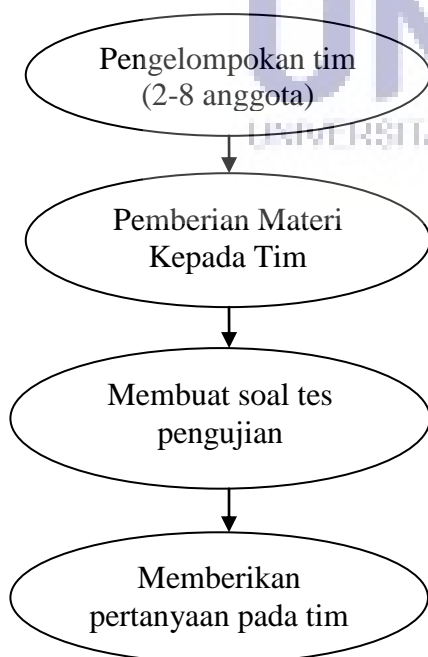
dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Model pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Lazim. N, Zulkifli & Rima (2014), dalam Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVC SD Negeri 108 Pekanbaru. Sedangkan menurut Septiana Wijayanti, Mardiyana dan Sri Subanti (2014), dalam Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, menyatakan bahwa model pembelajaran TGT lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa yang dikenai model pembelajaran konvensional. Abdul Kohar (2007), dalam tesisnya menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran Penjasorkes, pemahaman siswa terhadap konsep Penjasorkes menjadi lebih tinggi sehingga siswa termotivasi untuk belajar, siswa lebih kreatif dalam pembelajarannya, serta siswa lebih memiliki kesiapan dan keaktifan dalam mengikuti proses belajarnya. Sedangkan menurut Ganti Depari (Tanpa Tahun), dalam jurnalnya menjelaskan bahwa Peningkatan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan gerbang logika kombinasi pada program diklat elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan dengan peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *learning cycle*. Sedangkan menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-

kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran TGT bisa dilakukan dengan berbagai variasi game. Menurut Silberman (2002: 159-160) prosedur dari *Teams Game Tournament* (TGT) adalah:

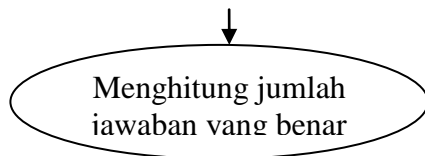


Satu kelas dibagi menjadi beberapa tim oleh guru dengan jumlah setiap tim 2-8 orang yang diambil secara acak dengan tidak membedakan kemampuan, ras, suku, etnis dsb.

Guru memberikan materi pembelajaran kepada setiap tim, kemudian anggota tersebut saling berdiskusi apabila ada salah satu anggota yang belum menemukan materi yang belum memahami materi tersebut.

Guru membuat beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman setiap siswa, sehingga Guru dapat mengetahui siapa saja yang belum memahami materi.

Guru memberikan pertanyaan kepada tim agar mereka bekerjasama menjawab pertanyaan dari Guru, sehingga siswa merasa percaya diri, saling berkompetisi & kreatif mencari jawaban bersama-sama. Sedangkan siswa yang belum memahami materi dapat diberi penjelasan dari teman lainnya.



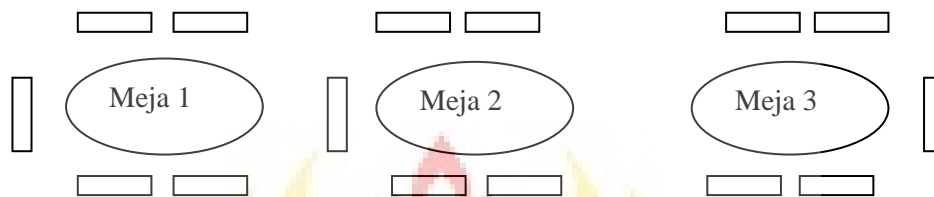
Setelah Guru memperoleh jawaban dari setiap tim, Guru kemudian menghitung jumlah jawaban yang benar yang berhasil dijawab oleh setiap timnya.

Bagan 2.1 Model Pembelajaran TGT

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah penjelasan dari prosedur TGT diatas:

- a. Mengelompokkan siswa menjadi sejumlah tim yang beranggotakan 2 sampai 8 siswa, setiap kelompoknya memiliki jumlah anggota yang sama.
- b. Memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama.
- c. Membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan atau penguasaan materi pelajaran. Format pertanyaan hendaknya mudah untuk penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, isian, benar/salah, atau definisi istilah.
- d. Memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, sebagai babak pertama untuk turnamen belajar. Setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara individu.
- e. Setelah pertanyaan diberikan, sediakan jawabannya dan siswa diminta untuk menghitung jumlah jawaban yang benar. Selanjutnya siswa diminta untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim. Umumkan skor yang didapat dari masing-masing tim.
- f. Babak kedua siswa diminta untuk mempelajari pelajaran lagi. kemudian diajukan pertanyaan atau tes lagi sebagai bagian dari babak kedua tersebut. selanjutnya siswa di minta untuk menggabungkan skor mereka dan menggabungkan skor di babak pertama.

- g. Lamanya metode ini bisa bervariasi dan babak yang digunakan bisa sebanyak mungkin. pastikan untuk memberikan kesempatan pada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing babak dan mintalah informasi untuk menambah kemampuan kognitifnya.



Gambar 2.2 Prosedur pelaksanaan games TGT

Sedangkan menurut Robert E Slavin (2005: 166-167) ada lima komponen utama dal TGT yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

- b. Kelompok (*team*)

kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa.

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

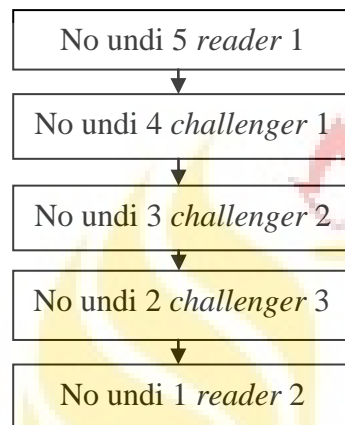
c. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

d. *Tournament*

Ketika turnamen dimulai masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Kalau jumlah peserta dalam kelompok tersebut lima orang maka yang mendapat nomor terendah sebagai *reader 2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibaca oleh *reader 1* apabila menurut *challenger1*, jawaban *reader 1* salah. *challenger2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1*, apabila menurut *challenger2* jawaban dari *reader 1* dan *challenger1* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1*, apabila menurut *challenger 3* jawaban dari *reader 1*, *challenger 1*, dan *challenger 2* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam, awalnya tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3*

menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3*, dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal tersebut dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru. Berikut ini adalah gambar untuk mempermudah pemahaman dari permainan model pembelajaran TGT.



Bagan tersebut menjelaskan tentang pembagian tugas dan posisi pada setiap timnya. Jika satu tim terdiri 5 siswa, maka siswa yang mendapat nomor undi terbesar (5), dia yang menjadi *reader 1*, sedangkan siswa yang mendapat nomor undi 4 menjadi *challenger 1*, siswa dengan nomor undi 3 menjadi *challenger 2*, dan siswa dengan nomor undi 2 yang menjadi *challenger 3*, sedangkan siswa yang mendapat nomor undi 1 menjadi *reader 2*.

Bagan 2.2 Bagan Bagan pemain dalam *Team Game Tournament*

e. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Sistem penilaian aktivitas siswa ketika pembelajaran dengan model TGT ini meliputi:

1. Kegiatan Awal Pembelajaran
 - a) Kesiapan siswa saat mengikuti pembelajaran
 - b) Presentasi kehadiran siswa
 - c) Keinginan siswa dalam mencapai hasil pembelajaran
 - d) Ketertarikan siswa dengan model pembelajaran
 - e) Minat dan perhatian siswa

f) Motivasi internal siswa

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

a) Kesiapan siswa dan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran

b) Keaktifan siswa mencari sumber belajar

c) Keaktifan siswa, keterlibatan siswa serta umpan balik siswa dalam mengikuti pembelajaran

d) Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran

e) Partisipasi siswa pada saat mengerjakan tugas di kelas

f) Keikutsertaan, sikap dan partisipasi siswa dalam kelompok

g) Perilaku siswa ketika mengikuti turnamen

h) Kesiapan akan pengetahuan awal siswa terkait dengan materi dan kontribusinya terhadap kelompok

i) Pencapaian hasil pembelajaran siswa secara individu atau kelompok

j) Sikap siswa atas hasil yang dicapai dalam pembelajaran

3. Kegiatan Akhir Pembelajaran

a) Kemauan mengerjakan tugas PR

b) Kemampuan penangkapan kesimpulan hasil pembelajaran

c) Sikap secara keseluruhan siswa terhadap model pembelajaran, materi pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam kelompok, serta pencapaian hasil belajar siswa.

Sedangkan kriteria penilaian kelompok dikategorikan dalam tabel dibawah

ini:

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber: Slavin, 1995 dalam <http://rizardian.blogspot.com>, 23 Juni 2015)

Dari beberapa cara model pembelajaran TGT diatas, maka dapat dijelaskan bahwa dalam penerapan model pembelajaran koopertif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

1. Mengajar (*teach*)
2. Belajar kelompok (*team study*)
3. permainan (*game tourmanent*)
4. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Model TGT ini lebih menyenangkan siswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya yang biasa diaplikasikan kedalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas. Penggunaan model ini diharapkan membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, tujuan pembelajaran ini akan lebih tercapai apabila menggunakan model pembelajaran TGT.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana: 22). Agus Suprijono (2010: 5)

secara sederhana menyebutkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 141) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu.

Dari beberapa pendapat diatas maka hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya melalui proses belajar berdasarkan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Definisi hasil belajar dalam masing-masing ranah menurut Benyamin Bloom (dalam Agus suprijono, 2010:6) adalah sebagai berikut:

2.4.1.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif meliputi tujuan pendidikan yang berkesinambungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan, dan pengembangan kemampuan intelektual serta keterampilan berfikir. Bidang ini dimulai dari jenjang bidang yang paling rendah atau bawah kejenjang yang paling tinggi, jenjang yang paling rendah merupakan prasyarat untuk jenjang yang lebih tinggi. Konsep ini nantinya juga digunakan untuk pengembangan alat evaluasi (tes hasil belajar).

Hasil belajar kewirausahaan yang ingin diketahui berdasarkan ranah kognitif ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai pemahaman

konsep-konsep atau isi bahan pembelajaran kewirausahaan yang telah sterimanya. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian (R Achmad dan T Anni Catharina, 2010: 86).

2.4.1.2 Hasil Belajar Ranah Afektif

Hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan sikap, minat, nilai, dan konsep diri. Tipe hasil belajar afaktif tampak pada siswa dalam berbagaitingkah laku, menghargai seperti perhatian terhadap peajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial dalam kehidupan masyarakat. domain dari ranah afektif meliputi: *Receiving* (menerima) atau *Attending*, *Responding* (menjawab), *Valuing* (menilai), *Organizing* (mengorganisasi), *Charactering* (pengarakteran).

2.4.1.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Hasil belajar pada ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotorik terdiri dari empat domain yaitu :*Moving* (gerakan), *Manipulating* (manipulasi), *Communicating* (komunikasi), *Creating* (menciptakan).

2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diterima siswa selama mengikuti proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh satu factor saja. Ada banyak factor ayan akan mempengaruhi hasil belajar yang didapat anak selama mengikuti proses belajar. Hasil belajar dalam bentuk perubahan yang harus melalui proses tertentu sehingga ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syaiful Bahri J (2010: 141) yaitu:

2.4.2.1 Faktor individu yaitu berasal dari dalam dirinya yang meliputi:

a. Kematangan

Tingkat pertumbuhan mental siswa ikut mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Mengerjakan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan.

b. Kecerdasan/intelegensi

Faktor kecerdasan anak berkaitan erat dengan kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah, di mana berfikir memegang peranan yang sangat besar. Oleh karena itu di dalam berfikir memberikan pelajaran haruslah memperhatikan sifat individual siswa, salah satunya adalah kecerdasan tiap siswa yang berbeda.

c. Latihan

Sesuatu karena terlatih dan seringkali mengulang maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan sebaliknya tanpa latihan pengetahuan yang telah dimiliki menjadi berkurang dan bahkan akan hilang.

d. Motivasi

Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri seseorang tersebut atau berasal dari orang lain.

e. Sifat-sifat pribadi seseorang

Tiap-tiap orang memiliki sikap dan kepribadian yang berbeda antara satu dengan yang lain. Sifat-sifat dan kepribadian termasuk faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

2.4.2.2 Faktor sosial atau dari luar individu yaitu berasal dari orang lain atau faktor lingkungan yang meliputi:

a. Keadaan keluarga

Suasana dan keadaan yang bermacam-macam menentukan keberhasilan di dalam belajar, termasuk di dalamnya kelengkapan fasilitas belajar di rumah.

b. Guru dan cara mengajar

Guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki peran yang penting di dalam proses belajar mengajar. Sikap dan kepribadian guru mengajarkan suatu pengetahuan turut menentukan hasil yang dicapai anak didik.

2.4.2.3 Alat-alat belajar

Faktor guru dan cara mengajar tidak lepas dari alat-alat dan perlengkapan akan membantu mempermudah siswa belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Nana sudjana (2002: 39-40), hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam dari siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi permasalahan hasil belajar pada bidang kewirausahaan saja. Hal ini dimaksudkan supaya pembahasan tidak terlalu melebar dan terfokus pada pembelajaran kewirausahaan pada siswa SMK Al-Hikmah Bakalrejo kelas X.

2.5 Pembelajaran Kewirausahaan

2.5.1 Sikap dan Perilaku Wirausaha

Beberapa puluh tahun yang lalu ada pendapat yang mengatakan bahwa kewirausahaan tidak dapat diajarkan. Akan tetapi sekarang ini kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang dapat diajarkan di sekolah-sekolah dan telah bertumbuh sangat pesat. Pengetahuan kewirausahaan telah berkembang pada akhir-akhir ini. Demikian pula di negara kita pengetahuan kewirausahaan diajarkan di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, perguruan tinggi dan di berbagai kursus bisnis, jadi kesimpulannya kewirausahaan itu dapat diajarkan.

Menurut Sumitro, dkk (2006:30) pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara guru dan siswa yang terprogram dalam kegiatan belajar yang dimana keberhasilannya ditunjang oleh metode, bahan, media dan evaluasi pembelajaran yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui berfikir dan inovatif (Suryana, 2001:6).

Menurut Sumarni (2006: 26) tujuan dari pendidikan kewirausahaan adalah untuk mendidik siswa sehingga mereka punya pribadi yang dinamis dan kreatif, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya bergantung pada orang lain tetapi mampu berusaha sendiri. Harapan setelah dilaksanakan pembelajaran tersebut, pengetahuan kewirausahaan dan minat berwirausaha siswa meningkat, serta siswa menjadi yang lebih kreatif dan inovatif serta mampu membuka usaha secara mandiri maupun bekerjasama.

Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran kewirausahaan merupakan kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada hal-hal yang berhubungan dengan penciptaan usaha yang memerlukan kreativitas dan inovasi. Pembelajaran kewirausahaan mencakup tentang menumbuhkan jiwa wirausaha, perencanaan usaha, dan pengelolaan usaha. Siswa diberi pengetahuan yang berhubungan dengan kewirausahaan, serta diberi motivasi supaya timbul minat untuk berwirausaha.

Jadi dapat disimpulkan, wirausaha adalah kegiatan berani yang dilakukan oleh seorang manusia utama yang memiliki ciri-ciri wirausaha dalam mengambil keputusan untuk berdiri di atas kemampuan sendiri dan bermotivasi tinggi untuk mengambil resiko dan mengejar tujuan hidupnya dengan mengembangkan ide dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang dan perbaikan hidup serta

mengerakan tenaga dan pikiran dalam memanfaatkan sumber daya yang dimiliki dengan upaya kreatif dan inovatif.

Silabus Mata diklat Kewirausahaan SMK Al-Hikmah Bakalrejo kelas X mencakup materi sebagai berikut:

a. Standar Kompetensi

1. Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha.

b. Kompetensi Dasar

1.1 Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.1.1 Disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri, dan selalu bekerja dengan berprestasi

1.1.2 Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan diidentifikasi berdasarkan sikap dan perilakunya dalam keseharian

d. Alokasi Waktu

4 jam pelajaran

e. Materi Ajar

1. Pengertian kewirausahaan

2. Karakteristik wirausahawan yang meliputi: disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri dan realitis

3. Cara mengidentifikasi 10 kegagalan dan keberhasilan seseorang berdasarkan karakteristik wirausahawan.

Berikut ini adalah materi pelajaran yang akan disampaikan dalam penelitian ini:

A. Pengertian dan Ruang Lingkup Kewirausahaan, Wirausaha, dan Wirausahawan

1. Pengertian Kewirausahaan

Dalam rangka menghadapi era perdagangan bebas, kita ditantang bukan hanya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang siap bekerja, melainkan juga harus mampu mempersiapkan dan membuka lapangan kerja baru. Membuka dan memperluas lapangan kerja baru merupakan kebutuhan yang sangat mendesak. Oleh karena itu, diperlukan berbagai kebijaksanaan pemerintah yang mendukung adanya pendidikan kewirausahaan yang dapat membantu menangani masalah penciptaan lapangan kerja baru.

Peranan wirausaha sangat penting dan menentukan masa depan bangsa dan Negara. Secara umum, wirausaha sangat diperlukan untuk memperkuat perekonomian Indonesia. Selanjutnya, agar kita dapat memahami jiwa dan semangat kewirausahaan, terlebih dahulu harus mengetahui pengertian yang berkenaan dengan kewirausahaan dan wirausaha.

Kewirausahaan berasal dari istilah entrepreneurship sedangkan wirausaha berasal dari kata entrepreneur. Menurut Savery (1723) dalam buku “Kamus Dagang” entrepreneur berarti orang yang membeli dengan harga pasti, meskipun orang itu belum mengetahui terlebih dahulu pengertian wirausaha, kewirausahaan, wirausahawan.

Sebelum menerangkan cirri-ciri wirausaha, kita harus mengetahui terlebih dahulu pengertian wirausaha, kewirausahaan, wirausahawan.

1. Wirausaha adalah kemampuan seseorang untuk hidup sendiri/ berkari dalam menjalankan kegiatan usaha/ bisnisnya yang bebas, merdeka, lahir, dan batin.
2. Wirausahaan adalah sikap mental dan sifat jiwa yang selalu aktif berusaha untuk memajukan karyanya dalam upaya peningkatan pendapatan melalui kegiatan usahanya.
3. Wirausahawan adalah orang-orang yang terampil memanfaatkan peluang-peluang dalam mengembangkan bidang usahanya dengan tujuan mendapatkan keuntungan yang sesuai dengan rencananya.

Beberapa pengertian Mengenai Kewirausahaan para ahli:

1. Kewirausahaan adalah suatu proses seseorang dalam mengejar peluang-peluang memenuhi kebutuhan dan keinginannya melalui inivasi, tanpa memperhatikan sumber daya yang mereka kendalikan (Robin, 1996).
2. Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan keuntungan yang lebih besar. (Lampiran Inpres no.4 Tahun 1995), tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan atau GNMMK).

Sedangkan pengertian wirausaha adalah sebagai berikut:

1. Wirausaha adalah orang yang berani memaksakan diri untuk menjadi pelayan bagi orang lain (Geede Prama SWP.09/XI/1996)
2. Wirausaha menurut pandangan seorang Ekonomi adalah seseorang atau sekelompok orang yang mengorganisir faktor-faktor produksi alam, tenaga kerja, modal, dan skill untuk tujuan berproduksi.
3. Wirausaha menurut pandangan seseorang psychologist adalah seseorang yang memiliki dorongan kekuatan dari dalam untuk memperoleh suatu tujuan, suka mengandalkan eksperimen atau untuk menampilkan kebebasan diluar kekuasaan orang lain.
4. Wirausaha menurut pandangan seseorang pemodal adalah seseorang yang menciptakan kesejahteraan bagi orang lain dan menemukan cara-cara baru untuk menggunakan resources mengurangi pemborosan, dan menciptakan lapangan kerja yang disenangi masyarakat.
5. Wirausaha menurut seseorang businessman adalah ancaman, pesaing baru atau juga dapat seorang partner, pemasok, konsumen atau orang yang dapat diajak kerja sama.

Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas, wirausaha adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan serta tindakan yang tepat guna memastikan kesuksesan.

2. Ciri-ciri Kewirausahaan

Ciri-ciri yang harus dimiliki seseorang wirausahawan adalah:

1. Mempunyai kekuatan yang kuat untuk berusaha
2. Selalu beriman dan berbuat kebaikan
3. Mempunyai semangat perjuangan yang tak kenal lelah (tidak mudah putus asa)
4. Percaya pada keyakinan diri sendiri untuk maju
5. Bertanggung jawab atas usahanya
6. Supel pada pergaulan bisnis
7. Pandai bernegosiasi dan berkomunikasi
8. Berfikir positif untuk kemajuan usahanya
9. Berinisiatif, kreatif dan disiplin
10. Beretika baik untuk memperoleh kemajuan
11. Menerapkan etika wirausaha terhadap sesama wirausahawan

3. Asas, Tujuan, Manfaat dan Sasaran Kewirausahaan

a. Asas-asas Kewirausahaan

- Kemampuan untuk berkarya dalam kebersamaan berdasarkan etika bisnis yang sehat
- Kemampuan bekerja secara tekun teliti dan produktif
- Kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara sistematis, termasuk keberanian mengambil resiko bisnis
- kemampuan berkarya dengan semangat kemandirian
- kemampuan berfikir bertindak kreatif dan inovatif

b. Tujuan Kewirausahaan

- Meningkatkan jumlah wirausaha yang berkualitas
- Mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausahawan untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat
- membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan, dikalangan masyarakat yang mampu andal dan unggul
- menumbuh kembangkan kesadaran dan orientasi kewirausahaan yang tangguh dan kuat terhadap masyarakat

c. Manfaat Kewirausahaan

- Sebagai generator pembangunan lingkungan, pribadi, distribusi, pemeliharaan lingkungan dan kesejahteraan masyarakat. Menjadi contoh bagi masyarakat sebagai pribadi yang unggul dan patut diteladani.
- Dapat memberi bantuan kepada orang lain dan pembangunan sosial sesuai dengan kemampuannya
- Menambah daya tampung tenaga kerja sehingga dapat mengurangi pengangguran
- Dapat mendidik masyarakat untuk hidup efisien dan tidak boros

d. Sasaran Kewirausahaan

Sasaran dari GMMNK adalah:

- Pada generasi muda pada umumnya, anak-anak sekolah, anak-anak putus sekolah dan para calon wirausahawan
- Para pelaku ekonomi yang terdiri atas para pengusaha kecil dan koperasi

- Instansi pemerintah yang melakukan kegiatan usaha (BUMN), organisasi profesi dan kelompok-kelompok masyarakat.

4. Fungsi dan Peranan Kewirausahaan

a. Fungsi Kewirausahaan

Fungsi adanya kewirausahaan adalah:

- Mengusahakan inovasi-inovasi baru
- Membuka pasaran baru
- Memasuki usaha-usaha baru yang belum pernah dicoba orang lain dan
- Memulai produk jenis barang/ jasa baru

b. Peranan Kewirausahaan

Peranan wirausaha sebagai motor penggerak pembangunan Nasional adalah:

- Wirausaha berusaha mengurangi pengangguran
- Wirausaha berusaha mengurangi ketegangan sosial
- Wirausaha berusaha meningkatkan taraf hidup anggota dan masyarakat lingkungannya
- Wirausaha berusaha memajukan perekonomian bangsa dan Negara
- Wirausaha berusaha memperkecil sifat ketergantungan terhadap bantuan luar negeri dan
- Wirausaha berusaha memenuhi segala macam bantuan masyarakat terhadap produk dan adanya jasa.

5. Keterampilan-keterampilan yang Harus Dimiliki Seorang

Wirausaha

a. Keterampilan Dasar

- Memiliki mental dan spiritual yang tinggi
- Memiliki kepribadian yang unggul, yaitu mampu merumuskan tujuan hidup, pemanfaatan waktu, dan selalu berfikir positif
- Pandai berinisiatif
- Dapat menyusun suatu rencana
- Dapat mengkoordinir kegiatan usaha, dan
- memiliki pendidikan formal

b. Keterampilan Khusus

- *Conceptual Skill* adalah keterampilan melakukan kegiatan usaha secara menyeluruh berdasarkan konsep yang dibuat dalam berwirausaha
- *Technical Skill* keterampilan melakukan dan mempraktekan teknik-teknik tertentu dalam mengelola usahanya, dan
- *Human Skill* yaitu keterampilan untuk bekerja sama dengan orang lain, bawahan, dan sesama wirausahawan

6. Berbagai Maam Tipe Wirausaha

Dari pengamatan wirasaha, dapat dikemukakan tiga tipe wirausaha, yaitu:

- a. Wirausaha yang memiliki inisiatif
- b. Wirausaha yang mengorganisir mekanisme sosial dan ekonomi untuk menghasilkan sesuatu

c. Wirausaha yang menerima resiko atau kegagalan

Bagi ahli ekonomi seseorang *entrepreneur* orang yang mengkombinasikan *resources*, tenaga kerja, material dan peralatan lainnya untuk meningkatkan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya, dan juga orang yang mengenalkan perubahan-perubahan, inovasi dan perbaikan produk lainnya. Dengan kata lain, wirausaha adalah seseorang atau sekelompok orang yang mengorganisir faktor-faktor produksi, alam, tenaga, modal dan skill untuk tujuan produksi.

Bagi seorang *psicologist* seorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki dorongan kekuatan dari dalam untuk memperoleh suatu tujuan, suka mengadakan eksperimen atau untuk menampilkan kebebasan dirinya diluar kekuasaan orang lain.

Bagi seorang *bussinessman* atau wirausaha merupakan ancaman, pesaing baru atau dapat juga sebagai partner, pemasok, konsumen, atau orang yang dapat diajak kerja sama.

Bagi seorang pemodal melihat wirausaha adalah orang yang menciptakan kesejahteraan bagi orang lain yang menemukan cara-cara baru untuk menggunakan *resources*, mengurangi pemborosan dan menciptakan lapangan kerja yang disenangi oleh masyarakat.

B. Karakteristik Kewirausahaan

Karakteristik wirausahawan pada umumnya terlihat pada waktu wirausahawan berkomunikasi dalam rangka mengumpulkan informasi dan pada waktu menjalin hubungan dengan para relasi bisnisnya. Wirausahawan

dalam berhubungan menggunakan bermacam-macam perasaan, diantaranya ada perasaan senang, gembira, marah, sayang, benci, kasihan bekerja sama rasa cita, bersaing yang baik dan menarik. Menurut ahli psikologi behavioristik, watak dapat disamakan dengan tingkah laku. Sedangkan menurut sosiopsikologis, manusia selalu berhubungan dengan sesamanya, berhubungan dengan alam, dan berhubungan dengan dirinya. Jadi, apa definisi karakteristik adalah sesuatu yang berhubungan dengan watak, perilaku takbiat, dan sikap orang dalam perjuangan hidup untuk mencapai kebahagiaan lahir dan batin. Karakteristik wirausaha yang baik akan membawa kearah kebenaran, keselamatan serta menaikkan derajat dan martabatnya.

Lebih jelas mengenai karakteristik wirausahawan dikemukakan oleh Bygraya yang dikenal dengan istilah IOD yaitu:

1. *Dream*

Seseorang wirausaha mempunyai visi keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan keinginannya.

2. *Decisiveness*

Seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat, mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan. Kecepatan dan ketepatan dalam mengambil keputusan adalah faktor kunci dalam kesuksesan bisnisnya.

3. *Doers*

Seorang wirausaha setelah membuat keputusan akan langsung menindak lanjutinya. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin,. Seseorang wirausaha tidak mau menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnisnya.

4. *Determination*

Seorang wirausaha melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian, rasa tanggung jawabnya tinggi dan tidak mau menyerah, walaupun dihadapkan pada tantangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.

5. *Dedication*

Seorang wirausaha memiliki dedikasi yang tinggi terhadap bisnisnya, bahkan kadang-kadang mengorbankan kepentingan keluarganya.

6. *Devotion*

Seorang wirausaha mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkannya. Hal ini mampu mendorong keberhasilan yang sangat efektif dalam menjual produknya.

7. *Details*

Seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci. Dia tidak mau mengabaikan faktor-faktor yang menghambat usahanya.

8. *Destiny*

Seorang wirausaha bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya. Dia merupakan orang yang bebas dan tidak ingin tergantung pada orang lain.

9. *Dollars*

Seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan. Motivasinya bukan karena masalah uang. Uang dianggap ukuran kesuksesan bisnisnya. Ia berasumsi, jika berhasil dalam bisnisnya, maka ia pantas mendapat laba, bonus atau hadiah.

10. *Distribute*

Seorang wirausaha bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang-orang kepercayaannya, yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak mencapai sukses dalam bidang bisnisnya.

Dengan demikian karakteristik wirausahawan merupakan salah satu alat yang akan menentukan berhasil tidaknya perjuangan hidupnya.

1. Memahami karakteristik wirausahawan

Memahami karakteristik wirausahawan dan keberhasilannya dalam bidang bisnis selalu berhubungan dan berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut:

a. Kerja keras dan disiplin

Menurut Murphy dan Peck, untuk mencapai sukses dalam karir harus dimulai dengan kerja keras, setelah itu diikuti untuk mencapai tujuan

dengan orang lain, penampilan yang baik, keyakinan diri, membuat keputusan, pendidikan dorongan ambisi dan pandai berkomunikasi.

b. Mandiri dan realistis

Menjalankan pekerjaan berdasarkan bakat, kemampuan dan penuh keyakinan diri serta tidak dipengaruhi pekerjaan lain.

c. Prestasi dan komitmen tinggi

Menurut Meredith, et.a. (dalam Suryana, 2001:8) untuk menjadi wirausahawan yang sukses harus memiliki ciri-ciri dan karakteristik sebagai berikut:

Tabel 2.2 Ciri-ciri Wirausahawan sukses

CIRI - CIRI	WATAK
1. Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> - Keyakinan - Tidak ketergantungan - Individualistik - optimisme
2. Berorientasi pada tugas dan hasil	<ul style="list-style-type: none"> - Kebutuhan akan prestasi - Berorientasi pada laba - Ketekunan dan ketabahan - Kerja keras - Mempunyai dorongan kuat
3. Pengambilan resiko	<ul style="list-style-type: none"> - Energetik dan inisiatif - Kemampuan mengambil resiko - Menanggapi saran-saran dan kritik
4. Kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> - Bertingkah laku sebagai pemimpin - Dapat bergaul dengan orang lain - Menanggapi saran-saran dan kritik
5. Keorisinilan	<ul style="list-style-type: none"> - Inovatif, kreatif, dan fleksibel - Mempunyai banyak sumber - Serba dapat - Mengetahui banyak
6. Berorientasi kemasa depan	<ul style="list-style-type: none"> - Pandangan kemasa depan - prespektif

(Sumber: <http://adesyams.blogspot.co.id/2009/06/ciri-dan-watak-wirusaha.html>,

21 Agustus 2016)

2. Jenis-jenis Wirausaha

Jenis-jenis wirausaha yang perlu diketahui sebagai berikut:

a. Wirausaha bisnis

Wirausaha bisnis adalah mereka yang tekun menganalisis kebutuhan-kebutuhan selera masyarakat terhadap barang-barang dan jasa.

b. Wirausaha uang

Wirausaha uang adalah mereka yang menjalankan kegiatan menyalurkan dan mengumpulkan dana yang bergerak dalam pasar uang dan modal.

c. Wirausaha vak

Wirausaha vak adalah mereka yang memiliki keahlian khusus dalam bidang produksi tertentu. Wirausahawan ini membuktikan prestasinya dalam bidang teknik, melakukan penemuan-penemuan baru, dan memperbaiki kualitas atas hasil barang produksinya.

d. Wirausahawan manajer

Wirausahawan manajer adalah mereka yang dapat melakukan usahanya dengan menggunakan pengetahuan bisnis modern dan memperhitungkan dengan cara efisien.

e. Wirausahawan sosial *engineer*

Wirausahawan sosial *engineer* adalah mereka yang berusaha mengikat para pekerja melalui karya sosialitas dan pertimbangan atas moral dan kebenaran.

C. Keberhasilan dan Kegagalan Wirausaha

1. Keuntungan dan Kelemahan menjadi Wirausaha

Keuntungan menjadi wirausaha adalah:

- a. Terbuka peluang untuk mencapai tujuan yang dikehendaki
- b. Terbuka peluang untuk mendemonstrasikan kemampuan serta potensi seseorang secara penuh
- c. Terbuka peluang untuk memperoleh manfaat dan keuntungan secara maksimal
- d. Terbuka peluang untuk membantu masyarakat dengan usaha-usaha konkret dan
- e. Terbuka kesempatan untuk menjadi bos

Kelemahan menjadi wirausaha adalah:

- a. Memperoleh pendapatan yang tidak pasti dan memikul berbagai resiko. Jika resiko ini telah diantisipasi dengan baik, berarti wirausaha telah menggeswer resiko tersebut
- b. Bekerja keras dan waktu/ jam kerjanya panjang
- c. Kualitan kehidupannya masi rendah sampai usahanya berhasil, sebab ia harus berhemat dan
- d. Tanggung jawabnya sangat besar, banyak keputusan yang harus dia buat walaupun dia kurang menguasai permasalahan yang dihadapi

2. Kebutuhan akan Wirausaha

Suatu pernyataan yang bersumber dari PBB menyatakan bahwa suatu negara akan mampu membangun apabila memiliki wirausahawan sebanyak

2% dari jumlah penduduknya. Jadi, Negara kita berpenduduk 200 juta jiwa, maka wirausahawannya harus lebih kurang 4 juta. Katakanlah jika kita semua wirausahawan Indonesia mulai dari pedagang kecil sampai perusahaan besar ada sebanyak 3 juta, tentu bagian terbesarnya adalah kelompok kecil-kecil yang belum terjamin mutunya dan belum terjamin kelangsungan hidupnya (kontinuitas).

Wirausahawan adalah seseorang inovator, individu yang punya naluri untuk melihat peluang-peluang, mempunyai semangat, kemampuan dan pikiran untuk meanklukan cara berfikir lamban dan malas. Seorang wirausahawan mempunyai peran untuk mencari kombinasi-kombinasi baru yang merupakan gabungan dari lima hal yaitu:

- Pengenalan barang dan jasa baru
- Metode produksi baru
- Sumber bahan mentah baru
- Pasar-pasar baru, dan
- Organisasi industri baru

Keberhasilan pembangunan yang dicapai oleh negara Jepang ternyata disponsori oleh wirausahawan yang telah berjumlah % pada tingkat sedang, dan wirausahawan kecil sebanyak 20 % dari jumlah penduduknya. Inilah kunci keberhasilan pembangunan Negara Jepang (Heldirahman Ranu P, 1982:12).

Jika negara kita harus menyediakan 3 juta wirausahawan besar dan sedang, maka kita harus mencetak 30 juta wirausahawan kecil. Ini adalah

suatu peluang besar yang menantang generasi muda untuk berkreasi, mengadu ketrampilan membina wirausaha dalam rangka berpartisipasi membangun Negara.

3. Beberapa Faktor Kritis untuk Memulai Usaha Baru

Ada beberapa faktor kritis yang berperan dalam membuka usaha baru yaitu:

- a. Personal, menyangkut aspek-aspek kepribadian seseorang
- b. Sociological, menyangkut hubungan keluarga dan sebagainya
- c. Environ mental, menyangkut hubungan dengan lingkungan (Brygave, 1994:3)

4. Keberhasilan Usaha

Keberhasilan usaha seseorang wirausaha dalam kegiatan usahanya adalah karena semangatnya yang tinggi untuk terus maju tanpa mengenal lelah serta etos kerja yang juga tinggi. Etos kerja yang tinggi dari seseorang terletak pada:

- a. Kreatifitas dan rasa percaya diri untuk berhasil
- b. Kecakapan dan keahlian dalam berwirausaha
- c. Sikap dan kemajuan tinggi untuk berusaha
- d. Bernisiatif dalam berwirausaha
- e. Berani memikul resiko yang dihadapi

Sedangkan etos kerja dalam berwirausaha memiliki manfaat, antara lain:

- a. Meningkatkan moral dalam berwirausaha

- b. Meningkatkan produktifitas kerja
- c. Meningkatkan keuntungan perusahaan
- d. Meningkatkan kesejahteraan pribadi dan keluarga
- e. Menurunkan angka kecelakaan kerja
- f. Menurunkan kegiatan pengawasan kerja
- g. Meningkatkan produksi, baik kuantitas maupun kualitas
- h. Meningkatkan taraf hidup masyarakat, dan
- i. Meningkatkan perekonomian bangsa dan Negara

Sampai tingkat tertentu, keberhasilan seorang wirausaha tergantung pada kesediaan untuk bertanggung jawab atas pekerjaannya sendiri.

Eberhasilan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- Faktor manusia
- Faktor pengaturan bisnis
- Faktor keuangan
- Faktor pajak dan asuransi
- Faktor pemodal
- Faktor fasilitas pemerintah
- Faktor organisasi
- Faktor catatan bisnis
- Faktor perencanaan

5. Mengidentifikasi Kegagalan Usaha

Dalam mengelola usaha atau bisnis, berbagai kesulitan merupakan hal yang wajar. Kegagalan dalam berusaha atau berbisnis harus dipandang

sebagai guru dan dijadikan dorongan untuk mendapat kemajuan dalam usaha yang lebih pesat. Seorang wirausahawan harus dapat menghadapi kesukaran dan kegagalan dengan bijaksana, sikap positif dan obyektif.

- a. Beberapa faktor yang dapat menjelaskan kegagalan dalam pencapaian tujuan usaha atau bisnis

Keberhasilan para wirausahawan, pada umumnya diperoleh pada kemauan, kemampuan, kerja keras, ketrampilan mengerti diri sendiri serta menyadari srti hidup. Beberapa faktor yang menyebabkan kemungkinan kegagalan dalam pencapaian tujuan usaha antara lain:

1. Kepribadian yang bersifat negatif
2. Perasaan takut disaingi orang lain
3. Anggapan diri sendiri lebih super dan merasa lebih berhasil dari pada orang lain

Sebab kegagalan dalam mengembangkan usaha dimasyarakat dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tidak ada perencanaan usaha yang tepat dan matang
2. Kurang dana untuk modal usaha
3. Tidak cocoknya minat dan bakat terhadap jenis usaha yang dijalankan
4. Kurang pengalaman dalam bidang usaha, dan
5. Lemah dalam bidang pemasaran

- b. Berbagai kelemahan didalam usaha/ bisnis:

1. Tidak atau jarang mempunyai perencanaan usaha secara tertulis

2. Tidak memiliki pendidikan yang relevan
3. Tidak berorientasi kemasa depan
4. Kurang spesialisasi
5. Jarang mengadakan inovasi
6. Tidak adana pembkuan yang teratur
7. Tidak mengadagn analisis pasar
8. Kurang pengetahuan hukum dan peraturan
9. Kurang mempelajari ilmu modern
10. Cepat puas diri
11. Jarang melakukan pengkaderan, dan
12. Keluarga sentries

c. Mengidentifikasi Kegagalan para Wirausahawan

No	Karakteristik Kegagalan	Ciri Kegagalan Wirausahawan yang Menonjol
1.	Dedikasi	Meremehkan waktu dan dedikasi pribadi yang perlu untuk memulai usaha atau bisnis
2.	Pengendalian usaha atau bisnis	Gagal mengendalikan aspek-aspek utama usaha atau bisnis
3.	Pengalaman manajemen	Pemahaman umum terhadap disiplin manajemen yang rata-rata kurang
4.	Pengelolaan piutang	Menimbulkan masalah arus kas yang buruk karena kurangnya perhatian akan piutang
5.	Memperluas keuangan	Memulai suatu program perluasan usaha sebelum siap berbisnis
6.	Perencanaan keuangan	Meremehkan kebutuhan usaha atau bisnis
7.	Lokasi usaha	Memilih lokasi usaha awal yang buruk untuk perusahaan
8.	Pembelanjaan dasar	Menimbulkan pengeluaran awal yang tinggi, yang sebenarnya dapat ditunda

Tabel 2.3 Kegagalan para Wirausahawan

2.6 Kerangka Berfikir

Hasil belajar yang baik sangat penting dimiliki setiap orang, tak terkecuali dalam pembelajaran kewirausahaan. kemampuan berwirausaha yang baik nantinya dapat menolong seseorang untuk meningkatkan kemampuan ekonomi pibadinya sehingga nantinya dapat membantu mereka untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada berbagai situasi yang lain. Dengan memiliki jiwa wirausaha seseorang akan memiliki keterampilan intelektual tingkat tinggi yakni penalaran fisik. Untuk itu hasil belajar kewirausahaan dijadikan salah satu bagian dari tujuan pendidikan di sekolah SMK.

Keadaan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki nilai hasil belajar rendah, yang salah satunya terdapat pada materi kewirausahaan. Keadaan ini juga ditemukan pada siswa kelas X busana di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Tahun Pelajaran 2015/2016 yang sudah menggunakan kurikulum 2013, yakni sekitar 50% siswanya masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). SMK Al-Hikmah Bakalrejo menggunakan model pembelajaran konvensional umum penyampaian informasi dalam pembelajaran di kelas kelas X busana di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Tahun Pelajaran 2015/2016 masih berjalan satu arah dari guru ke siswa meskipun sudah mencoba pembelajaran STAD yang mempunyai banyak keunggulan.

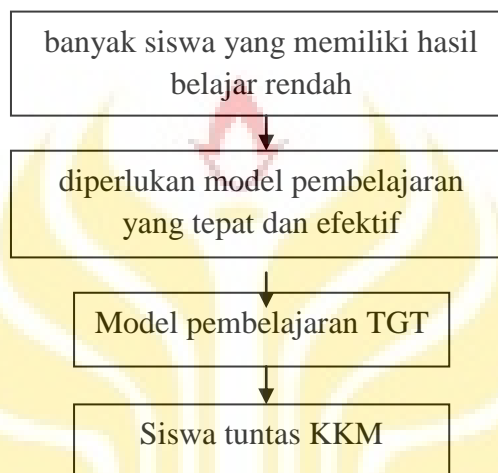
Dalam rangka meningkatkan hasil belajar, siswa harus dibiasakan berlatih untuk terampil dalam menyelesaikan masalah, untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan

memudahkan siswa menyerap dengan baik materi yang diajarkan, serta meningkatkan hasil belajar.

TGT adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan pembelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Model pembelajaran ini sangat menarik bagi siswa karena dalam pembelajarannya dilakukan seperti melakukan kompetisi dalam permainan. Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Sedangkan siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat. Dengan pembelajaran TGT, guru dapat memberikan peraturan dan strategi untuk bersaing dan bekerjasama. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen. Keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat belajar siswa, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat persaingan dalam turnamen. Dengan demikian hasil belajar pada siswa dapat meningkat.

Dengan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran TGT akan lebih efektif untuk pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan didukung oleh model pembelajaran yang tepat di kelas X busana di SMK

Al-Hikmah Bakalrejo Tahun Pelajaran 2015/2016, kiranya model pembelajaran TGT efektif diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X busana di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Tahun Pelajaran 2015/2016 pada materi pokok kewirausahaan.



Bagan2.3 Bagan kerangka berfikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

H_{a1} : Model TGT efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X busana di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Tahun Pelajaran 2015/2016.

H_{o1} : Model TGT tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X busana di SMK Al-Hikmah Bakalrejo Tahun Pelajaran 2015/2016.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 5.1.1 Ada efektivitas penggunaan metode pembelajaran model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X Busana SMK Al-Hikmah Bakalrejo Demak.
- 5.1.2 Besar efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah 73,3 % atau termasuk pada kategori cukup efektif.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini adalah:

- 5.2.1 Saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) agar terlebih dahulu membuat daftar hadir secara terpisah antara kelompok pembawa kartu pertanyaan dengan kelompok pembawa kartu jawaban untuk mempermudah peneliti dalam membagi kelompok dan menilai aktivitas peserta didik.
- 5.2.2 Pembiasaan pada peserta didik untuk berpikir kreatif perlu dilakukan agar peserta didik dapat lebih aktif, mampu menyampaikan pendapat, mampu memecahkan persoalan dan lebih peka terhadap permasalahan yang ada.
- 5.2.3 model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat digunakan pada mata pelajaran teori atau pokok bahasan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative LearningMempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- N, Zulkifli dan Rima. 2014. Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Jurnal.
- Sanjaya, Wina. 2009.*Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning Teori,Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistik*. Bandung:Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukestiyarno, Wardono. 2009. *Stastitika*. Semarang: UNNES PRESS
- Suprijono,Agus. 2009. *COOPERATIF LEARNING Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta:Pustaka Pelajar.