

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR EKONOMI MELALUI PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 42 JAKARTA TIMUR

**MARIANA
8125072731**



**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
KONSENTRASI PENDIDIKAN EKONOMI KOPERASI
JURUSAN EKONOMI DAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2012**

CLASS ACTION RESEARCH

***THE EFFORTS TO IMPROVE MOTIVATION LEARNING OF
ECONOMY STUDYING VIA COOPERATIVE APPROACHING
TYPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) ON STUDENTS IN
CLASS XI SMAN 42 EAST JAKARTA***

**MARIANA
8125072731**



***The Script Is Presented To Fulfill Part Of The Requirement Of Holding Bacher Of
Education Degree***

***STUDY PROGRAM OF ECONOMICS EDUCATION
CONCENTRATION IN ECONOMICS COOPERATE
DEPARTEMENT OF ECONOMICS AND ADMINISTRATION
FACULTY OF ECONOMICS
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
2012***

ABSTRAK

Mariana. Penelitian Tindakan Kelas. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Tgt (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas Xi Di SMAN 42 Jakarta Timur*. Skripsi Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Konsentrasi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Universitas Negeri Jakarta. 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang belum optimal dan meningkatkan motivasi belajar yang rendah yang terlihat dari hasil belajar berupa *midle test* hanya satu orang yang mencapai angka ketuntasan belajar. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar ekonomi peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe (TGT) *Team Games Tournament*. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilakukan selama dua siklus.

Sesuai dengan prosedur dasar pengembangan tindakan penelitian, setiap kegiatan belajar mengajar melewati empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, tindakan ini dilakukan di kelas XI IPS-4 SMAN 42 Jakarta Timur pada pelajaran ekonomi. Pelaksanaan tindakan siklus I, dan II dibantu oleh kolaborator sebagai observer. Rata-rata motivasi belajar siswa setelah dilakukan siklus I motivasi belajar siswa belum mencapai angka indikator Keberhasilan maka dilakukannya siklus II dengan hasil rata-rata motivasi belajar siswa yaitu (50%) sudah meningkat dan sudah mencapai angka indikator keberhasilan dari masing-masing indicator motivasi belajar siswa, rata-rata hasil kognitif siswa yang berupa evaluasi pada siklus I adalah (68.11%) dan siklus II (78.37%) dan sudah mencapai angka ketuntasan minimum (KKM), nilai aktivitas pembelajaran guru dan siswa pada siklus I (92.30%) dan pada siklus II adalah (97.43%). Dan hasil respon siswa terhadap pembelajaran TGT adalah berbagai macam namun mempunyai hasil rata-rata (50%) tanggapan siswa dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui (TGT) *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi pada siswa kelas XI IPS-4 di SMAN 42 Jakarta Timur.

ABSTRACT

Mariana. *Classroom Action Research. The Efforts to Increase Motivation Learning Economics Through Cooperative Learning Approach Type TGT (Team Games Tournament) In Class Student XI in SMAN 42 Jakarta. Thesis Department of Economics and Administration, Faculty of Economics, Concentration Education Cooperative Economics, State University of Jakarta. 2012.*

This study aims to improve the learning process is not optimal and increase motivation to learn that low as seen from the results of studying the form of Midle test only one person who reached number exhaustiveness learning. In an effort to improve the learning process and increase the motivation to study economics researchers applied a type of cooperative learning approaches (TGT) Team Games Tournament. This research method is a class action research, the study was conducted over two cycles.

In accordance with the basic procedures of action research development, each teaching and learning activities through four stages namely, planning, action, observation, and reflection, these actions are taken in class XI IPS-4 SMAN 42 Jakarta on economic subjects. Implementation of action cycles I and II, aided by collaborators as an observer. Average motivation after cycle of students 'motivation I have not reached the achievement indicator then does the cycle II with an average yield of the students' motivation (50%) has increased and has reached an indicator of success, the average cognitive outcomes of students in the form evaluation of the cycle I was (68.11%) and cycle I (78.37%), the value of the learning activities of teachers and students in cycle I (92.30%) and in cycle II (97.43%). And the results of student responses to learning TGT is a wide range but has an average yield (50%) student responses to either category.

Based on the results of studies of this class action, it can be concluded that pembelajaran through (TGT) Team games Tournament can improve students' motivation to learn economics in class XI IPS-4 in SMAN 42 East Jakarta.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ekonomi

Nurahma Hajat
Dra. Nurahma Hajat M.Si

NIP. 19531002 198503 2 001

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Ari Saptono SE,MP.d</u> NIP. 19720715 200112 1 001	Ketua	<i>Ari Saptono</i>	6/2-2012
2. <u>Dr. Haryo Kuncoro, SE. M.Si</u> NIP. 19700207 200812 1 001	Sekretaris	<i>Haryo Kuncoro</i>	8/2-2012
3. <u>Dra. Rd. Tuty Sariwulan, SE. M.Si</u> NIP. 19580722 198603 2 001	Penguji Ahli	<i>Sariwulan</i>	6/2'12
4. <u>Dr. Siti Nurjanah, SE. M.Si</u> NIP. 19720114 199802 2 001	Pembimbing I	<i>Siti Nurjanah</i>	6/2-12
5. <u>Dr. Saparuddin, SE. M.Si</u> NIP. 19770115 200501 1 001	Pembimbing II	<i>Saparuddin</i>	6/2-2012

Tanggal Lulus : 30 Januari 2012

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

" Allah SWT Tidak Pernah Menjanjikan Bahwa Langit Itu Selalu Biru, Bunga Selalu Mekar, Dan Matahari Selalu Bersinar Tapi Ketahuilah Bahwa Allah SWT Selalu Membari Pelangi di Setiap Badai, Senyuman di Setiap Tetesan Air Mata, Berkah di Setiap Cobaan Dan Jawaban di Setiap Doa."

Persembahan :

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk:
Bapak dan Ibu saya tercinta yang selalu memberikan motivasi, dukungan moril & materil dan Doanya disepanjang umurku.
2. Buat Kisyky Aulawi, atas dukungan, bantuan dan semangatnya.
3. Buat keluarga , Sahabat-sahabatku, dan teman-teman seperjuangan.
4. Almamater.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Januari 2012

Yang membuat pernyataan



MARIANA

No.Reg. 8125072731

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, serta tidak lupa pula mengucapkan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Tgt (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 42 Jakarta Timur”. Pada kesempatan ini, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing I beserta Bapak Dr. Saparuddin, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, perhatian, dan motivasi.
2. Dewan Penguji Skripsi Jurusan Ekonomi dan Administrasi FE Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dra. Nurahma Hajat, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi UNJ.
4. Bapak Ari Saptono, SE, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ekonomi dan Administrasi.
5. Bapak Dr. Saparuddin, SE, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi.
6. Ibu Dr. Siti Nurjanah, SE, M.Si selaku ketua Konsentrasi Pendidikan Ekonomi Koperasi.
7. Seluruh Dosen Pendidikan Ekonomi Koperasi yang telah memberikan banyak ilmu serta perhatian dari awal hingga akhir perkuliahan.

8. Kepada Kisyky Aulawi atas semangat serta perhatian yang telah diberikan. Teman-teman "Thumband": Anisia Rachma, Feby Octafianty S, Rochmiatun Dwi Wasessa, Dewi Sitoresmi, Anggraini Kariharyati, Irnawaty Pakpahan, Marlindasari dan Putri Widyaningrum yang memberikan warna selama perkuliahan. Teman seperjuangan saat penelitian yang telah memberikan semangat serta kawan-kawan di Ekop 2007 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Kepala Sekolah SMAN 42 Jakarta Timur yang memberikan kesempatan bagi peneliti, dan yang telah memberikan kontribusi.
10. Secara khusus penulis sampaikan terima kasih kepada kedua orang tua penulis Bapak Maryadi dan Ibu Sumartini yang telah memberikan kasih sayang, doa serta dukungan baik moril maupun materi yang tak ternilai. Semoga skripsi ini dapat menjadi kebanggaan Ayah dan Ibu tersayang beserta adik penulis Alpian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu sangat diharapkan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan dunia pendidikan khususnya bagi bidang pendidikan ekonomi koperasi.

Jakarta, Januari 2012

Mariana

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN ORSINALITAS	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Kegunaan Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	10
A. Deskripsi Teoretis.....	10
1. Motivasi Belajar Ekonomi	10
2. Pendekatan Kooperatif dengan tipe Team Games Tournament	
2.1 Pendekatan Kooperatif	33

2.2 Metode <i>Cooperative Learning</i>	45
2.3 Teams Games Tournament (TGT)	48
B. Hasil Penelitian Sebelumnya	51
C. Kerangka Berpikir	53
C. Hipotesis Tindakan	54
BAB III. METODE PENELITIAN	55
A. Tujuan Penelitian	55
B. Waktu dan Tempat Penelitian	55
C. Objek dan Partisipan Penelitian	55
D. Kondisi Awal Subjek Yang Diteliti	56
E. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan	56
F. Tahapan Intervensi Tindakan	57
G. Indikator Keberhasilan	65
H. Instrumen Penelitian Tindakan Kelas	65
I. Lembar Observasi	68
J. Pengecekan Keabsahan (Triangulasi)	68
K. Teknik Pengumpulan Data	69
L. Analisis Data	69
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Deskripsi Data	71
B. Hasil Penelitian	72
C. Analisis Data	111
D. Pembahasan	117

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
I.1	Hasil Ulangan Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 4 tahun 2011/2012.....	5
III.1	Skenario Pembelajaran Ekonomi Siklus 1	59
III.2	Indikator Keberhasilan Motivasi Belajar Ekonomi	65
III.3	Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Ekonomi	67
III.4	Skala Penilaian Instrument Penelitian Motivasi Belajar	67
IV.1	Jumlah Siswa di SMAN 42 Jakarta Timur.....	71
IV.2	Kesimpulan dari hasil Belajar Ekonomi Siklus 1.....	91
IV.3	Kesimpulan dari hasil Belajar Ekonomi Siklus 2.....	110
IV.4	Rekapitulasi Nilai Pemantau Guru dan Siswa.....	112
IV.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa	113
IV.6	Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siswa	115
IV.7	Angket Tanggapan Siswa	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
II.1	Hierarki Kebutuhan Maslow	15
III.1	Siklus PTK Menurut Kemmis & Taggart	57
IV.1	Pemantau Guru dan Siswa Dalam Menggunakan Pendekatan Kooperatif dengan Model Team Games Tournament (TGT)	112
IV.2	Hasil Motivasi Belajar Siswa Dalam Menggunakan Pendekatan Kooperatif dengan Model Team Games Tournament (TGT)	114
IV.3	Hasil Nilai Evaluasi Belajar Siswa Dalam Menggunakan Pendekatan Kooperatif dengan Model Team Games Tournament (TGT)	115

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus Ekonomi	128
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 1	131
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 1	140
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 2	152
5. Daftar Kehadiran Siswa	170
6. Daftar Nama Kelompok Siswa	172
7. Lembar Kegiatan Tournament 1 Siklus I.....	173
8. Lembar Jawaban Tournament 1 Siklus I.....	176
9. Lembar Pertanyaan dan Jawaban Tournament II.....	179
10. Lembar Kegiatan Tournament 1 Siklus I.....	181
11. Lembar Jawaban Tournament 1 Siklus I.....	184
12. Lembar Pertanyaan dan Jawaban Tournament II.....	187
13. Lembar Kegiatan Tournament 1 Siklus II.....	190
14. Lembar Jawaban Tournament 1 Siklus II	193
15. Lembar Pertanyaan dan Jawaban Tournament II.....	196
16. Lembar Kegiatan Tournament 1 Siklus II.....	198
17. Lembar Jawaban Tournament 1 Siklus II	201
18. Lembar Pertanyaan dan Jawaban Tournament II.....	204
19. Instrumen Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa	
Dalam Pembelajaran Ekonomi Melalui TGT	206
20. Lembar Obsevasi Pengamatan Kelompok	208
21. Data Hasil Pengamatan Siklus 1 dan 2	212

22. Nilai Hasil Evaluasi Siswa Siklus 1 dan 2	213
23. Angket Tanggapan Siswa Setelah Pelaksanaan TGT	215
24. Peraturan TGT.....	214
25. Kartu Soal	219
26. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Pembelajaran Melalui TGT Pada Mata Pelajaran Ekonomi XI-IPS 4 SMAN 42 Jakarta Timur	220
27. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	225
28. Surat Keterangan Penelitian.....	226
29. Riwayat Hidup	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ujung tombak dari suatu negara, maju atau tidaknya sebuah negara, sangat tergantung pada kondisi pendidikannya, semakin berkembang pendidikan disuatu negara, maka semakin besar dan maju negara tersebut. Negara akan maju dan berkembang bila sektor pendidikan menjadi sekala prioritas. Negara besar dan berkembang menyadari bahwa pembangunan sektor pendidikan sangat perlu di nomor satukan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan. Pembangunan itu sendiri di tujukan untuk pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas serta berpotensi, karena faktor utama terbentuknya suatu negara yang kuat adalah mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Sedangkan menurut garis-garis besar haluan negara (Ketetapan MPR RI No. IV/MPR/73) dikatakan bahwa, pendidikan pada hakikatnya adalah “usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup”.¹

Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, karena itu

¹ Ketetapan MPR-RI no. IV/MPR/73. Garis-Garis Besar Haluan Negara. Departemen Penerangan Republik Indonesia. h. 58

tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan suatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.²

Kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan pendidikan dianggap menyimpang, tidak fungsional, bahkan salah, sehingga harus dicegah agar tidak terjadi. Kekurangan paham pendidik terhadap tujuan pendidikan dapat mengakibatkan kesalahan didalam melaksanakan pendidikan.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 yaitu “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”³.

Pendidikan akan berkembang apabila didukung oleh dua unsur yaitu bakat yang dimiliki oleh peserta didik sejak lahir dan lingkungan yang mempengaruhi bakatnya. Kedua unsur ini sangat penting bagi perkembangan peserta didik.

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab terhadap pembentukan karakter pribadi anak, karena disini peran dan kontribusi guru sangat dominan, sebagai suatu lembaga pendidikan formal sekolah memiliki tanggung jawab moral bagaimana anak didik itu menjadi pintar, cerdas dan memiliki akhlak yang baik sebagai mana yang diharapkan oleh orang tua.⁴

² Umar Tirtaraharjo, dkk. *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.37

³ UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁴ Suprijanto. *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) h. 74

Harapan orang tua tersebutlah maka sekolah harus dapat menyediakan lingkungan pendidikan yang dapat menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang peserta didik agar peserta didik tersebut dapat mengikuti semua kegiatan belajar dengan baik, di dalam lingkungan pendidikan tersebut disusunlah suatu kurikulum yang nantinya dilaksanakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar (KBM).

Berdasarkan uraian diatas maka proses pembelajaran inilah yang nantinya akan menentukan apakah para pendidik dapat meningkatkan motivasi belajar kepada siswa atau tidak. Karena apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik maka motivasi belajar siswa akan muncul dengan sendirinya.

Menurut slavin dalam Baharudin motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikolog mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat.⁵

Mewujudkan keberhasilan akademik dan sikap yang baik tidaklah mudah, tenaga pendidik harus mengetahui metode pembelajaran seperti apa yang tepat untuk diterapkan dalam mengajar. Kondisi nyatanya saat ini banyak tenaga pendidik yang dapat mengajar di kelas, tetapi belum tentu ia mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif di kelas dengan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat membuat seorang tenaga pendidik melepaskan atau mengabaikan kewajibannya dalam mengajar

⁵ Baharudin, dkk. *Teori Belajar Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h. 22

sehingga tidak terciptanya pembelajaran yang efektif. Metode-metode pembelajaran yang tidak tepat dan terkesan ketinggalan zaman dan sudah saatnya harus ditinggalkan.

Metode pembelajaran yang berhasil lebih menekankan pada keseimbangan antara kebutuhan peserta didik dengan pemenuhan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru serta mengutamakan kekuatan siswa dan sumber belajar yang digunakan. Setiap metode pembelajaran tidak ada yang dikatakan sebagai yang terbaik karena penggunaan metode pembelajaran di kelas harus dilihat dari materi apa yang akan diajarkan dan keadaan siswa di dalam kelas. Dengan metode pembelajaran yang baik maka siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, motivasi sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran tertentu.

Kenyataan yang ada saat ini adalah masih rendahnya motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini didapatkan pada saat peneliti melakukan wawancara kepada guru ekonomi SMA Negeri 42 Jakarta, guru ekonomi mengatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki peserta didik masih rendah, hal ini dapat dilihat salah satunya pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung didalam kelas kurang berpartisipasi yang pada akhirnya terlihat dalam hasil nilai ulangan tengah semester atau sering disebut mid semester (Middle Test), masih banyak peserta didik yang belum mendapatkan nilai yang mencapai standar nilai ketuntasan. Guru ekonomi berharap dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan

metode teams games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Ekonomi
Siswa Kelas XI Tahun 2010/2011

Kelas	Nilai Rata-rata Kelas	Nilai Di atas 75.00	Nilai Di bawah 75.00	Jumlah Siswa
XI IPS 1	60.21	7	30	37
XI IPS 2	58.39	6	32	38
XI IPS 3	58.97	4	32	36
XI IPS 4	55.52	1	35	36
Jumlah		18	129	147

Sumber: SMA Negeri 42 Jakarta Timur

Pola pembelajaran ekonomi yang digunakan adalah pola pelaksanaan belajar tuntas. Taraf ketuntasan belajar minimal atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan oleh kebijakan sekolah dengan memperhatikan kompetensi komponen pembelajaran. Nilai yang memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan oleh SMAN 42 Jakarta 75%. Jadi jika dilihat dari data di atas hanya terdapat 12% siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya siswa belum mencapai ketuntasan sebesar 88%.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa rendahnya motivasi peserta didik yang terlihat dari hasil ujian tengah semester peserta didik, pada saat peneliti melaksanakan observasi awal dan wawancara kelas XI IPS 4 memperlihatkan sebagian siswa kelas XI IPS 4 kurang fokus belajar. Partisipasi aktif siswa seperti kemauan berpendapat dan melakukan tanya

jawab masih kurang. Interaksi siswa satu dengan yang lainnya selama proses belajar masih kurang, sehingga mereka cenderung belajar individual. Pada guru bidang studi ekonomi menyatakan bahwa selama pembelajaran menggunakan metode ceramah bervariasi, namun dimungkinkan metode tersebut kurang tepat diterapkan.

Latar belakang guru bidang studi ekonomi adalah guru yang sudah di sertifikasi namun sudah tidak muda lagi dan tergolong guru yang sibuk dengan berbagai kesibukan diluar jam sekolah salah satunya menjadi ketua koperasi di SMAN 42 Jakarta dan sedang melanjutkan pendidikan S2 nya, dengan demikian beliau memaparkan tidak dapat berbagi waktu untuk mempersiapkan metode pembelajaran yang lain selain metode ceramah bervariasi. Demikian hasil wawancara dengan guru bidang studi ekonomi SMAN 42 Jakarta Timur.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat maka dapat membuat peserta didik dapat termotivasi pada saat proses pembelajaran adalah guru yang dapat menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak menjenuhkan bagi peserta didik, karena apabila guru menerangkan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang monoton membuat siswa akan merasa bosan dan dapat mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa, tetapi sebaiknya apabila pada saat guru mengajar menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Maka siswa akan merasa nyaman pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dengan mudah siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, akibat dari meningkatnya motivasi

belajar maka dengan mudah siswa dapat memperoleh nilai – nilai yang memuaskan.

Metode pembelajaran sudah mulai banyak bermunculan. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran cooperative learning. Metode pembelajaran cooperative learning menekankan pada kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan serta keterampilan- keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya dimasyarakat.

Metode pembelajaran cooperative learning terdapat beberapa jenis salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT), TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan data hasil ujian mid semester dan hasil wawancara peneliti dengan guru di sekolah SMA Negeri 42 di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti siswa kelas XI IPS 4 di Sekolah SMAN 42 Jakarta dalam mengatasi permasalahan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, agar motivasi belajar ekonomi siswa dapat meningkat dan mencapai criteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar ekonomi?
2. Apakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran ekonomi?
3. Apakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi ?
4. Bagaimanakah motivasi belajar ekonomi yang diperoleh melalui pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah pada “Apakah pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi peserta didik?”. Motivasi belajar ekonomi merupakan hasrat dalam diri peserta didik serta partisipasi peserta didik dalam belajar ekonomi yang dapat di visualkan melalui nilai – nilai yang didapat dari setiap hasil pembelajaran ekonomi berdasarkan ranah kognitif.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi peserta didik?”.

E. Kegunaan penelitian

Secara teoretis dan praktis, penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya konsep dan teori yang menyokong ilmu pengetahuan dari hasil penelitian, sehingga dapat dikembangkan secara terus menerus oleh penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Secara praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memotivasi belajar siswa untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran ekonomi. Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan dapat mengembangkan proses pembelajaran ekonomi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretis

1. Motivasi Belajar Ekonomi

Aktifitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga. Belajar tidak akan pernah dilakukan tanpa suatu dorongan yang kuat baik dari dalam yang lebih utama maupun dari luar sebagai upaya lain yang tak kalah penting. Faktor lain yang mempengaruhi aktivitas belajar seseorang adalah motivasi.

Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul dalam diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar.

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat juga diartikan sebagai proses untuk mencoba mempengaruhi orang atau sesuai dengan tujuan tertentu yang diterapkan lebih dahulu.⁶

Berkaitan dengan pengertian motivasi, beberapa psikolog menyebut motivasi sebagai kontrak hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan,

⁶ Hamzah B, Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h. 1

arah, intensitas, dan kejelasan perilaku yang diarahkan oleh tujuan. Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan, dan keinginan seseorang terhadap sesuatu.⁷

Motivasi pada intinya sebagai suatu pendorong yang merubah dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mempunyai tujuan tertentu. Motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam dan luar diri individu. Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan. Akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh pikiran. Semakin tinggi dan berarti suatu tujuan, maka besar motivasinya dan semakin besar motivasinya maka akan semakin kuat kegiatan dilaksanakan. Ketiga komponen kegiatan atau perilaku individu tersebut saling berkaitan erat dan membentuk suatu kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi. Proses motivasi ini terdiri dari tiga langkah, yaitu :

- a. Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga-tenaga pendorong (desakan, motivasi, kebutuhan dan keinginan), yang menimbulkan suatu ketegangan.
- b. Berlangsung kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan kepada pencapaian sebagai tujuan yang akan mengendalikan atau menghilangkan ketegangan.
- c. Pencapaian tujuan dan berkurangnya atau hilangnya ketegangan.⁸

Sumadi surya brata dalam Djaali mengemukakan motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri manusia yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sedangkan Gates,dkk berpendapat bahwa

⁷ Hamzah B Uno. Op.Cit h.3

⁸ Nana Syaodah Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2009), h. 62

motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya sebagai cara tertentu.⁹

Motivasi menurut Greenberg dalam Djaali adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan menetapkan perilaku arah suatu tujuan. Ketiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang, yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).¹⁰

Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan. Motivasi merupakan dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Menurut beberapa ahli psikologi, pada diri seseorang terdapat penentuan tingkah laku, yang bekerja untuk mempengaruhi tingkah laku itu. Faktor penentu itu tersebut adalah motivasi atau daya penggerak tingkah laku manusia. Misalnya seseorang berkemauan keras atau kuat dalam belajar karena adanya harapan penghargaan atas prestasinya.¹¹

David McClelland et al, dalam Hamzah, berpendapat bahwa “ *A motive is the reintegration by a cue of a change in an affective situation* “, yang berarti motif merupakan motivasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari (*reintegration*) dengan ditandai suatu perubahan pada situasi efektif. Motivasi dalam pengertian tersebut mengandung dua aspek yaitu adanya dorongan dari dalam dan dari luar

⁹ Djaali. *Psikologi pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h. 101

¹⁰ Ibid ,h 101

¹¹ Djaali. *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 101

untuk mengadakan perubahan dari suatu keadaan pada keadaan yang diharapkan, dan usaha untuk mencapai tujuan.¹²

Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Adanya tidaknya motivasi dalam diri peserta didik dapat diamati dari observasi tingkah lakunya. Apabila peserta didik mempunyai motivasi, ia akan:

- bersungguh-sungguh menunjukkan minat, mempunyai perhatian, dan rasa ingin tahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar;
- berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan tersebut;
- Terus bekerja sampai tugas-tugas tersebut terselesaikan.
- Mengumpulkan/mengerjakan tugas-tugas tepat waktu¹³

Senada dengan pernyataan diatas Mc.Donald dalam buku Sardiman A.M mengemukakan tiga elemen penting dalam motivasi, salah satunya Motivasi ditandai dengan munculnya “rasa/feeling”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.¹⁴

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dikatakan sebagai keseluruhan daya gerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Jadi motivasi belajar adalah pendorong faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam manumbuhkan gairah, merasa senang dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.¹⁵

¹² Hamzah B, Uno, *Op. cit*, h. 9

¹³ <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi>, diakses tanggal 15 januari 2012

¹⁴ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (raja Grafindp Persada) h 74

¹⁵ Sardiman A.M, *Loc. Cit* h 75

Siswa yang memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas terlihat penuh semangat, antusias, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif dalam pembelajaran, rajin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, sehingga mereka memiliki daya tahan yang cukup lama dalam menyelesaikan studi, dibandingkan dengan siswa yang kurang memiliki motivasi. Siswa yang motivasinya tergolong rendah ini biasanya menunjukkan sikap bermalasan, mengantuk, dan perhatiannya terbagi kemana-mana di saat proses belajar sedang berlangsung. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Robbins, 1984, Huse dan Bowditch 1973) motivasi merupakan kemauan (*willingness*) untuk mengerjakan sesuatu. Kemauan tersebut tampak pada usaha seseorang untuk mengerjakan sesuatu. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan lebih keras berusaha daripada seseorang yang memiliki motivasi rendah.¹⁶

Beberapa fungsi motivasi bagi peserta didik adalah :

- a. Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik.
- b. Motivasi merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.
- c. Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- d. Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna.

Untuk memahami tentang motivasi, kita akan bertemu dengan beberapa teori tentang motivasi, antara lain sebagai berikut:

1. Hirarki Kebutuhan Maslow

Hirarki kebutuhan maslow pasti disebut-sebut dalam pembicaraan tentang motivasi. Hirarki itu didasarkan pada anggapan bahwa pada waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, mereka ingin bergeser ke tingkat yang lebih tinggi. Maslow mengemukakan lima tingkat kebutuhan seperti dibawah ini :

- Kebutuhan fisiologis (*physiological needs*) : kebutuhan yang harus dipuaskan untuk dapat tetap hidup, termasuk makanan, minuman, perumahan, pakaian, udara untuk bernafas dan sebagainya.

¹⁶ Robbins, 1984, Huse dan Bowditch 1973, (Depdiknas 2007) h 53-54

- Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*Safety / security needs*) : seperti terjaminnya keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil, hal seperti ini dapat diwujudkan dengan pengambilan polisi asuransi, mendaftarkan diri masuk perserikatan pekerja, dan sebagainya.
- Kebutuhan akan cinta kasih atau kebutuhan sosial (*Social needs*) : meliputi antarlain kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok, rasa setia kawan, dan kerjasama.
- Kebutuhan akan penghargaan (*Esteen needs*) : termasuk kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat, dan sebagainya.
- Kebutuhan akan aktualisasi diri (*Self-actualization needs*) : kebutuhan tersebut ditempatkan paling atas pada hierarki Maslow dan berkaitan dengan keinginan pemenuhan diri. Seperti : kebutuhan mempertinggi potensi – potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreatifitas dan ekspresi diri. Pada tahap ini mungkin tercapai hanya oleh beberapa orang.¹⁷



Hierarki Kebutuhan Maslow

Teori Maslow ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik, agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin. Contohnya, profesionalisme guru dan kematangan dalam melaksanakan

¹⁷ Hamzah B, Uno, Op. Cit, h.40-41

tugas guru. Misalnya guru dapat memahami keadaan peserta didik secara perorangan, memelihara suasana belajar yang baik, bebas dari rasa cemas, dan memperhatikan lingkungan belajar, misalnya tempat belajar yang menyenangkan, bebas dari kebisingan atau polusi.

2. Teori Naluri

Pada dasarnya manusia memiliki tiga dorongan nafsu pokok yang dalam hal ini disebut juga naluri, ketiga dorongan nafsu pokok itu adalah :

- a. Dorongan nafsu (naluri) mempertahankan diri.
- b. Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan diri
- c. Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan / mempertahankan jenis.

Berdasarkan ketiga naluri pokok itu, maka kebiasaan-kebiasaan ataupun tindakan-tindakan dan tingkah laku manusia yang diperbuatnya sehari-hari mendapatkan dorongan atau gerakan oleh ketiga naluri tersebut. Oleh karena itu, menurut teori ini, untuk memotivasi seseorang harus berdasarkan naluri mana yang akan dituju dan perlu dikembangkan.

Seorang pelajar terdorong untuk berkelahi karena sering merasa dihina dan diejek temna-temannya karena ia dianggap bodoh di kelasnya (naluri mempertahankan diri). Agar pelajar tersebut tidak berkembang menjadi anak yang nakal yang suka berkelahi, perlu dibari motivasi, misalnya dengan menyediakan situasi yang dapat mendorong anak itu menjadi rajin belajar sehingga dapat menyamai teman-teman sekelasnya (naluri mengembangkan diri).

3. Teori Clyton Alderfer (Teori “ERG)

Teori Alderfer dikenal dengan akronim “ERG” . Akronim “ERG” dalam teori Alderfer merupakan huruf-huruf pertama dari tiga istilah yaitu : E = *Existence* (kebutuhan akan eksistensi), R = *Relatedness* (kebutuhan untuk berhubungan dengan pihak lain, dan G = *Growth* (kebutuhan akan pertumbuhan). Jika makna tiga istilah tersebut didalami akan tampak dua hal penting. Pertama, secara konseptual terdapat persamaan antara teori atau model yang dikembangkan oleh Maslow dan Alderfer. “*Existence*” dapat dikatakan identik dengan hierarki pertama dan kedua dalam teori Maslow; “*Relatedness*” senada dengan hierarki kebutuhan ketiga dan keempat menurut konsep Maslow dan “*Growth*” mengandung makna sama dengan “*self actualization*” menurut Maslow. Kedua, teori Alderfer menekankan bahwa berbagai jenis kebutuhan manusia itu diusahakan pemuasannya secara serentak. Apabila teori Alderfer disimak lebih lanjut akan tampak bahwa : (a) Makin tidak terpenuhinya suatu kebutuhan tertentu, makin besar pula keinginan untuk memuaskannya; (b) Kuatnya keinginan memuaskan kebutuhan yang “lebih tinggi” semakin besar apabila kebutuhan yang lebih rendah telah dipuaskan; (c) Sebaliknya, semakin sulit memuaskan kebutuhan yang tingkatnya lebih tinggi, semakin besar keinginan untuk memuaskan kebutuhan yang lebih mendasar.

Tampaknya pandangan ini didasarkan kepada sifat pragmatisme oleh manusia, artinya karena menyadari keterbatasannya, seseorang dapat

menyesuaikan diri pada kondisi obyektif yang dihadapinya dengan salah satunya memusatkan perhatiannya kepada hal-hal yang mungkin dicapainya.

4. Teori Herzberg (Teori Dua Faktor)

Ilmuwan ketiga yang diakui telah memberikan kontribusi penting dalam pemahaman motivasi ialah Herzberg. Teori yang dikembangkannya dikenal dengan “ Model Dua Faktor” dari motivasi, yaitu faktor motivasional dan faktor *hygiene* atau “pemeliharaan”. Menurut teori ini yang dimaksud faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor *hygiene* atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.

Menurut Herzberg, yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang diraih, kesempatan bertumbuh, kemajuan dalam karier dan pengakuan orang lain. Sedangkan faktor-faktor *hygiene* atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seorang individu dengan atasannya, hubungan seseorang dengan rekan-rekan sekerjanya. Salah satu tantangan dalam memahami dan menerapkan teori Herzberg ialah memperhitungkan dengan tepat faktor mana yang lebih berpengaruh kuat dalam kehidupan seseorang, apakah yang bersifat intrinsik ataukah yang bersifat ekstrinsik.

5. Teori Penetapan Tujuan (*goal setting theory*)

Edwin Locke mengemukakan bahwa dalam penetapan tujuan memiliki empat macam mekanisme motivasional yakni : (a) tujuan-tujuan mengarahkan perhatian; (b) tujuan-tujuan mengatur upaya; (c) tujuan-tujuan meningkatkan persistensi; dan (d) tujuan-tujuan menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan.

6. Teori Victor H. Vroom (Teori Harapan)

Victor H. Vroom, dalam bukunya yang berjudul “*Work And Motivation*” mengetengahkan suatu teori yang disebutnya sebagai “ Teori Harapan”. Menurut teori ini, motivasi merupakan akibat suatu hasil dari yang ingin dicapai oleh seorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkannya itu. Hal ini bermaksud apabila seseorang sangat menginginkan sesuatu, dan jalan tampaknya terbuka untuk memperolehnya, yang bersangkutan akan berupaya mendapatkannya.

Dinyatakan dengan cara yang sangat sederhana, teori harapan berkata bahwa jika seseorang menginginkan sesuatu dan harapan untuk memperoleh sesuatu itu cukup besar, yang bersangkutan akan sangat terdorong untuk memperoleh hal yang diinginkannya itu. Sebaliknya, jika harapan memperoleh hal yang diinginkannya itu tipis, motivasinya untuk berupaya akan menjadi rendah.

Di kalangan ilmuwan dan para praktisi manajemen sumber daya manusia teori harapan ini mempunyai daya tarik tersendiri karena penekanan tentang pentingnya bagian kepegawaian membantu para pegawai dalam menentukan hal-hal yang diinginkannya serta menunjukkan cara-cara yang paling tepat untuk mewujudkan keinginannya itu. Penekanan ini dianggap penting karena pengalaman menunjukkan bahwa para pegawai tidak selalu mengetahui secara pasti apa yang diinginkannya, apalagi cara untuk memperolehnya.

7. Teori Penguatan dan Modifikasi Perilaku (Freud Luthan)

Berbagai teori atau model motivasi yang telah dibahas di muka dapat digolongkan sebagai model kognitif motivasi karena didasarkan pada kebutuhan seseorang berdasarkan persepsi orang yang bersangkutan berarti sifatnya sangat subyektif. Perilakunya pun ditentukan oleh persepsi tersebut. Padahal dalam kehidupan organisasional disadari dan diakui bahwa kehendak seseorang ditentukan pula oleh berbagai konsekwensi eksternal dari perilaku dan tindakannya. Artinya, dari berbagai faktor di luar diri seseorang turut berperan sebagai penentu dan pengubah perilaku.

Dalam hal ini berlakulah apa yang dikenal dengan “hukum pengaruh” yang menyatakan bahwa manusia cenderung untuk mengulangi perilaku yang mempunyai konsekwensi yang menguntungkan dirinya dan mengelakkan perilaku yang mengakibatkan timbulnya konsekwensi yang merugikan. Contoh yang sangat sederhana ialah seorang juru ketik yang mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik dalam waktu singkat. Juru ketik tersebut mendapat

pujian dari atasannya. Pujian tersebut berakibat pada kenaikan gaji yang dipercepat. Karena juru ketik tersebut menyenangi konsekwensi perilakunya itu, ia lalu terdorong bukan hanya bekerja lebih tekun dan lebih teliti, akan tetapi bahkan berusaha meningkatkan keterampilannya, misalnya dengan belajar menggunakan komputer sehingga kemampuannya semakin bertambah, yang pada gilirannya diharapkan mempunyai konsekwensi positif lagi di kemudian hari.

Berdasarkan pengertian di atas, maka secara operasional motivasi belajar adalah respon siswa terhadap sejumlah pernyataan mengenai keseluruhan usaha yang timbul dari dalam diri siswa agar tumbuh dorongan untuk belajar dan tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai, yang diungkap melalui instrumen observasi yaitu:

- 1) Ketekunan dalam belajar, meliputi :
 - a. Kehadiran di kelas,
 - b. Mengikuti proses belajar mengajar di kelas, dan
 - c. Belajar di rumah
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, meliputi:
 - a. Sikap terhadap kesulitan dan
 - b. Usaha mengatasi kesulitan;
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, meliputi:
 - a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran dan
 - b. Semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar;
- 4) Prestasi dalam belajar, meliputi:
 - a. Keinginan untuk berprestasi, dan
 - b. Kualifikasi hasil;
- 5) Mandiri dalam belajar, meliputi :
 - a. Penyelesaian tugas-tugas/PR, dan
 - b. Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran¹⁸.

¹⁸ <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi>, diakses tanggal 15 januari 2012

8. Teori Kaitan Imbalan dengan Prestasi.

Bertitik tolak dari pandangan bahwa tidak ada satu model motivasi yang sempurna, dalam arti masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, para ilmuwan terus menerus berusaha mencari dan menemukan sistem motivasi yang terbaik, dalam arti menggabung berbagai kelebihan model-model tersebut menjadi satu model. Tampaknya terdapat kesepakatan di kalangan para pakar bahwa model tersebut ialah apa yang tercakup dalam teori yang mengaitkan imbalan dengan prestasi seseorang individu .

Menurut model ini, motivasi seorang individu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Termasuk pada faktor internal adalah : (a) persepsi seseorang mengenai diri sendiri; (b) harga diri; (c) harapan pribadi; (d) kebutuhan; (e) keinginan; (f) kepuasan kerja; (g) prestasi kerja yang dihasilkan. Sedangkan faktor eksternal mempengaruhi motivasi seseorang, antara lain ialah : (a) jenis dan sifat pekerjaan; (b) kelompok kerja dimana seseorang bergabung; (c) organisasi tempat bekerja; (d) situasi lingkungan pada umumnya; (e) sistem imbalan yang berlaku dan cara penerapannya.¹⁹

Istilah "motif" dan "motivasi" keduanya sukar dibedakan secara tegas. Dijelaskan bahwa motif menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi adalah "*pendorongan*" suatu usaha yang disadari untuk

¹⁹ (Sondang P. Siagian, 286-294; Indriyo Gitosudarmo dan Agus Mulyono, 183-190, Fred Luthan, 140-167)

mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu²⁰.

Berdasarkan hal tersebut di atas motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu (tujuan) yang terdiri dari faktor internal seperti: (a) persepsi seseorang mengenai diri sendiri; (b) harga diri; (c) harapan pribadi; (d) kebutuhan; (e) keinginan; (f) kepuasan kerja; (g) prestasi kerja yang dihasilkan. Sedangkan faktor eksternal mempengaruhi motivasi seseorang, antara lain: (a) jenis dan sifat pekerjaan; (b) kelompok kerja dimana seseorang bergabung; (c) organisasi tempat bekerja; (d) situasi lingkungan pada umumnya; (e) sistem imbalan yang berlaku dan cara penerapannya²¹.

Seseorang Sering kali kita temukan bertindak melakukan sesuatu karena didorong oleh lebih dari satu naluri pokok sekaligus sehingga sukar bagi kita untuk menentukan naluri pokok mana yang lebih dominan mendorong orang tersebut melakukan tindakan-tindakan yang demikian itu. Sebagai contoh, seorang mahasiswa sangat tekun dan rajin belajar meskipun sebenarnya ia hidup didalam kemiskinan bersama keluarganya. Hal apakah yang menggerakkan mahasiswa itu tekun dan giat belajar. Mungkin karena ia benar-benar ingin menjadi pandai (naluri mengembangkan diri), tetapi mungkin juga karena ia ingin meningkatkan karier pekerjaannya sehingga dapat hidup senang bersama keluarganya dan dapat

²⁰ Ngalin Purwanto. *Op. Cit* h. 71

²¹ <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi> (diakses 15 Januari)

membiyai sekolah anak-anaknya (naluri mengembangkan / mempertahankan jenis dan naluri mempertahankan diri).²²

Berdasarkan teori motivasi yang telah diuraikan kita mengetahui bahwa tiap-tiap teori memiliki kelemahan dan kekurangan. Namun, jika kita hubungkan dengan manusia sebagai makhluk pribadi dalam kehidupan sehari-hari teori-teori motivasi yang telah dikemukakan ternyata memiliki hubungan komplementer dan saling melengkapi satu sama lain. Oleh karena, didalam penerapannya kita tidak perlu terpaku atau hanya cenderung kepada salah satu teori saja. Kita dapat mengambil manfaat dari beberapa teori sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat kita melakukan tindakan motivasi.

Motivasi merupakan pendorong perbuatan seseorang. Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang, tidak ada orangpun yang belajar tanpa motivasi, maka dari itu apabila tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.

Mengembangkan motivasi yang baik kepada anak didik, maka harus menjauhkan saran-saran atau sugesti yang negatif yang dilarang oleh agama atau yang bersifat asosial dan durial, yang lebih penting lagi adalah membina pribadi anak didik agar dalam diri anak didik terbentuk adanya motivasi yang mulia, luhur, dan dapat diterima masyarakat. Tunjukan kepada peserta didik dengan contoh kongkret sehari-hari dalam masyarakat bahwa dapat tercapai atau tidaknya

²² Ngalm purwanto. *Psikologi pendidikan*, (bandung PT. Remaja Rosdakarya,2007), h75

sesuatu maksud atau tujuan sangat bergantung pada motivasi apa yang mendorongnya untuk mencapai maksud atau tujuan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi adalah dorongan dan kekuatan yang timbul dari dalam diri akibat adanya rangsangan dari dalam diri maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku tertentu agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Belajar menurut Bell-Gredler dalam Baharudin, yaitu belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan terhadap kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.²³

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, belajar merupakan aktivitas yang dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar, dengan demikian belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan oleh pelajar saja. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan dan pengalaman. Hasil dari belajar dapat membawa perubahan baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

²³ Baharudin, dkk. *Teori belajar dan pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2007), h.11-12

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi ini mengandung pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu, maksudnya adalah usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum mereka dipunyai sebelumnya, sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan dan memiliki tentang sesuatu. Sedangkan menurut Cronbach dalam baharudin adalah “ *learning is shown by change in behavior as result of experience* “, artinya belajar yang baik adalah melalui pengalaman, dengan pengalaman tersebut pelajar menggunakan seluruh panca indranya.²⁴

Chalpin membatasi belajar dengan dua macam rumusan, yaitu pertama belajar adalah perolehan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman, kedua belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus, sedangkan menurut Skinner, belajar adalah suatu proses (penyesuaian dan tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Senada dengan Chalpin belajar menurut Hitzman ialah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme manusia atau hewan disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.²⁵

Menurut Hilgard dan Bower belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman,

²⁴ Baharudin dkk, *Loc.Cit* h. 13

²⁵ Muhibbin Syah. *Psikologi belajar*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada. 2008), h. 66-68

dan mendapat informasi atau menemukan. Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya kretifitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.²⁶

Pengertian belajar dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literature seperti yang telah dijabarkan diatas, meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan-kesamaanya. Selain definisi-definisi di atas belajar juga mempunyai cirri-ciri sebagai berikut :

- a. Bahwa belajar itu membawa perubahan pada diri orang yang belajar.
- b. Bahwa belajar itu pada pokoknya adalah di dapatkannya percakapan baru yang berlaku untuk jangka waktu yang lama.
- c. Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha.²⁷

Menurut Muhibbin Syah belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang mengakibatkan proses kognitif.²⁸

Laster D crow dan Alice crow menyebut bahwa belajar adalah perubahan individu dalam kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Sedangkan belajar menurut R.Gagne adalah suatu proses untuk memperoleh modivikasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan yang diperoleh dari interaksi.²⁹

Abdillah mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku yang baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.³⁰

²⁶ Baharuddin, Op. Cit, h.13

²⁷ Muhibbin Syah. Op. Cit, h. 64

²⁸ Darwan Syah. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Diadit Media, 2009), h.34

²⁹ Ibid, h, 36

³⁰ Anurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.34

Thorndike mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bias berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Jelasnya menurut Thorndike, perubahan tingkah laku berwujud sesuatu yang kongkret (dapat diamati), atau yang nonkongkret (tidak bisa diamati).³¹

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari objek (pengetahuan, sikap, keterampilan) tertentu. Menurut Good dan Brophy menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman itu sendiri (belajar). Pendapat senada dengan Good dikemukakan oleh Galloway yang menyatakan belajar sebagai suatu perubahan perilaku seseorang yang relatif cenderung tetap sebagai akibat adanya penguatan (*reinforcement*).³²

Dari kedua pandangan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek (pengetahuan), atau melalui suatu penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

Driscoll menyatakan ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam belajar yaitu belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang dan hasil

³¹ Hamzah B Uno, Op. Cit, h.11

³² Ibid, h.15

belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungannya.³³

Uno menjelaskan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁴

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara berkeseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Motivasi belajar merupakan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, maupun psikomotorik.

Melihat dari uraian dari semua pendapat para ahli jadi motivasi belajar ekonomi yaitu suatu proses usaha seorang peserta didik yang mendorong dirinya untuk belajar ekonomi dengan hasil yang maksimal.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar,

³³ Hamzah B Uno, Op. Cit h, 16

³⁴ Hamzah B Uno, Op. Cit,h, 22

harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor ini disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.³⁵

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.³⁶

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik.³⁷

Selain indikator terdapat pula aspek-aspek motivasi belajar, yang terdiri dari :

- a. Perhatian terhadap materi pelajaran.
- b. Pandangan terhadap keterkaitan materi pelajaran dengan keinginan dan kehidupan sehari-hari.
- c. Keyakinan dan kepercayaan
- d. Kepuasan, ketekunan, dan keuletan.
- e. Keinginan membantu teman, kelompok belajar
- f. Keinginan menyelesaikan tugas masalah.
- g. Kemauan bertanya terhadap materi yang belum dikuasai.³⁸

³⁵ Hamzah B Uno, Op. Cit, h, 23

³⁶ Agus, Suprijono. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h, 163

³⁷ Ibid, h, 163

Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar, terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi :

1. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari sikap kegiatan belajar.
2. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang lurus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.
3. Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan –kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.³⁹

Motivasi belajar adalah sesuatu yang menyebabkan kegiatan belajar terwujud. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu antara lain cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan upaya guru mambelajarkan siswa.⁴⁰

Menurut Hermine Marshall motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntunan-keuntungan kegiatan belajar, belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan motivasi menurut Carole Ames itu ditandai oleh jangka panjang, keterlibatan didalam pelajaran dan kesanggupan untuk melakukan proses belajar.⁴¹

Menurut Linda S. Lumsaen siswa pada dasarnya termotivasi untuk melakukan sesuatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran atau merasa kebutuhannya terpenuhi.⁴²

³⁸ Fakultas Psikologi Universitas Wnuwardhana Malang. "*Motovasi Belajar*"(<http://google.com>, diakses 26 juni 2010)

³⁹ Ibid, h. 164

⁴⁰ Heri Trilukman. "*Belajar dan Motivasi*"(<http://google.com>, diakses 28 juni 2010)

⁴¹ Ibid

⁴² Heri Trilukman. Op. Cit

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disintesis bahwa motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan ini harus dilakukan dengan serius dan terus menerus dalam rangka mencapai tujuan dalam belajar.

Menurut Djamarah bahwa keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen pendidikan. Adapun komponen yang mempengaruhi pelaksanaan pendidikan meliputi kurikulum, sarana prasarana, guru, siswa, dan model pembelajaran yang tepat. Semua komponen tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.⁴³

M. Suparmoko dan Maria R. mendefinisikan ilmu ekonomi adalah “sebagai ilmu tentang usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya dengan segala alat – alat pemuas kebutuhannya”⁴⁴. Serupa dengan itu Brown & Brown juga mengatakan bahwa ekonomi adalah “sebagai studi tentang cara bagaimana manusia melalui pranata – pranatanya memanfaatkan keterbatasan sumber daya modal, dan tenaga kerja, memuaskan kebutuhan materinya”⁴⁵

Berdasarkan batasan ilmu ekonomi di atas, dapat ditarik garis persamaan yaitu bahwa ilmu ekonomi merupakan suatu studi ilmiah mengenai bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan materi. Selanjutnya disekeliling manusia terdapat sumber daya yang mampu memenuhi kebutuhannya yang tersebut diatas, namun

⁴³ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rieneka Cipta 2002), h.123

⁴⁴ M. Suparmoko dan Maria R. *Pokok-Pokok Ekonomika*. (Yogyakarta: PBFY Yogyakarta, 2000), h.3

⁴⁵ Nursid Sukaatmadja. *Konsep Dasar IPS*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.234

persediaan dan penyediaannya terbatas, bahkan ada yang bersifat langka. Sementara itu kebutuhan materi manusia cenderung tidak terbatas.

Berdasarkan pendapat Greenberg dalam Djaali dan Brown dapat disimpulkan bahwa motivasi ekonomi adalah suatu proses membangkitkan, mengarahkan, dan menetapkan perilaku arah suatu tujuan seorang siswa yang menunjukkan adanya perubahan selama proses belajar ekonomi berlangsung.

2. Pendekatan Kooperatif dengan Tipe Team Games Tournament (TGT)

2.1 Pendekatan Kooperatif

Seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran perlu memahami model pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda.

Seorang guru perlu mengenal dengan baik dengan pedoman antara lain : pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu : pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada

siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang sistematis dan harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya dengan mengutip J. R David, Wina Sanjaya 2008 menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan belajar.

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu yang satu sama lainnya. Sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin mengemukakan, “*in cooperative learning methods. Student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”,⁴⁶ dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Sedangkan Johnson mengemukakan:

“*Cooperative means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that beneficial to all groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows student to work together to maximize their own and each other as learning*”,⁴⁷

⁴⁶ Isjoni, *Cooperative learning: mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*, (Pekanbaru: Alfabeta, 2007), h.15

⁴⁷ Isjoni, Op. Cit h. 16

Berdasarkan uraian tersebut, *cooperative learning* mengandung arti bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencapai hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Prosedur *cooperative learning* didisain untuk mengaktifkan siswa melalui inkuiri dan diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang.

Anita Lie menyambut *cooperative learning* dengan istilah:

Pembelajaran gotong-royong, yaitu system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk sesuatu kelompok atau satu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.⁴⁸

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan oleh Anita Lie bahwa pembelajarana kooporetif merupakan kegiatan belajar yang dilakukan dengan kerjasama secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*) terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat berkerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif yang tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

⁴⁸ Ibid

Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson *cooperative learning* adalah:

Mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka memiliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.⁴⁹

Pembelajaran kooperatif intinya ialah mengelompokkan siswa dalam suatu kelompok kecil dengan harapan akan mendapatkan kemampuan optimal.

Selanjutnya slavin menyebutkan *cooperative learning* adalah:

Model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong para siswanya untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*).⁵⁰

Menurut definisi tersebut proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka. Jadi, pembelajaran kooperatif intinya ialah mengelompokkan siswa dalam suatu kelompok kecil dengan harapan akan mendapatkan kemampuan optimal.

Beberapa ciri dari *cooperative learning* adalah: (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (d) guru membantu keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Pelaksanaan model *cooperative learning* membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran. *cooperative learning* dapat

⁴⁹ Isjoni, Op. Cit, h. 17

⁵⁰ Ibid.

meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, siakp tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial.

Tujuan utama dalam menerapkan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* sebagaimana dikemukakan Slavin yang dikutip oleh Isjoni, yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawab individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.⁵¹

a. Penghargaan kelompok

Cooperative learning merupakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor diatas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

b. Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggung jawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya

⁵¹ Isjoni, Op. Cit, h. 21

pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Cooperative learning merupakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Pembelajaran yang masih bersifat konvensional bila dibandingkan dengan *cooperative learning* masih memiliki beberapa keunggulan. Keunggulannya dilihat dari aspek siswa, adalah member peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah suatu pandangan kelompok.

Pelaksanaan pada model pembelajaran *cooperative learning*, siswa dapat memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bias melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan menguirangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Pernyataan senada menurut Sharon yang dikutip oleh Isjoni, “siswa yang belajar menggunakan metode *cooperative learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya”.⁵² *cooperative learning* juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba sebagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Selanjutnya Jarolimek & Parker mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah:

- 1) Saling ketergantungan positif,
- 2) Adanya pengakuan dalam respon perbedaan individu,
- 3) Siswa dilibatkan perencanaan dan pengolahan kelas,
- 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan,
- 5) Terjalinnnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengespresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.⁵³

Model pembelajaran *cooperative learning* selain mempunyai keunggulan-keunggulan, juga memiliki kelemahan. Kelemahan model pembelajaran

⁵² Isjoni, Opcit., h. 23

⁵³ Ibid, h. 24

cooperative learning bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern), faktor dari dalam, yaitu:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu,
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai,
- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.⁵⁴

Pembelajaran *cooperative learning* memang masih memiliki kelemahan tetapi tujuan pembelajaran masih tercapai. *cooperative learning* menyediakan banyak contoh yang perlu dilakukan para siswa antara lain:

- 1) Siswa terlibat dalam tingkah laku mendefinisikan, menyaring, dan memperkuat sikap-sikap, kemampuan, dan tingkah laku partisipasi sosial;
- 2) Respek pada orang lain, memperlakukan orang lain dengan penuh pertimbangan kemanusiaan, dan memberikan semangat penggunaan pemikiran rasional ketika mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama;
- 3) Berpartisipasi dalam tindakan-tindakan kompromi, negosiasi, kerja sama, consensus dan penataan aturan mayoritas ketika bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, dan membantu meyakinkan bahwa setiap anggota kelompoknya belajar.⁵⁵

Mereka berusaha mempelajari isi dan kemampuan yang diharapkan, mereka juga menemukan diri bagaimana memecahkan konflik, menangani berbagai problem, dan membuat pilihan-pilihan yang merefleksikan situasi-situasi pribadi dan sosial yang mungkin mereka temukandalam situasi dunia ini.

Mengacu pada pendapat tersebut maka dengan *cooperative learning*, para siswa dapat membuat kemajuan besar ke arah pengembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam komunikasi

⁵⁴ Isjoni, Op. Cit, h. 25

⁵⁵ Ibid.

mereka dengan cara-cara yang sesuai dengan tujuan pendidikan sejarah, karena tujuan utama *cooperative learning*, adalah untuk memperoleh pengetahuan itu diperoleh dari gurunya, dengan belajar kelompok seorang teman haruslah memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya dengan cara menghargai pendapat orang lain, saling mengoreksi kesalahan, dan saling membetulkan satu sama lain.

Cooperative learning yang dilaksanakan, guru harus berusaha menanamkan dan membina sikap demokrasi diantara para siswanya. Maksudnya suasana sekolah kelas harus diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan kepribadian siswa yang demokratis dan dapat diharapkan suasana yang terbuka dengan kebiasaan-kebiasaan kerja sama, terutama dalam memecahkan kesulitan-kesulitan. Menurut Hasan yang dikutip Isjoni “seorang siswa haruslah dapat menerima pendapat dari siswa yang lainnya”.⁵⁶ Seperti siswa satu mengemukakan pendapatnya lalu siswa yang lainnya mendengarkan dimana letak kesalahan, kekurangannya maka perlu ditambah, dan penambahan ini harus disetujui oleh semua anggota, yang satu harus saling menghormati pendapat yang lain.

Menurut pendapat di atas menghargai pendapat orang lain dan saling membetulkan kesalahan secara bersama, mencari jawaban yang tepat dan baik, dengan cara mencari sumber-sumber informasi dan dimana saja seperti buku paket, buku-buku yang ada di perpustakaan dan buku-buku penunjang, untuk dijadikan pembantu dalam mencari jawaban yang baik dan benar serta

⁵⁶ Isjoni, Op. Cit, h. 26

memperoleh pengetahuan, materi pembelajaran yang diajarkan semakin luas dan semakin baik.

Cooperative learning pada hakekatnya sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*, karena mereka menganggap telah terbiasa menggunakannya. Walaupun *cooperative learning* terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan *cooperative learning*.

Menurut Bannet yang dikutip oleh Isjoni, menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu:

- 1) *Positive Interdependence*,
- 2) *Interaction Face to Face*,
- 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok,
- 4) Membutuhkan keluwesan,
- 5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).⁵⁷

Positive Interdependence, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Untuk menciptakan suasana tersebut, guru perlu merancang struktur dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa merasa adanya ketergantungan secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya, yang mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerja sama.

⁵⁷ Isjoni, Op. Cit, h. 41

Interaction face to face, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

Tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dalam *cooperative learning* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya. Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dengan *cooperative learning* adalah siswa belajar keterampilan bekerja sama dan hubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan dimasyarakat. Para siswa mengetahui tingkat keberhasilan dan efektivitas kerja sama yang telah dilakukan.

Memperoleh informasi itu para siswa perlu mengadakan perbaikan-perbaikan secara sistematis tentang bagaimana mereka telah bekerja sama sebagai satu tim, seberapa baik tingkat pencapaian tujuan kelompok, bagaimana mereka saling membantu satu sama lain, bagaimana mereka bertingkah laku positif untuk memungkinkan setiap individu dan kelompok secara keseluruhan menjadi

berhasil, dan apa yang mereka butuhkan untuk melakukan tugas-tugas yang akan datang agar lebih berhasil.

Cooperative learning pada dasarnya mengandung pengertian bahwa siakp siswa atau perilaku bersama kadang – kadang harus diperhatikan guru atau membantu diantara sesama, dalam struktur kerjasama yang teratur didalam kelompoknya yang terdiri dari dua orang atau lebih yang keberhasilan kerjanya sangat dipengaruhi oleh ketertiban setiap anggota kelompok itu sendiri. *cooperative learning* itu juga dapat diartikan sebagai struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. Di samping itu, *cooperative learning* juga sering diartikan sebagai suatu motif kerja sama, yang setiap individunya diharapkan pada preposisi dan pilihan yang harus diikuti apakah memilih bekerja bersama-sama, berkompetisi, atau individualis.

Menurut Stahl penggunaan model *cooperative learning* adalah suatu proses yang membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.⁵⁸

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-6 dengan tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda. Pembelajaran harus menekankan kerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Oleh sebab itu, penanaman keretampilan *cooperative learning* sangat perlu dilakukan, antara lain menghargai

⁵⁸ Isjoni, Op. Cit, h. 44

pendapat orang lain, mendorong berpartisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, mengambil giliran dan berbagi tugas. Dengan berkelompok siswa mendapat kesempatan yang lebih luas untuk mempraktekkan sikap dan perilaku untuk berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka. Tujuan kelompok akan tercapai apabila semua anggota kelompok mencapai tujuan secara bersama-sama.

Menurut Ibrahim dalam *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: 1) *Student Team Achievement Division* (STAD), 2) *Jigsaw*, 3) *Group Investigation* (GI), 4) *Rotating Trio Exchange*, dan 5) *Group Resume*,

2.2 Metode Cooperative Learning

Cooperative Learning pada dasarnya mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama di dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari 2 atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh kerlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.⁵⁹

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Di dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman-pemahaman masing-masing.

⁵⁹ Etin Solihatin. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h, 5

Cooperative Learning merupakan suatu model yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah). Metode pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Cara belajar kooperatif jarang sekali menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih seringnya menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar yang individual, dan dorongan yang individual. Apabila diatur dengan baik, siswa-siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok dapat menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan.

Pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelumnya, metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas atau laporan tertentu. Tetapi setelah melakukan penelitian selama dua puluh tahun kebelakang ini telah mengidentifikasi metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan secara efektif pada tiap tingkat kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat juga digunakan sebagai cara utama dalam mengatur kelas untuk pengajaran. Pembelajaran kooperatif dapat juga membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah.

Banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya adalah berdasarkan penelitian dasar yang

mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berfikir, mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka, karena pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk mencapai hal-hal semacam itu.⁶⁰

Menurut Salvin dalam metode pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru.⁶¹

Metode pembelajaran kooperatif tentu saja bukan hal baru. Para guru sudah menggunakannya selama bertahun-tahun dalam bentuk kelompok diskusi, dan sebagainya. Metode pembelajaran kooperatif yang sistematis dan praktis yang ditujukan untuk digunakan sebagai elemen utama dalam pola pengaturan di kelas, pengaruh penerapan metode ini juga telah didokumentasikan dan telah diaplikasikan pada kurikulum pengajaran yang lebih luas.

Berdasarkan penjabaran di atas tentang metode *Cooperative Learning* maka dapat disistematisasikan bahwa metode *Cooperative Learning* adalah suatu metode yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta berkembangnya keterampilan sosial siswa. Karena metode pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama

⁶⁰ Robert E. Slavin. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek* (Bandung:Nusa Media, 2009), h, 4

⁶¹ Ibid, h, 8

dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan terampil dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2.3 Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT adalah suatu tipe atau metode pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Metode ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik untuk menambahkan poin bagi skor timnya.⁶²

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Guru lebih memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya, TGT juga meningkatkan rasa harga diri akademik.

⁶² Robert E. Slavin. Op. Cit h, 163

Di dalam TGT, gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari prestasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Didalam TGT terdapat lima komponen utama, yaitu :

1. Penyajian Kelas

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

2. Kelompok (Team)

Tahap kedua ini dilakukan pembagian kelompok game dan tournament yang didalamnya beranggotakan 4-5 orang siswa, yang dipilih secara heterogen yang pembagiannya mewakili berbagai keseragaman dalam kelas yang dilihat dari jenis kelamin, budaya, agama, nilai tiap individu siswa. Sehingga persaingan yang ada terjalin dengan baik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan tournament.

3. Game

Game tersebut dimainkan di atas meja dengan 4-5 orang siswa yang masing-masing siswa terdiri dari tingkat kecerdasan yang berbeda, kebanyakan game

hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu yang bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Tournament

Tournament dalam TGT adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.⁶³

Tournament pertama, guru menunjukan siswa untuk berada pada meja tournament 1, sedangkan siswa berprestasi sebelumnya pada meja 2, siswa berikutnya pada meja 3, dan seterusnya. Setelah tournament pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada tournament terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama dan skor yang paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5. Penghargaan Kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor 45 atau

⁶³ Robert E. Slavin. Op Cit, h, 166

lebih “*great time*” apabila rata-rata mencapai 40-45 “*good time*” apabila rata-rata 30-40.⁶⁴

Teams Games Tournament ini mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat kemudian membandingkannya dengan prestasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial, dan pada saat diskusi “berfikir-berpasangan-berempat” atau *think-pair-square*, yang dikembangkan oleh Lyman dan Spencer Kayan.⁶⁵

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *teams games tournament (TGT)* ini adalah suatu metode pembelajaran yang mudah diterapkan didalam kelas karena metode TGT merupakan aktifitas belajar dimana setiap siswa membentuk satu kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, dalam permainan games ini memungkan siswa untuk belajar lebih rileks tapi tetap bertanggung jawab, kerja sama dan persaingan sehat antar siswa.

B. Hasil Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian dilakukan oleh Suseno, Budi. 2008. *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Invertebrata Melalui Optimalisasi Penggunaan Media Charta, Dengan Metode Kooperatif Model TGT Pada Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 1 Weru Sukoharjo Tahun*

⁶⁴ Scolastika Mariani. 2002. “Meningkatkan Efektifitas Perkuliahan dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning tipe TGT.” (<http://google.com>, diakses 29 Oktober 2009).

⁶⁵ Ibid

Ajaran 2007-2008. Tesis. Jurusan Sains dan Teknologi Informatika Program Studi S-2 Pendidikan Sains Universitas Negeri Solo. Dalam penelitian ini di bagi menjadi 4 komponen yaitu Perencanaan (Planning), Tindakan (Acting), Observasi (Observing), dan refleksi (Reflecting). Keterkaitan konponen tersebut dapat dipandang sebagai suatu siklus yang dapat dibagi menjadi 3 siklus. Berdasarkan dari data angket motivasi siswa yang diperoleh adanya peningkatkatan motivasi siswa dalam belajar biologi sebesar 6,8 % dari siklus I ke siklus II, sebesar 7,2 % dari siklus II ke siklus ke III dan sebesar 15,2 % dari siklus I ke siklus III. Sedangkan dari data obsevasi KBM(Kegiatan Belajar Mengajar) diperoleh kondisi pembelajaran biologi menunjukan peningkatan 11,4 % dari siklus I ke siklus II, 3% dari sklus II ke siklus III dan sebesar 14,4% dari siklus 1 ke siklus ke III.

Data tingkat pencapaian hasil belajar siswa bahwa optimalisasi media charta dengan model pembelajaran TGT meunjukkan pengkatan hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian dari sebelum siklus ke siklus ke I 55,00 menjadi 65,50, siklus ke I ke siklus ke II 65,50 menjadi 76,68 dan dari siklus ke II ke siklus ke III 76,68 menjadi 80,67. Prosentase tuntas belajar sebelum siklus 75,45 menjadi 88,50 pada siklus ke III. Nilai tugas <70 dari sebelum siklus 75% menjadi 98% pada siklus ke III dan presentase pengumpulan tugas dari sebelum siklus 85% menjadi 100% pada siklus III. ini menunjukkan bahwa optimalisasi media charta

dengan pembelajaran model TGT memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi

C. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar dikatakan berhasil bila siswa dalam melakukan kegiatan berlangsung secara intensif dan optimal sehingga menimbulkan pengaruh tingkah laku yang bersifat tetap. Perubahan tingkah laku sebagai akibat belajar dipengaruhi banyak faktor. Dari faktor – faktor yang mempengaruhinya secara garis besar dibedakan menjadi dua yaitu faktor intern (dari dalam) diri subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar) diri subjek belajar. Salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar adalah pendekatan pembelajaran. Pendekatan atau model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Motivasi belajar ekonomi merupakan suatu pendorong yang merubah dalam diri siswa kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mempunyai tujuan tertentu, dan perubahan tersebut terjadi selama proses pembelajaran ekonomi berlangsung. Salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar ekonomi adalah pendekatan pembelajaran. Pendekatan atau model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pendekatan pembelajaran kooperatif model TGT (Team Games Tournament)

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar.

Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat akan meningkatkan motivasi belajar siswa, sebaliknya pemilihan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan menurunnya motivasi belajar, pendekatan TGT dalam proses belajar ilmu ekonomi merupakan pemilihan yang tepat karena dapat meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ekonomi dapat di timbulkan dengan adanya pendekatan pembelajaran dalam belajar ekonomi.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan dari kerangka teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan “Melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Pada Siswa Kelas XI IPS-4 di SMAN 42 Jakarta Timur.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar ekonomi siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dan tindakan kelas dilaksanakan pada bulan November 2011 sampai dengan Januari 2012 dengan alasan waktu tersebut yang paling tepat dan di anggap paling efektif bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 42 Jakarta Timur. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan pengalaman peneliti sebelumnya dalam melaksanakan Progam Pengalaman Lapangan (PPL) disekolah tersebut terdapat masalah dalam motivasi belajar ekonomi.

C. Subjek dan Partisipan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-IPS 4 SMAN 42 Jakarta Timur, yang berjumlah 37 orang siswa. Peneliti memilih kelas XI IPS 4 karena siswanya kurang aktif dalam proses belajar mengajar serta ketuntasan belajar siswa kelas XI-IPS 4 lebih rendah di bandingkan XI IPS lainnya. Informasi ini didapat berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi ekonomi dan hasil pengamatan peneliti sebelum diadakannya tindakan kelas. Partisipan dalam penelitian ini XI-IPS 4.

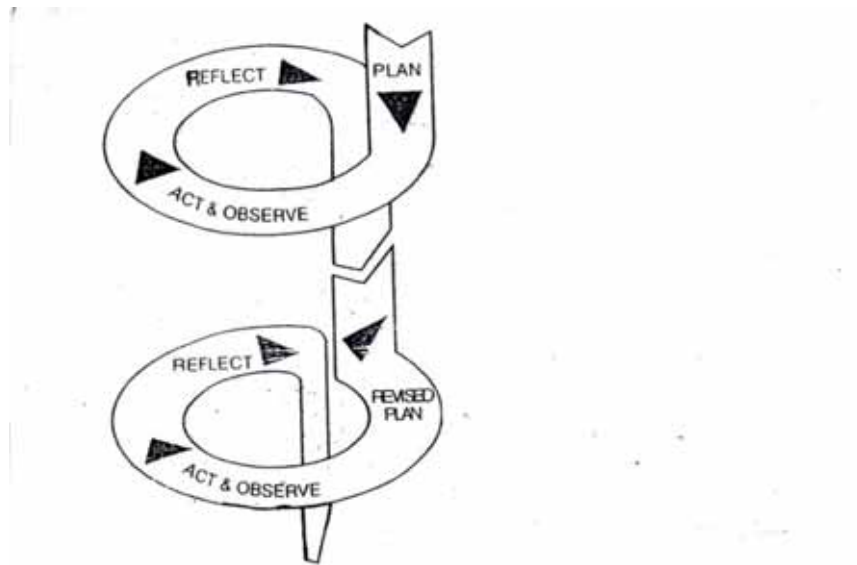
D. Kondisi Awal Subjek yang Diteliti

Kondisi awal siswa sebelum dilakukan penelitian secara umum adalah proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi belum berlangsung optimal, dimana pada saat proses belajar mengajar berlangsung ketertiban siswa dalam pembelajaran tersebut sangat kecil sekali atau siswa cenderung pasif, hanya tiga orang siswa yang terlihat aktif dalam belajar, sebagian besar adalah pasif jadi lebih didominasi oleh guru, dan nilai rata-rata hasil ulangan siswa masih rendah hanya 12% yang mencapai ketuntasan belajar.

E. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto dan Supardi penelitian tindakan kelas adalah sesuatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.⁶⁶ Dalam tindakan dan aktifitas penelitian, tindakan ini dilakukan dengan kerjasama pada teman sejawat atau disebut kolaboratif. Model yang dipilih dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Taggart yang digambarkan dalam empat langkah pendekatan yaitu tahap perencanaan (*Planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut sebagai siklus (putaran kegiatan) yang dapat digambarkan sebagai berikut:

⁶⁶ Suharsimi, Arikunto, Suhardjono dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 3



Gambar III,1

Siklus PTK Menurut Kemmis & Taggart⁶⁷

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan tahapan siklus. Pada penelitian ini dilakukan dua siklus dan setiap siklus dua pertemuan, siklus akan dilakukan beberapa tahap, yaitu:

Siklus I Pertemuan Pertama:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini perencanaan yang dilakukan peneliti adalah:

a. Musyawarah dengan kolaborator yaitu guru kelas XI IPS 4

Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan metode team games tournament atau mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

⁶⁷ Wijaya kusuma dan Dede Dwitagama. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta:PT. Indeks,2009), h. 21

berdasarkan Standart Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang disesuaikan dengan sekolah tersebut.

- b. Memilih bahan pelajaran yang sesuai.
- c. Mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang dibutuhkan.
- d. Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar dikelas ketika pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT diterapkan.
- e. Menyusun angket informasi balikan dari siswa.
- f. Merancang alat evaluasi untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar ekonomi siswa pada siklus I.

2. Tindakan (*acting*) / observe

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat yang berisi penyampaian materi tentang neraca pembayaran, pengertian, mengidentifikasi neraca pembayaran, serta mengidentifikasi kebaikan dan keburukan utang luar negeri, yang sebelumnya guru juga meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya mengenai neraca pembayaran. Kemudian dilanjutkan dengan pembacaan kelompok, yang sebelumnya telah ditentukan oleh guru kelasnya secara acak berdasarkan tingkat kemampuan akademik dan jenis kelaminnya. Kemudian semua kelompok mendiskusikan bahan materi yang ada didalam buku panduan atau dari sumber lain untuk di tournamenkan. Kegiatan tersebut dilakukan oleh semua masing – masing

kelompok dalam waktu yang bersamaan, dan dapat dilihat dalam skenario sebagai berikut:

No.	Jenis kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	A. Pendahuluan	1) Penyiapan kondisi fisik. Aktivitas ini guru membuka pelajaran, mengabsen siswa dan menyiapkan bahan pelajaran. 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan model pembelajaran yang akan dilakukan. 3) Apresiasi. Guru bertanya pada siswa apa yang siswa ketahui tentang pasar keuangan dan jenis-jenis pasar keuangan.	5 Menit
2.	B. Kegiatan inti	1) Pengembangan Materi. Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai pasar keuangan. 2) Penerapan Pembelajaran dengan metode Team Games Tournament I. Tahap mengorientasi siswa untuk belajar secara kelompok. a) Guru membagikan nomor kartu yang akan siswa jawab pada tournament pertama. b) Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada teman sekelompoknya, bersaing dalam rangka maju ke meja tournament kedua untuk mewakili kelompoknya. c) Kegiatan ini dilakukan pada semua kelompok. II. Tahap persiapan untuk ke meja tournament kedua. a) Guru meminta siswa yang berhasil menjawab semua pertanyaan yang diajukan teman sekelompoknya pada tournament	80 Menit

		<p>pertama untuk maju kedepan kelas sebagai perwakilan kelompoknya untuk menjalani tournament tournament kedua.</p> <p>b) Guru memberi pertanyaan kepada semua siswa yang maju ke meja tournament 1,2,3,4, dan seterusnya sampai meja tournament 9, pertanyaan ini diberikan secara rebutan guna menentukan siswa yang mana yang berhak menduduki meja tournamen 1 dan seterusnya sampai pada meja tournament 9 sesuai jumlah kelompok.</p> <p>III. Tahap siswa melakukan tournament</p> <p>a) Siswa yang melakukan tournament menjawab soal-soal yang telah guru persiapkan jika salah satu dari mereka tidak bisa menjawab maka konskuensinya adalah siswa tersebut turun tingkatan meja tournamentnya.</p> <p>b) Guru mengamati jalannya tournament dan melakukan pencatatan hasil tournament.</p> <p>IV. Tahap penentuan pemenang tournament pada siklus ke pertama.</p> <p>a) Guru mencatat pemenang tournament dan mengambil gambarnya sebagai bukti otentik.</p> <p>b) Guru mengamati/membimbing siswa dalam menyimpulkan hasil tournament dan menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>V. Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran metode TGT.</p> <p>a) Guru membantu siswa mengkaji ulang proses pembelajaran metode TGT.</p> <p>b) Guru ,memberikan penguatan terhadap hasil pembelajaran metode TGT.</p>	
--	--	--	--

3.	C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membantu siswa merangkum materi pelajaran dalam bentuk kesimpulan. 2) Guru memberikan evaluasi kepada siswa. 3) Guru memberikan angket motivasi belajar untuk diisi oleh semua siswa setelah pembelajaran siklus satu usai. 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan memberitahukan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 	5 Menit
----	------------	---	---------

3. Observasi (observing)

Pada tahap ini dilaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observer. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas berlangsung. Yang menjadi observer adalah guru ekonomi kelas XI IPS 4 yang bertindak sebagai kolaborator.

4. Refleksi (reflecting)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Melakukan evaluasi kegiatan atau pelaksanaan pembelajaran ekonomi yang telah dilakukan melalui TGT.
- b. Membahas hasil evaluasi tentang pembelajaran dan aktivitas siswa.
- c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Siklus I Pertemuan ke Dua:1. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 masih terdapatnya kekurangan pada indikator pencapaian yang ditetapkan oleh sekolah maka diadakan perencanaan ulang. Rencana yang dibuat pada prinsipnya sama dengan rencana pada siklus 1, hanya saja materi disesuaikan pada pertemuan kedua, yaitu mengenai neraca pembayaran yang surplus, defisit dan kebaikan serta keburukan utang luar negeri.

2. Tindakan (*Acting*)

- a. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada siklus 1, hanya saja materi disesuaikan.
- b. Membandingkan hasil pelaksanaan pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua apakah ada perubahan yang berarti.

3. Observasi (*Observing*)

Pengamatan situasi dan kondisi pembelajaran di kelas pada siklus 1 pertemuan kedua sama dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan pertama, menggunakan lembar pengamatan pada pertemuan sebelumnya.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus I pertemuan kedua berdasarkan data yang terkumpul dan diperkirakan apa yang diharapkan dan apa yang belum dilaksanakan dalam pembelajaran.

Siklus II Pertemuan Pertama :

1. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 masih terdapatnya kekurangan pada target pencapaian yang ditetapkan oleh sekolah maka diadakan perencanaan ulang. Rencana yang dibuat pada prinsipnya sama dengan rencana pada siklus 1, hanya saja materi disesuaikan pada siklus 2, yaitu mengenai pengertian devisa dan sumber-sumber devisa negara.

2. Tindakan (*Acting*)

- a. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada siklus 1, hanya saja materi disesuaikan pada siklus 2.
- b. Membandingkan hasil pelaksanaan pada siklus 1. Apakah ada perubahan yang berarti.

3. Observasi (*Observing*)

Pengamatan situasi dan kondisi pembelajaran di kelas pada siklus 2 sama dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1, menggunakan lembar pengamatan pada siklus 1.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus 2 berdasarkan data yang terkumpul dan diperkirakan apa yang diharapkan dan apa yang belum dilaksanakan dalam pembelajaran.

Siklus II Pertemuan kedua:1. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 2 pertemuan pertama masih terdapatnya kekurangan pada target pencapaian yang ditetapkan oleh sekolah maka diadakan perencanaan ulang. Rencana yang dibuat pada prinsipnya sama dengan rencana pada siklus 1, hanya saja materi disesuaikan pada siklus 2, yaitu mengenai tujuan penggunaan devisa dan alat-alat pembayaran internasional.

2. Tindakan (*Acting*)

- a. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada siklus 1, hanya saja materi disesuaikan pada siklus 2.
- b. Membandingkan hasil pelaksanaan pada siklus 1. Apakah ada perubahan yang berarti.

3. Observasi (*Observing*)

Pengamatan situasi dan kondisi pembelajaran di kelas pada siklus 2 sama dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1, menggunakan lembar pengamatan pada siklus 2.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus 2 berdasarkan data yang terkumpul dan diperkirakan apa yang diharapkan dan apa yang belum dilaksanakan dalam pembelajaran.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Rata –rata nilai dari hasil observasi peneliti mencapai sebagai berikut:

No	Siklus	Banyaknya Siswa dan Aspek yang Diamati							
		Tepat waktu	Membawa buku pelajaran ekonomi	Bertanya kepada guru	Mencari sumber lain selain buku	Mengajukan pendapat	Aktif dalam belajar	Membantu teman	Menjawab pertanyaan
1.	Indikator Keberhasilan	80%	80%	75%	70%	70%	75%	70%	80%

2. Rata – rata hasil belajar ekonomi siswa mencapai KKM yaitu dengan memperoleh hasil evaluasi minimal 75 setelah adanya tindakan kelas.

H. Instrumen Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen-instrumen pengumpul data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Motivasi Belajar Ekonomi

a. Definisi Konseptual

Motivasi belajar ekonomi yaitu suatu usaha seorang siswa yang mendorong dirinya untuk belajar ekonomi dengan aktif dan hasil yang maksimal yang disertai dengan adanya perubahan – perubahan sikap dan perilaku siswa yang dapat diketahui melalui lembar observasi dan diukur dengan suatu kriteria penilaian.

b. Definisi Operasional

Motivasi belajar dalam penelitian ini merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memberikan kesiapan agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Berdasarkan suatu proses yang dilakukan siswa yang ditunjukkan melalui perubahan tingkah laku yang lebih baik dan sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas sebagai hasil pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya didalam kelas. Motivasi belajar ekonomi siswa diperoleh dari hasil obsevasi guru melalui pendekatan pembelajaran kooperatif tipe team games tournamen (TGT) pada setiap akhir siklus. Mencakup aspek motivasi belajar ekonomi yaitu Ketekunan dalam belajar, Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar dan Prestasi dalam belajar.

c. Kisi-kisi instrument motivasi belajar ekonomi

Cara mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi, peneliti membuat lembar pengamatan observasi untuk menilai hasil proses dan membuat kisi-kisi instrument untuk menilai motivasi belajar. Pembuatan kisi-kisi instrument berdasarkan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran sebagai berikut :

I. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pendukung untuk mengetahui apakah pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan cooperative learning meliputi komponen pendekatan cooperative learning yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Serta aspek pembelajaran team games tournament yang meliputi penyajian kelas, kelompok(team), game, tournament, penghargaan kelompok.

J. Pengecekan Keabsahan (Triangulasi)

Triangulasi menurut Denzin adalah penggabungan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif yang digunakan secara bersama-sama dalam suatu penelitian. Metode penelitian dengan tehnik triangulasi digunakan dengan adanya dua asumsi yaitu yang pertama, pada level pendekatan, tehnik triangulasi digunakan karena adanya keinginan melakukan penelitian dengan menggunakan dua metode sekaligus yakni, metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Asumsi kedua yang mendasari penggunaan tehnik triangulasi yakni, pada level pengumpulan dan analisis data.⁶⁸

Menurut Kusumah triangulasi adalah membandingkan persepsi sumber data/ informan yang satu dengan yang lain di dalam/ mengenai situasi yang sama. Misalnya: persepsi situasi mengajar ditinjau dari: (1) guru. (2) siswa,

⁶⁸ Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis kearah Penguasaan Model Aplikasi*, PT. Rajagrafindo Persada, (Jakarta 2003) www.google.com definisi Triangulasi.

(3) pengamat.⁶⁹ Sumber triangulasi itu bisa bersumber dari observasi, angket, dokumentasi dll.

K. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu data dikumpulkan sejak prapenelitian, awal penelitian, sampai penelitian berakhir. Menurut Supardi dalam pelaksanaan penelitian tindakan terdapat dua jenis data yang dikumpulkan:

1. Data kuantitatif yaitu berupa data yang dapat dianalisa secara deskriptif.
2. Data kualitatif yaitu data yang berupa wawancara, hasil pengamatan, angket, dan informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang motivasi belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif) dan pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti: pelajaran, perhatian antusias dalam belajar dan sejenisnya, dapat dianalisa secara kualitatif.⁷⁰

L. Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini adalah metode deskriptif yakni menggambarkan/memaparkan proses penelitian dari awal hingga akhir. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata atau persentase hasil evaluasi siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus I, dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata siswa dicari dengan rumus sebagai berikut:

⁶⁹ Wijayah Kusumah dan Dede Dwitagama. penelitian tindakan kelas. (jakarta: pt indeks, 2009)h.83

⁷⁰ Suharsimi arikunto. prosedur penelitian suatu pendekatan praktek edisi revisi VI (Jakarta: rineka cipta, 2006) h.283-284

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

ΣX = jumlah nilai seluruh siswa

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes (Sudjana 1999:109)⁷¹

2. Lembar Observasi

Lembar observasi terdiri dari 2 macam yaitu lembar observasi untuk penilaian tindakan aktivitas guru dan siswa yang diisi oleh kolaborator dan lembar observasi digunakan untuk menilai motivasi belajar siswa. Menghitung hasil observasi motivasi belajar siswa setelah dilakukannya tindakan kelas dan setelah dilakukannya tindakan kelas dari siklus I, dan siklus II.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran melalui pendekatan cooperative learning, Angket ini diisi oleh siswa dan dalam lembar angket ini digunakan Skala Likert.

⁷¹ Sudjana. *Metode Statistika*.(Bandung: Tarsito, 2002) h.109

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMAN 42 Jakarta Timur yang beralamat di Jl. Rajawali Halim Perdana Kusuma Kelurahan Halim PK, Kecamatan Makasar Jakarta Timur. Kelas yang dijadikan objek penelitian kelas ini adalah kelas XI IPS 4 dengan jumlah siswa 37 orang, terdiri dari 21 siswa dan 16 siswi. Jumlah keseluruhan murid yang ada di SMAN 42 Jakarta sebanyak 913 orang. Dengan perincian sebagai berikut :

Tabel IV.1
Jumlah Siswa di SMAN 42 Jakarta Timur

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	X	159	146	305
2.	XI IPS	82	65	305
3.	XI IPA	69	91	160
4.	XII IPS	83	65	148
5.	XII IPA	56	97	153
Jumlah		449	464	913

Sumber: Kepala Tata Usaha SMAN 42 Jakarta Timur

Tenaga pengajar berikut kepala sekolah beserta staf, pengurus Tata Usaha (TU) dan tenaga lainnya berjumlah 86 orang, yang terdiri dari Guru berjumlah 65 orang yang terdiri dari : S2 9 orang, S1 55 orang, dan D3 2 orang, pengurus tata usaha berjumlah 21 orang dan keamanan/pekerja berjumlah 2 orang. Guru bidang studi ekonomi di SMAN 42 Jakarta berjumlah 3 orang yaitu ibu Hj. Sri Murtiningsih, ibu Sri Maningsih, dan Pak Deslan.

B. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian melalui pendekatan cooperative learning dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) maka diperoleh data sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan I

1.1 Perencanaan

Sebelum memulai tindakan siklus pertama, pada tahap perencanaan penelitian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (lampiran 2) dengan standar kompetensi pada siklus pertama ini adalah memahami perekonomian terbuka, dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran. Indikator dari kompetensi dasar itu ada menjelaskan konsep neraca perdagangan dan mengidentifikasikan neraca pembayaran. Dalam tahap pembuatan RPP ini prinsip kooperatif mulai digunakan, yaitu merancang pembelajaran yang membuat siswa menjadi pusat

pembelajaran secara berkelompok, dan bukan berpusat pada guru. Mempersiapkan lembar nilai observasi siswa siswa, mempersiapkan kartu soal, mempersiapkan soal-soal untuk evaluasi pada siklus I, mempersiapkan lembar pertanyaan game tournament I dan II dan mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru yang akan menunjang pelaksanaan pembelajaran.

1.2 Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dan pertemuan pertama ini dimulai pada hari rabu tanggal 23 desember 2011 pukul 09.50 – 11.15 WIB dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Sebelum masuk kelas pengajar menjelaskan kepada kolaborator tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan menyampaikan informasi bahwa peneliti akan membentuk kelompok belajar, games, dan tournament yang akan dimainkan oleh siswa.
- 2) Pengajar dan kolaborator memasuki kelas, sebelum memulai pelajaran pengajar menjelaskan kepada murid bahwa mereka akan belajar menggunakan pendekatan kooperatif dengan teams games tournament.
- 3) Pengajar terlebih dahulu menyiapkan kondisi fisik siswa dengan membacakan absensi kehadiran siswa untuk

mengetahui apakah seluruh siswa hadir dalam proses pembelajaran pada siklus pertama, meminta siswa untuk menyiapkan buku pelajaran.

- 4) Berdasarkan absensi terhadap siswa (lampiran 4) yang dilakukan oleh pengajar maka dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang tidak hadir bernama Dhany Syaputra dengan keterangan izin, Deo Denanda dengan keterangan sakit, dan Dinda Lestari dengan keterangan izin, sehingga jumlah siswa yang hadir dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama berjumlah 34 siswa.
- 5) Pengajar menyampaikan kepada siswa mengenai materi pokok serta indikator yang akan dipelajari dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pengajar melakukan apersepsi dengan cara mencoba menggali dan memberikan pertanyaan secara lisan untuk semua siswa mengenai pokok materi yang akan dipelajari yaitu tentang neraca pembayaran. Pengajar juga bertanya kepada siswa mengenai neraca pembayaran, hal ini dilakukan agar pengajar mengetahui seberapa besar motivasi awal siswa, Pengajar memberikan pujian bagi siswa yang bisa menjawab sebagai upaya memberikan motivasi belajar kepada siswa.

- 6) Pembelajaran dilanjutkan dengan memerintahkan siswa agar duduk dengan kelompoknya masing-masing (lampiran 5) sesuai dengan metode yang digunakan yaitu kooperatif.
- 7) Pengajar mempersilakan siswa untuk belajar sesuai kelompok yang sudah dibentuk menjadi 7 kelompok (lampiran 5) untuk mempelajari bahan yang sudah diberikan untuk di diskusikan selama 10 menit sebelum dilakukannya tournament I. tugas kelompok (pembentukan kelompok merupakan penerapan dari prinsip learning community karena dengan dibentuknya kelompok diharapkan siswa dapat bekerjasama dalam proses pembelajaran).
- 8) Setelah itu pengajar melaksanakan tournament I pada kelompok pertama yaitu kelompok 1. Dalam hal ini pengajar membagikan kartu soal (lampiran 21) untuk setiap siswa dan lembar pertanyaan untuk dijawab oleh setiap siswa, jika siswa yang tidak dapat menjawab ia telah gugur untuk mengikuti tournamen II dan untuk siswa yang paling banyak menjawablah yang berhak untuk lanjut ke tournament ke II, kegiatan ini dilakukan pada semua kelompok.
- 9) Pengajar mengorientasikan siswa untuk belajar. Pengajar meminta siswa untuk belajar berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Selama proses games tournament I berlangsung pengajar membantu siswa untuk

belajar. Dalam hal ini pengajar meminta siswa untuk saling berbagi dalam ilmu, dan mendorong siswa untuk berdiskusi antar teman dalam satu kelompok.

10) Pengajar menyuruh siswa (sebagai wakil kelompok yaitu siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan di tournament I) untuk maju ke meja tournament ke II, dalam hal ini semua siswa yang menjadi perwakilan kelompoknya menjawab soal yang pengajar berikan untuk step pertama, pertanyaan diberikan secara rebutan untuk menempatkan siswa yang manakah yang berhak menduduki meja tournament teratas.

11) Siswa yang mewakili kelompoknya antara lain : Ananda dari kelompok 1, Muhammad Radhiyyan Syam dari kelompok 2, Putri Febria Ramadhani dari kelompok 3, R.A Diah Ayu Suryandari dari kelompok 4, Regyna Aprilia dari kelompok 5, Danu Kusuma dari kelompok 6, dan Muhammad Arridho dari kelompok 7.

12) Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan tournament II setelah pengajar selesai membacakan soal secara rebutan, dan didalam kegiatan ini pengajar membacakan soal-soal untuk tournamen ke II, didalam tournament II ini siswa yang dapat menjawab akan naik satu level sedangkan yang tidak akan turun satu level dan pengajar mencatat skor masing-masing siswa. Bagi siswa jika menjawab pertanyaan dengan benar

maka akan bernilai sepuluh dan jika menjawab dengan salah maka akan minus lima.

13) Setelah pengajar mengahabiskan semua pertanyaan pada tournament kedua, lalu pengajar membacakan skor masing-masing kelompok. Kelompok 1 mendapatkan skor 15, kelompok 2 mendapatkan skor 25, kelompok 3 mendapatkan skor 25, kelompok 4 mendapatkan skor 10, kelompok 5 mendapatkan skor 25, kelompok 6 mendapatkan skor 10, dan kelompok 7 mendapatkan skor 15.

14) Setelah tournament kedua pada siklus pertama telah terselesaikan dengan cukup baik, maka pengajar menyuruh semua peserta tournamen kedua untuk kembali pada kelompoknya masing-masing.

15) Setelah selesai guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini.

16) Guru memberikan tes evaluasi (lampiran 6) pada kertas yang telah pengajar siapkan, Hal ini berguna untuk melihat ketuntasan belajar siswa pada siklus pertama dan untuk melihat motivasi siswa pembelajaran dimulai dan motivasi siswa atas kesanggupan menjawab soal-soal. Pengajar dan kolaborator tetap mengawasi jalannya evaluasi dan menghimbau siswa untuk tidak mencontek.

- 17) Pengajar menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran TGT (ini merupakan penerapan dari prinsip refleksi dalam pendekatan kooperatif), yaitu dengan membantu siswa mengkaji ulang proses/hasil pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT).
- 18). Pengajar menilai semua kegiatan pembelajaran dengan lembar observasi yang telah mewakili indikator motivasi belajar siswa.

1.3 Observasi

Observer mengamati jalannya pengelolaan pembelajaran ekonomi. Dalam pengamatan ini digunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dan dari pengamatan pengajar diperoleh temuan sebagai berikut :

- 1) Peneliti sebagai pengajar sudah cukup baik dalam memberikan apresiasi dan motivasi belajar kepada siswa.
- 2) Kesiapan siswa dalam belajar masih sangat kurang.
- 3) Keberanian siswa untuk bertanya dalam kategori cukup namun masih banyak pula yang belum berani. Dan dalam mengajukan ide /gagasannya sendiri masih kurang.
- 4) Pengajar telah membimbing disela-sela aktivitas belajar kepada siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 5) Kemampuan kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok (tutor sebaya) masih kurang.

- 6) Keterlibatan seluruh anggota kelompok masih belum maksimal.
- 7) Penampilan siswa dalam kegiatan turnamen I dan II belum maksimal, dan masih banyak yang tampak ragu-ragu dalam menjawab, dan tegang.
- 8) Pada saat mengerjakan evaluasi yaitu berupa evaluasi terdapat beberapa siswa yang masih melirik jawaban dari temannya.

1.4 Refleksi

Siklus I dan di pertemuan 1 merupakan awal, suasana dalam proses belajar mengajar belum ada perkembangan yang cukup berarti. Masih ada siswa yang ramai dan kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti. Dibawah ini dipaparkan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran melalui pendekatan kooperatif learning dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus I sebagai berikut :

1. Pada awal pembelajaran kesiapan siswa masih kurang dikarenakan sebagian siswa tersebut masih berada di luar kelas setelah jam istirahat yang mengakibatkan terjadinya keterlambatan dalam memulai pembelajaran.
2. Dalam memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan dalam kategori kurang dikarenakan pengajar hanya sekali saja memberi kesempatan siswa untuk memberikan jawaban.

3. Keterlibatan siswa dalam kelompok masih belum maksimal hal ini terlihat dari belum semua anggota kelompok bekerja untuk berbagi dalam hal pelajaran (tutor sebaya) melainkan terdapat siswa yang hanya diam atau ngobrol.
4. Kemandirian siswa pada saat mengerjakan evaluasi masih kurang hal ini terlihat dari terdapat beberapa siswa yang masih melirik jawabannya dari temannya hal ini dikarenakan masih terdapat siswa yang belum paham dan siswa tersebut tidak percaya diri pada jawabannya.
5. Pengajar bersama kolaborator memutuskan perlu diadakan siklus selanjutnya agar hasil belajar seluruh siswa meningkat sesuai dengan yang ditargetkan.

1.5 Triangulasi

Temuan-temuan diatas kemudian dikonfirmasi kepada siswa yang menjadi subyek penelitian dan kolaborator. Hasil konfirmasi memperkuat temuan peneliti bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti : Kesiapan siswa dalam belajar, keterlibatan siswa secara menyuruh, kemandirian siswa, dan keberanian siswa untuk menjawab atau berpendapat masih rendah. Hasil refleksi dan triangulasi ini dijadikan dasar untuk mengevaluasi tindakan pada siklus pertama. Berdasarkan analisis refleksi dan triangulasi maka yang perlu dievaluasi untuk tindakan berikutnya dalam :

- a. Pengajar dan kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa yang tidak langsung masuk kelas setelah jam istirahat selesai dan pengajar akan masuk kelas lebih awal agar pada saat memulai pelajaran semua siswa telah berada dikelas.
- b. Pengajar akan lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok serta mendorong keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan jawabannya/gagasannya.
- c. Pengajar juga akan menghimbau kepada siswa untuk tidak mencontek dalam mengerjakan soal evaluasi dan tetap percaya diri dengan jawabannya.
- d. Pengajar menghimbau agar siswa membawa buku pelajaran dan mencari sumber lain sebagai bahan pembelajaran.
- e. Pengajar menghimbau siswa agar masuk kelas dengan tepat waktu agar tidak menghambat pembelajaran dan memang sudah menjadi ketentuan sekolah.

2. Hasil Penelitian Siklus 1 pertemuan II

2.1 Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus I di pertemuan kedua diformulasikan dengan memperhatikan refleksi pada siklus pertama dan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran 3). Standar kompetensi pada siklus ini adalah memahami perekonomian terbuka dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran, dan indikator pada siklus ini

adalah mengidentifikasi konsep neraca pembayaran surplus dan defisit serta mengelompokkan komponen neraca pembayaran, dan mengidentifikasi kebaikan dan keburukan utang luar negeri. Materi yang diberikan pada siklus ini pertama adalah komponen neraca pembayaran seimbang, surplus dan defisit, kedua kebaikan utang luar negeri. Mempersiapkan lembar observasi siswa, mempersiapkan kartu soal untuk siswa, mempersiapkan soal-soal untuk evaluasi untuk siklus II dan mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru yang akan menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Dengan adanya perencanaan pada siklus ini diharapkan proses pembelajaran ekonomi dapat berjalan lebih baik dari pertemuan pertama sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan kelemahan-kelemahan siklus 1 maka perencanaan pembelajaran pengajar harus :

1. Pengajar dan kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa yang tidak langsung masuk kelas setelah jam istirahat selesai dan peneliti akan masuk kelas lebih awal agar pada saat memulai pelajaran semua siswa telah berada dikelas.
2. Pengajar akan lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok serta mendorong keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan jawabannya.

3. Pengajar juga akan menghimbau kepada siswa untuk tidak mencontek dalam mengerjakan soal evaluasi dan tetap percaya diri dengan jawabannya.
4. Pengajar menghimbau kembali siswa agar siswa membawa buku pelajaran dan mencari sumber lain sebagai bahan pembelajaran.
5. Pengajar menghimbau agar siswa tidak lagi masuk kelas dengan terlambat.

2.2 Tindakan

Kegiatan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 28 November 2011 . pukul 08.00-09.50 WIB. Dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Tahpa-tahap pelaksanaan pada siklus kedua sebagai berikut :

- 1) Pengajar menyiapkan kondisi fisik siswa dengan membacakan absensi kehadiran siswa dan meminta siswa untuk menyiapkan buku pelajaran. Berdasarkan absensi terhadap siswa (lampiran 4) yang dilakukan oleh pengajar maka dapat diketahui bahwa semua siswa hadir, dan pada pertemuan ini dinyatakan nihil.
- 2) Pengajar menyampaikan kepada siswa mengenai indikator dan materi yang akan dipelajari pada pertemuan kedua siklus 1.
- 3) Pengajar melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan kembali materi minggu lalu dan mengkaitkan dengan materi hari ini. Pada tahap motivasi, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai pemahaman awal siswa mengenai neraca pembayaran yang surplus

dan defisit, dan ternyata ada satu siswi dan satu siswa yang menjawab bernama Regyna Aprilia dan Muhammad Radhiyyan Syam.

- 4) Pengajar menginstruksikan kepada semua siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing, yaitu terdiri dari 7 kelompok.
- 5) Pengajar mengorientasikan siswa pada pembelajaran diskusi kelompok yaitu saling berbagi mengenai bahan materi pembahasan pada pertemuan kedua.
- 6) Disela-sela semua siswa sedang diskusi kelompok masuklah seorang guru dan ternyata walikelas XI IPS 4 yang ingin memberikan kartu ujian blok kepada siswa.
- 7) Pengajar mengorganisir dan membantu siswa untuk belajar. Pengajar meminta siswa untuk belajar berkelompok dan membantu siswa yang lain yang mengalami kesulitan dalam belajar. Pengajar lebih memotivasi siswa agar semua siswa dapat turut aktif dalam bekerja secara kelompok.
- 8) Selama diskusi berlangsung pengajar juga memantau kerja masing-masing kelompok.
- 9) Setelah diskusi selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan Tornamen I, yaitu pengajar membagikan kartu soal (lampiran 8) kepada semua siswa dan lembar soal untuk semua kelompok. Dan kesempatan pertama dimulai dari kelompok pertama untuk

tournament I yaitu siswa menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu soal yang mereka miliki masing, dan apa bila siswa yang tidak bisa menjawab maka pertanyaan tersebut akan di lempar pada siswa yang bisa menjawabnya dan siswa terbanyak dalam menjawablah yang berhak maju ke meja tournament ke II.

- 10) Agar suasana pembelajaran hidup dan siswa aktif dalam pembelajaran, pengajar beserta siswa yang lain memberikan tepukan tangan dan pujian bagi siswa dan siswi yang berkesempatan maju pada tournament ke II.
- 11) Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan tournament II setelah pengajar selesai membacakan soal secara rebutan, dan didalam kegiatan ini pengajar membacakan soal-soal untuk tournamen ke II, didalam tournament II ini siswa yang dapat menjawab akan naik satu level sedangkan yang tidak akan turun satu level dan pengajar mencatat skor masing-masing siswa. Bagi siswa jika menjawab pertanyaan dengan benar maka akan bernilai sepuluh dan jika menjawab dengan salah maka akan minus lima.
- 12) Siswa yang mewakili kelompoknya antara lain : Ananda dari kelompok 1, Muhammad Radhiyyan Syam dari kelompok 2, Putri Febria Ramadhani dari kelompok, Putri Harahap dari kelompok 4, Regyna Aprilia dari kelompok 5, Danu Kusuma dari kelompok 6, dan Deo Denanda dari kelompok 7.

- 13) Setelah pengajar mengahabiskan semua pertanyaan pada tournament kedua, lalu pengajar membacakan skor masing-masing kelompok. Kelompok 1 mendapatkan skor 15, kelompok 2 mendapatkan skor 30, kelompok 3 mendapatkan skor 25, kelompok 4 mendapatkan skor 20, kelompok 5 mendapatkan skor 20, kelompok 6 mendapatkan skor 10, dan kelompok 7 mendapatkan skor 15.
- 14) Setelah tournament kedua pada siklus pertama telah terselesaikan dengan cukup baik, maka pengajar menyuruh semua peserta tournamen kedua untuk kembali pada kelompoknya masing-masing.
- 15) Setelah selesai guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini.
- 16) Guru memberikan tes evaluasi di akhir tindakan (lampiran 7) untuk melihat ketuntasan belajar siswa pada siklus ini. Pengajar dan kolaborator tetap mengawasi jalannya evaluasi dan menghimbau siswa untuk tidak mencontek.
- 17) Pengajar menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran TGT (ini merupakan penerapan dari prinsip refleksi dalam pendekatan kooperatif), yaitu dengan membantu siswa mengkaji ulang proses/hasil pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT).

18) Pengajar memabacakan kembali hasil skor akumulasi dari Tournament II siklus pertama dan kedua masing yaitu : Kelompok 1 mendapatkan skor 25, kelompok 2 mendapatkan skor 55, kelompok 3 mendapatkan skor 35, kelompok 4 mendapatkan skor 25, kelompok 5 mendapatkan skor 45, kelompok 6 mendapatkan skor 20, dan kelompok 7 mendapatkan skor 25.

2.3 Observasi

Observer melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi pengajar yang sedang melaksanakan tindakan yaitu proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan kelas. Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi ini dilakukan sebagai alat pengukuran kualitas pembelajaran ekonomi yang dilakukan oleh peneliti.

Adapun hasil pengamatan yang kolaborator amati selama kegiatan pembelajaran pada siklus ini menunjukkan bahwa dalam memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran serta kemampuan siswa dalam menjawab sudah mulai membaik namun belum signifikan, masih siswa ada yang mengalami kesulitan lagi dalam belajar dan belum paham dalam melaksanakan diskusi kelompok dengan cukup baik, serta keterlibatan seluruh anggota kelompokpun belum semuanya terjalin, hal ini dikarenakan siswa masih sungkan dengan pengajar yang baru, namun

pengajar sudah mulai lebih giat lagi dalam melakukan pendekatan kepada semua siswanya.

Hasil observasi ditulis pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil pengamatan yang kolaborator amati selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus I pertemuan II ini adalah:

1. Pengajar telah lebih jelas dan tegas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran.
2. Pengajar telah memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya maupun aktivitas belajar yang lain dalam pembelajaran ekonomi.
3. Kesiapan siswa dalam memulai belajar sudah mulai membaik.
4. Partisipasi siswa aktif mulai meningkat
5. Keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab sudah mulai membaik.
6. Suasana sudah sedikit tertib dan kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran dan selama mengerjakan soal evaluasi.

2.4 Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan tentang proses pembelajaran pada siklus ini secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus ini sudah mulai lebih baik dari pertemuan pertama namun belum mencapai indikator keberhasilan dan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan sudah mulai membaik namun harus dilakukan siklus berikutnya. Motivasi belajar siswa baik secara individu maupun secara keseluruhan sudah mengalami peningkatan namun sangat kecil dan belum mencapai angka

indikator keberhasilan. hal ini dapat tercermin dari perolehan hasil evaluasi siswa yang belum menyentuh angka KKM sekolah.

Siklus I dan di pertemuan 2 ini suasana dalam proses belajar mengajar ada perkembangan dibandingkan pertemuan pertama namun belum maksimal. Dan dibuktikan dengan masih ada siswa yang ramai dan kurang memperhatikan penjelasan dari pengajar. Dibawah ini dipaparkan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran melalui pendekatan kooperatif learning dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus I sebagai berikut :

1. Pada awal pembelajaran kesiapan siswa masih kurang dikarenakan sebagian siswa tersebut masih berada di luar kelas setelah jam istirahat yang mengakibatkan terjadinya keterlambatan dalam memulai pembelajaran seperti salah satu siswa yaitu M.Ariddho, Danu Kusuma, dan Putri Harap.
2. Dalam memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan dalam kategori kurang dikarenakan pengajar hanya sekali saja memberi kesempatan siswa untuk memberikan jawaban namun untuk pertemuan berikutnya pengajar memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa yang belum pernah bertanya dan memberikan kesempatan bertanya lebih banyak lagi.
3. Keterlibatan siswa dalam kelompok masih belum maksimal hal ini terlihat dari belum semua anggota kelompok bekerja untuk berbagi dalam hal

pelajaran (tutor sebaya) melainkan terdapat siswa yang hanya diam, memainkan ponsel atau ngobrol.

4. Kemandirian siswa pada saat mengerjakan evaluasi masih kurang hal ini terlihat dari terdapat beberapa siswa yang masih melirik jawabannya dari temannya hal ini dikarenakan masih terdapat siswa yang belum paham dan siswa tersebut tidak percaya diri pada jawabannya.
5. Pengajar bersama kolaborator memutuskan perlu diadakan siklus selanjutnya agar hasil belajar seluruh siswa meningkat sesuai dengan yang ditargetkan.

2.5 Triangulasi

Temuan-temuan diatas kemudian dikonfirmasi kepada siswa yang menjadi subyek penelitian dan kolaborator. Hasil konfirmasi memperkuat temuan peneliti bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti : Kesiapan siswa dalam belajar, masih ada siswa yang tidak membawa buku pelajaran, keterlibatan siswa secara menyuruh, kemandirian siswa, dan keberanian siswa untuk menjawab atau berpendapat masih rendah. Hasil refleksi dan triangulasi ini dijadikan dasar untuk mengevaluasi tindakan pada siklus pertama. Berdasarkan analisis refleksi dan triangulasi maka yang perlu dievaluasi untuk tindakan berikutnya yaitu dalam :

6. Pengajar dan kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa yang tidak langsung masuk kelas setelah jam istirahat selesai dan peneliti akan masuk kelas lebih awal agar pada saat memulai pelajaran semua siswa telah berada dikelas.

7. Pengajar akan lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok serta mendorong keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan jawabannya.
8. Pengajar juga akan menghimbau kepada siswa untuk tidak mencontek dalam mengerjakan soal evaluasi dan tetap percaya diri dengan jawabannya.
9. Pengajar menghimbau kembali siswa agar siswa membawa buku pelajaran dan mencari sumber lain sebagai bahan pembelajaran.
10. Pengajar menghimbau agar siswa tidak lagi masuk kelas dengan terlambat.

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dapat terlihat dalam tabel kesimpulan kegiatan dibawah ini :

Tabel IV.2
Kesimpulan dari Hasil Pembelajaran Siklus I

No	Jenis Kegiatan	Siklus 1		Cara Mengatasi
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Observasi : temuan-temuan yang ada saat pembelajaran yang merupakan kelemahan	a) Kesiapan siswa dalam belajar masih sangat kurang. b) Keberanian siswa untuk bertanya masih sangat kurang. c) Dalam mengajukan ide /gagasannya sangat kurang. d) Keterlibatan seluruh anggota kelompok masih kurang e) Siswa tidak mengerjakan soal evaluasi sendiri msih ad yang nyontek	a).Pengajar lebih jelas dalam memberikan tujuan pembelajaran. b).Pengajar memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa yang belum pernah bertanya dan menjawab. c).Kesiapan siswa untuk belajar mulai membaik d).Partisipasi siswa mulai terlihat aktif e)keberanian siswa untuk bertanya dan	1) Pengajar beserta Kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa dalam menangani keterlambatan siswa 2) Pengajar harus lebih memotivasi siswanya lagi agar terlibat aktif dalam pembelajaran 3) Pengajar memeriksa kelengkapan

			menjawab mulai sedikit meningkat. f)keterlambatan siswa mulai berkurang	belajar siswa 4) menghimbau dan mengawasi jalannya proses evaluasi
2	Refleksi : Merupakan suatu penyebab terjadinya kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran (observasi)lalu direfleksikan.	a) Kurang kesiapan siswa belajar dikarenakan sebagian siswa tersebut masih berada di luar kelas setelah jam istirahat yang mengakibatkan keterlambatan dalam memulai pembelajaran b) Guru hanya memberi kesempatan 1x untuk siswa bertanya c) Keterlibatan siswa kurang dikarenakan banyak siswa yang ngobrol	a).Tingkat keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab mulai meningkat karena pengajar mendahulukan siswa yang belum pernah bertanya. b).kesiapan siswa belajar meningkat c).Siswa mulai aktif d). Siswa melirik jawaban temannya.	1. Pengajar beserta Kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa dalam menangani keterlambatan siswa masuk kelas 2. Lebih memotivasi siswanya lagi agar terlibat aktif dalam pembelajaran 3. memeriksa kelengkapan belajar siswa 4. Pengajar menghimbau dan mengawasi jalannya proses evaluasi
Kesimpulan Siklus 1		Sesuai dengan temuan-temuan yang ada saat pembelajaran berlangsung dan belum tercapainya suatu indikator keberhasilan maka peneliti dan kolaborator memutuskan untuk diadakannya/dilanjutkan pada pertemuan siklus II.		

3. Hasil Penelitian Siklus 2 Pertemuan 1

3.1 Perencanaan

Sebelum memulai tindakan siklus 2 pertemuan pertama, pada tahap perencanaan penelitian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (lampiran 2) dengan standar kompetensi pada siklus ini adalah memahami perekonomian terbuka, dengan kompetensi dasar menjelaskan pengertian devisa, fungsi sumber-sumber devisa dan tujuan penggunaannya. Indikator dari kompetensi dasar itu ada mendeskripsikan pengertian, fungsi devisa dan mengidentifikasi alat-alat internasional. Dalam tahap pembuatan RPP

ini prinsip kooperatif mulai digunakan, yaitu merancang pembelajaran yang membuat siswa menjadi pusat pembelajaran secara berkelompok, dan bukan berpusat pada guru. Mempersiapkan lembar observasi untuk penilaian motivasi belajar siswa, kartu soal, mempersiapkan soal-soal untuk evaluasi pada siklus 2, mempersiapkan lembar pertanyaan game tournament I dan II dan mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru yang akan menunjang pelaksanaan pembelajaran. Dan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus 1 maka didalam perencanaan siklus 2 ini pengajar memiliki rencana sebagai berikut :

1. Pengajar dan kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa yang tidak langsung masuk kelas setelah jam istirahat selesai dan peneliti akan masuk kelas lebih awal agar pada saat memulai pelajaran semua siswa telah berada dikelas.
2. Pengajar akan lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok serta mendorong keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan jawabannya.
3. Pengajar juga akan menghimbau kepada siswa untuk tidak mencontek dalam mengerjakan soal evaluasi dan tetap percaya diri dengan jawabannya.
4. Pengajar menghimbau kembali siswa agar siswa membawa buku pelajaran dan mencari sumber lain sebagai bahan pembelajaran.
5. Pengajar menghimbau agar siswa tidak lagi masuk kelas dengan terlambat.

3.2 Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dan pertemuan pertama ini dimulai pada hari rabu tanggal 17 Januari 2012 pukul 09.50 – 11.15 WIB dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Sebelum masuk kelas pengajar menjelaskan kepada kolaborator tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan menyampaikan informasi bahwa peneliti akan membentuk kelompok belajar, games, dan tournament yang akan dimainkan oleh siswa.
- 2) Pengajar dan kolaborator memasuki kelas, sebelum memulai pelajaran pengajar menjelaskan kepada murid bahwa mereka akan belajar menggunakan pendekatan kooperatif dengan teams games tournament seperti di pertemuan sebelumnya.
- 3) Pengajar terlebih dahulu menyiapkan kondisi fisik siswa dengan membacakan absensi kehadiran siswa untuk mengetahui apakah seluruh siswa hadir dalam proses pembelajaran pada siklus pertama, meminta siswa untuk menyiapkan buku pelajaran.
- 4) Berdasarkan absensi terhadap siswa (lampiran 4) yang dilakukan oleh pengajar maka dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang tidak hadir bernama Dhany Syaputra dengan keterangan sakit, Deo Denanda dengan keterangan sakit, sehingga jumlah siswa yang hadir dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan pertama berjumlah 35 siswa.

- 5) Pengajar menyampaikan kepada siswa mengenai materi pokok serta indikator yang akan dipelajari dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pengajar melakukan apersepsi dengan cara mencoba menggali dan memberikan pertanyaan di awal pelajaran dengan membahas pelajaran kemarin. Mengenai pokok materi yang akan dipelajari yaitu tentang Devisa. Pengajar juga bertanya kepada siswa mengenai pengertian devisa, hal ini dilakukan agar pengajar mengetahui seberapa besar motivasi awal siswa, Pengajar memberikan pujian bagi siswa yang bisa menjawab sebagai upaya memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- 6) Pembelajaran dilanjutkan dengan memerintahkan siswa agar duduk dengan kelompoknya masing-masing (lampiran 5) sesuai dengan metode yang digunakan yaitu kooperatif.
- 7) Pengajar mempersilakan siswa untuk belajar sesuai kelompok yang sudah dibentuk menjadi 7 kelompok (lampiran 5) untuk mempelajari bahan yang sudah diberikan untuk di diskusikan selama 10 menit sebelum dilakukannya tournament I. tugas kelompok (pembentukan kelompok merupakan penerapan dari prinsip learning community karena dengan dibentuknya kelompok diharapkan siswa dapat bekerjasama dalam proses pembelajaran).
- 8) Setelah itu pengajar melaksanakan tournament I pada kelompok pertama yaitu kelompok 1. Dalam hal ini pengajar membagikan kartu soal (lampiran 21) untuk setiap siswa dan lembar pertanyaan untuk

dijawab oleh setiap siswa, jika siswa yang tidak dapat menjawab ia telah gugur untuk mengikuti turnamen II dan untuk siswa yang paling banyak menjawablah yang berhak untuk lanjut ke tournament ke II, kegiatan ini dilakukan pada semua kelompok.

- 9) Pengajar mengorientasikan siswa untuk belajar. Pengajar meminta siswa untuk belajar berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Selama proses games tournament I berlangsung pengajar membantu siswa untuk belajar. Dalam hal ini pengajar meminta siswa untuk saling berbagi dalam ilmu, dan mendorong siswa untuk berdiskusi antar teman dalam satu kelompok.
- 10) Pengajar menyuruh siswa (sebagai wakil kelompok yaitu siswa yang paling bnyak menjawab pertanyaan di tournament I) untuk maju ke meja tournament ke II, dalam hal ini semua siswa yang menjadi perwakilan kelompoknya menjawab soal yang pengajar berikan untuk step pertama (lampiran 13), pertanyaan diberikan secara rebutan untuk menempatkan siswa yang manakah yang berhak menduduki meja tournament teratas.
- 11) Siswa yang mewakili kelompoknya antara lain : Ananda dari kelompok 1, Muhammad Radhiyyan Syam dari kelompok 2, Putri Febria Ramadhani dari kelompok 3, R.A Diah Ayu Suryandari dari kelompok 4, Regyna Aprilia dari kelompok 5, Danu Kusuma dari kelompok 6, dan Muhammad Arridho dari kelompok 7.

- 12) Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan tournament II setelah pengajar selesai membacakan soal secara rebutan, dan didalam kegiatan ini pengajar membacakan soal-soal untuk tournamen ke II, didalam tournament II ini siswa yang dapat menjawab akan naik satu level sedangkan yang tidak akan turun satu level dan pengajar mencatat skor masing-masing siswa. Bagi siswa jika menjawab pertanyaan dengan benar maka akan bernilai sepuluh dan jika menjawab dengan salah maka akan minus lima.
- 13) Setelah pengajar menghabiskan semua pertanyaan pada tournament kedua, lalu pengajar membacakan skor masing-masing kelompok. Kelompok 1 mendapatkan skor 15, kelompok 2 mendapatkan skor 25, kelompok 3 mendapatkan skor 25, kelompok 4 mendapatkan skor 10, kelompok 5 mendapatkan skor 25, kelompok 6 mendapatkan skor 10, dan kelompok 7 mendapatkan skor 15.
- 14) Setelah tournament kedua pada siklus pertama telah terselesaikan dengan cukup baik, maka pengajar menyuruh semua peserta tournamen kedua untuk kembali pada kelompoknya masing-masing.
- 15) Setelah selesai guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini.
- 16) Guru memberikan tes evaluasi di akhir pembelajaran pada kertas yang telah pengajar siapkan, Hal ini berguna untuk melihat ketuntasan belajar siswa pada siklus kedua dan untuk melihat motivasi siswa sesudah pembelajaran dimulai dan motivasi siswa atas kesanggupan

menjawab soal-soal. Pengajar dan kolaborator tetap mengawasi jalannya evaluasi dan menghimbau siswa untuk tidak mencontek.

- 17) Pengajar menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran TGT (ini merupakan penerapan dari prinsip refleksi dalam pendekatan kooperatif), yaitu dengan membantu siswa mengkaji ulang proses/hasil pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT).

3.3 Observasi

Observer mengamati jalannya pengelolaan pembelajaran ekonomi. Dalam pengamatan ini digunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan pengajar. Dari pengamatan pengajar diperoleh temuan sebagai berikut :

- 1) Peneliti sebagai pengajar sudah cukup baik dalam memberikan apresiasi dan motivasi belajar kepada siswa.
- 2) Kesiapan siswa dalam belajar masih kurang.
- 3) Keberanian siswa untuk bertanya sudah cukup baik. Dan dalam mengajukan ide /gagasannya sendiri bisa dikatakan cukup baik.
- 4) Pengajar telah membimbing disela-sela aktivitas belajar kepada siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 5) Kemampuan kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok (tutor sebaya) sudah mulai baik.
- 6) Keterlibatan seluruh anggota kelompok masih belum maksimal.

- 7) Penampilan siswa dalam kegiatan tournamen I dan II sudah mulai membaik, walaupun hasilnya sudah baik dan terlihat yang ragu-ragu dalam menjawab, dan tegang berkurang bahkan nyaris tidak ada.
- 8) Pada saat mengerjakan evaluasi terdapat beberapa siswa yang masih melirik jawaban dari temannya namun tidak sebanyak pada saat di pertemuan sebelumnya.

3.4 Refleksi

Siklus 2 dan di pertemuan 1 suasana dalam proses belajar mengajar sudah mulai ada perkembangan yang berarti. Siswa yang ramai dan kurang memperhatikan penjelasan dari pengajar sudah berkurang. Dibawah ini dipaparkan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran melalui pendekatan kooperatif learning dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus 2 agar lebih maksimal lagi dari sebelumnya sebagai berikut :

- 1) Pada wal pembelajaran kesiapan siswa sudah mulai baik siswa yang masih berada di luar kelas setelah jam istirahat sudah hampir tidak ada lagi karena pengajar dan kolaborator datang lebih awal dan menghimbau siswa dipertemuan sebelumnya untuk tidak terlambat masuk kelas agar tidak mengakibatkan terjadinya keterlambatan dalam memulai pembelajaran.
- 2) Dalam memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan dalam kategori baik dikarenakan pengajar mendahulukan siswa

yang belum pernah bertanya, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belum pernah menjawab.

- 3) Keterlibatan siswa dalam kelompok dalam kategori baik hal ini terlihat dari belum hampir semua anggota kelompok bekerja untuk berbagi dalam hal pelajaran (tutor sebaya) melainkan dan siswa yang diam atau ngobrol berkurang karena ketegasan pengajar.
- 4) Kemandirian siswa pada saat mengerjakan evaluasi sudah mulai baik hal ini terlihat dari meningkatnya nilai evaluasi siswa setelah siklus 2. Hanya terdapat beberapa siswa yang masih melirik jawabannya dari temannya hal ini dikarenakan masih terdapat siswa tersebut tidak percaya diri pada jawabannya, untuk hal ini pengajar lebih giat lagi dalam memberikan motivasi dan rasa percaya diri siswa.
- 5) Pengajar bersama kolaborator memutuskan perlu diadakan siklus selanjutnya agar hasil belajar seluruh siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan KKM sekolah yaitu 75.

3.5 Triangulasi

Temuan-temuan diatas kemudian dikomfirmasikan kepada siswa yang menjadi subyek penelitian dan kolaborator. Hasil konfirmasi memperkuat temuan peneliti bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti : Kesiapan siswa dalam belajar mulai berubah kearah yang lebih baik, keterlibatan siswa secara menyuruh, kemandirian siswa. Hasil refleksi dan triangulasi ini dijadikan dasar untuk mengevaluasi tindakan

pada siklus 2 dipertemuan pertama. Berdasarkan analisis refleksi dan triangulasi maka yang perlu dievaluasi untuk tindakan berikutnya dalam:

- a. Pengajar dan kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa yang tidak langsung masuk kelas setelah jam istirahat selesai dan peneliti akan masuk kelas lebih awal jika tidak mengindahkan siswa mendapatkan sanksi berupa menyanyi didepan kelas, peraturan ini dibuat agar pada saat memulai pelajaran semua siswa telah berada dikelas.
- b. Pengajar akan lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok serta mendorong keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan jawabannya.
- c. Pengajar juga akan menghimbau kepada siswa untuk tidak mencontek dalam mengerjakan soal evaluasi dan tetap percaya diri dengan jawabannya.
- d. Siswa mulai masuk tepat waktu hanya 3 orang siswa yang masih telat masuk kelas yaitu Ananda, putri Harahap, dan M.Arridho.

4. Hasil Penelitian Siklus II pertemuan 2

4.1 Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus kedua diformulasikan dengan memperhatikan refleksi pada siklus kedua sebelumnya dan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran 4). dengan standar kompetensi pada siklus ini adalah memahami perekonomian terbuka, dengan kompetensi dasar menjelaskan sumber-

sumber devisa dan tujuan penggunaannya. Indikator dari kompetensi dasar itu ada mendeskripsikan pengertian, fungsi devisa dan mengidentifikasi alat-alat internasional. Materi yang diberikan pada siklus kedua ini dan pertemuan pertama adalah sumber devisa dan tujuannya serta alat-alat pembayaran internasional. Mempersiapkan lembar nilai observasi siswa, mempersiapkan kartu soal untuk siswa, mempersiapkan soal-soal untuk pre test untuk siklus II dan mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru yang akan menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Dengan adanya perencanaan pada siklus kedua ini diharapkan proses pembelajaran ekonomi dapat berjalan lebih baik dari siklus pertama sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Aspek yang harus diperhatikan dalam perencanaan ini berdasarkan pertemuan sebelumnya yaitu :

- 1) Pengajar harus lebih memotivasi siswanya lagi agar terlibat aktif dalam pembelajaran
- 2) Pengajar memeriksa kelengkapan belajar siswa, karena terkadang ada siswa yang tidak membawa buku pelajaran.
- 3) Pengajar menghimbau dan mengawasi jalannya proses evaluasi agar siswa tidak mencontek jawaban temannya dan memberi keyakinan untuk siswa dapat mengerjakannya sendiri.

4.2 Tindakan

Kegiatan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 18 Januari 2012 . pukul 08.00-09.50 WIB. Dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Tahpa-tahap pelaksanaan pada siklus kedua sebagai berikut :

1. Pengajar menyiapkan kondisi fisik siswa dengan membacakan absensi kehadiran siswa dan meminta siswa untuk menyiapkan buku pelajaran. Berdasarkan absensi terhadap siswa (lampiran Yang dilakukan oleh pengajar maka dapat diketahui bahwa terdapat semua siswa hadir, dan pada siklus kedua ini dinyatakan nihil.
2. Pengajar menyampaikan kepada siswa mengenai indikator dan materi yang yang akan dipelajari pada pertemuan kedua atau siklus kedua.
3. Pengajar melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan kembali materi minggu lalu dan mengkaitkan dengan materi hari ini. Pada tahap motivasi, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai pemahaman awal siswa mengenai sumber-sumber devisa, dan ternyata ada satu siswi dan satu siswa yang menjawab bernama Regyna Aprilia dan Muhammad Radhiyyan Syam.
4. Pengajar menginstruksikan kepada semua siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing, yaitu terdiri dari 7 kelompok.

5. Pengajar mengorientasikan siswa pada pembelajaran diskusi kelompok yaitu saling berbagi mengenai bahan materi pembahasan pada siklus kedua.
6. Pengajar mengorganisir dan membantu siswa untuk belajar. Pengajar meminta siswa untuk belajar berkelompok dan membantu siswa yang lain yang mengalami kesulitan dalam belajar. Pengajar lebih memotivasi siswa agar semua siswa dapat turut aktif dalam bekerja secara kelompok.
7. Selama diskusi berlangsung pengajar juga memantau kerja masing-masing kelompok melalui lembar observasi motivasi belajar siswa.
8. Setelah diskusi selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan Turnamen I, yaitu pengajar membagikan kartu soal (lampiran 8) kepada semua siswa dan lembar soal untuk semua kelompok (lampiran 11). Dan kesempatan pertama dimulai dari kelompok pertama untuk tournament I yaitu siswa menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu soal yang mereka miliki masing, dan apa bila siswa yang tidak bisa menjawab maka pertanyaan tersebut akan di lempar pada siswa yang bisa menjawabnya dan siswa terbanyak dalam menjawablah yang berhak maju ke meja tournament ke II.
9. Agar suasana pembelajaran hidup dan siswa aktif dalam pembelajaran, pengajar beserta siswa yang lain memberikan tepukan tangan dan pujian bagi siswa dan siswi yang berkesempatan maju pada tournament ke II.

10. Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan tournament II setelah pengajar selesai membacakan soal secara rebutan, dan didalam kegiatan ini pengajar membacakan soal-soal untuk tournamen ke II, didalam tournament II ini siswa yang dapat menjawab akan naik satu level sedangkan yang tidak akan turun satu level dan pengajar mencatat skor masing-masing siswa. Bagi siswa jika menjawab pertanyaan dengan benar maka akan bernilai sepuluh dan jika menjawab dengan salah maka akan minus lima.
11. Siswa yang mewakili kelompoknya antara lain : Ananda dari kelompok 1, Muhammad Radhiyyan Syam dari kelompok 2, Putri Febria Ramadhani dari kelompok, Putri Harahap dari kelompok 4, Regyna Aprilia dari kelompok 5, Danu Kusuma dari kelompok 6, dan Deo Denanda dari kelompok 7.
12. Setelah pengajar mengahabiskan semua pertanyaaan pada tournament kedua, lalu pengajar membacakan skor masing-masing kelompok. Kelompok 1 mendapatkan skor 15, kelompok 2 mendapatkan skor 30, kelompok 3 mendapatkan skor 25, kelompok 4 mendapatkan skor 20, kelompok 5 mendapatkan skor 20, kelompok 6 mendapatkan skor 10, dan kelompok 7 mendapatkan skor 15.
13. Setelah tournament kedua pada siklus pertama telah terselesaikan dengan cukup baik, maka pengajar menyuruh semua peserta tournamen kedua untuk kembali pada kelompoknya masing-masing.

14. Setelah selesai guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini.
15. Guru memberikan tes evaluasi di akhir siklus untuk melihat ketuntasan belajar siswa pada siklus kedua. Pengajar dan kolaborator tetap mengawasi jalannya evaluasi dan menghimbau siswa untuk tidak mencontek.
16. Pengajar menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran TGT (ini merupakan penerapan dari prinsip refleksi dalam pendekatan kooperatif), yaitu dengan membantu siswa mengkaji ulang proses/hasil pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT).
17. Siswa pengajar meminta siswa untuk mengisi angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe team games tournament.
18. Pengajar memabacakan kembali hasil skor akumulasi dari Tournament II siklus pertama dan kedua masing yaitu : Kelompok 1 mendapatkan skor 25, kelompok 2 mendapatkan skor 55, kelompok 3 mendapatkan skor 35, kelompok 4 mendapatkan skor 25, kelompok 5 mendapatkan skor 45, kelompok 6 mendapatkan skor 20, dan kelompok 7 mendapatkan skor 25.
19. Berdasarkan hasil akumulasi skor maka didapatkan pemenang dalam pembelajaran tournamen ini yaitu jatuh pada kelompok 2 yaitu *SUPER TEAM* dengan perolehan nilai 55 dengan beranggotakan Emir Prawira, Halilintar Kautsar, Haris Dwi K, M.Radhiyyan Syam,

Raga Dja A, dan Wisnu Aditya. Pemenag kedua jatuh pada kelompok 5 yaitu *GREAT TEAM* dengan perolehan nilai 45 kelompok ini beranggotakan Regyna Aprilia, Mihsan Meliala, Muklas W, dan Refandi Irfan F. Dan pemenang terakhir jatuh pada kelompok 3 yaitu *GOOD TEAM* dengan memperoleh nilai 35 dengan beranggotakan Raygie Ramadhan, R.A Diah Ayu S, Nisita Mutia, Nayla Amalia dan Putri Harahap.

20. Pemberian sertifikat kepada kelompok-kelompok yang menang dan disertai pengambilan gambar pada setiap kelompok.

4.3 Observasi

Observer melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi pengajar yang sedang melaksanakan tindakan yaitu proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan kelas. Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi ini dilakukan sebagai alat pengukuran kualitas pembelajaran ekonomi yang dilakukan oleh peneliti.

Adapun hasil pengamatan yang kolaborator amati selama kegiatan pembelajaran pada siklus kedua ini menunjukkan bahwa dalam memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran serta kemampuan siswa dalam menjawab sudah baik, siswa sudah tidak mengalami kesulitan lagi dalam belajar dan sudah paham dalam melaksanakan diskusi kelompok dengan baik, serta keterlibatan seluruh anggota kelompokpun sudah baik, hal ini dikarenakan pengajar melakukan pendekatan dengan baik terhadap semua siswa.

Hasil observasi ditulis pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil pengamatan yang kolaborator amati selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus kedua ini adalah:

- 1) Pengajar telah lebih jelas dan tegas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran.
- 2) Hasil observer meningkat pada siklus kedua pertemuan pertama.
- 3) Pengajar telah memberikan kesempatan pada siswa lebih banyak untuk bertanya maupun aktivitas belajar yang lain dalam pembelajaran ekonomi.
- 4) Kesiapan siswa dalam memulai belajar sudah baik.
- 5) Partisipasi aktif siswa sudah meningkat dengan baik.
- 6) Keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab sudah baik.
- 7) Suasana sudah mulai tertib dan kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran dan selama mengerjakan soal evaluasi di akhir pembelajaran.

4.4 Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan tentang proses pembelajaran pada siklus kedua ini secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus kedua sudah lebih baik dari siklus pertama dan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan sudah baik dan sudah dapat dilakukan secara konstan. Motivasi belajar siswa baik secara individu maupun secara keseluruhan sudah mengalami peningkatan hal ini dapat tercermin dari perolehan hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan.

Pengelolaan kelas sudah baik dan frekuensi yang menghambat dan mengganggu proses pembelajaran telah berkurang, seperti mengobrol dan telat berada di kelas saat pengajar dan kolaborator tiba di kelas. Interaksi siswa pada pelaksanaan siklus kedua ini sudah mulai aktif, baik pada saat diskusi kelompok ataupun pada saat turnamen I dan II. Hasil refleksi pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut:

- 1) Selama proses pembelajaran pengajar dalam memotivasi siswa untuk belajar sudah baik, dapat dilihat dari seluruh siswa sudah turut aktif dalam melaksanakan diskusi/belajar kelompok. Hal ini dikarenakan pengajar sudah membimbing siswa dalam diskusi kelompok agar tidak ada lagi siswa yang diam atau ngobrol karena pengajar memaksimalkan waktu untuk diorientasikan pada pelajaran.
- 2) Terlihat siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran hal ini terlihat bahwa hanya sedikit siswa yang bertanya kepada pengajar mengenai materi pelajaran.
- 3) Keberanian siswa semakin tumbuh dalam menjawab semua pertanyaan yang pengajar ajukan maupun dalam kegiatan turnamen I dan II.
- 4) Proses triangulasi yang dilakukan setelah melalui proses pengamatan dan evaluasi pada siklus kedua dilihat respon siswa maka apa yang menjadi tujuan pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT) sudah tercapai, sehingga siklus pada tahap ini dianggap cukup.

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus 2 dapat terlihat peningkatan pembelajaran seperti dalam tabel kesimpulan kegiatan dibawah ini :

Tabel IV.3
Kesimpulan dari Hasil Pembelajaran Siklus 2

No	Jenis Kegiatan	Siklus 1		Cara Mengatasi
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Observasi : temuan-temuan yang ada saat pembelajaran yang merupakan kelemahan	a) Kesiapan siswa dalam belajar cukup baik. b) Keberanian siswa untuk bertanya sudah cukup baik. c) Dalam mengajukan ide /gagasannya sendiri siswa mulai berani, dalam hal ini sudah cukup baik. d) Keterlibatan seluruh anggota kelompok mulai kompak. f) Siswa mulai mengerjakan soal evaluasi sendiri g) siswa terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran.	a).Pengajar lebih jelas dalam memberikan tujuan pembelajaran. b).Pengajar memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa yang belum pernah bertanya dan menjawab, c).Kesiapan siswa untuk belajar sudah baik d). Partisipasi siswa pada pembelajaran mulai terlihat aktif e)keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab mulai sedikit meningkat. f)keterlambatan siswa mulai berkurang, hanya terdapat 2 orang siswa yang datang terlambat.	1. Pengajar beserta Kolaborator harus lebih tegas lagi terhadap siswa dalam menangani keterlambatan siswa masuk kelas 2. Pengajar harus lebih memotivasi siswanya lagi agar terlibat aktif dalam pembelajaran 3. Pengajar memeriksa kelengkapan belajar siswa 4) Pengajar menghimbau dan mengawasi jalannya proses evaluasi agar siswa tidak mencontek jawaban temannya.

2	<p>Refleksi : Merupakan suatu penyebab terjadinya kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran (observasi) lalu direfleksikan.</p>	<p>a) Kesiapan siswa belajar sudah cukup baik dikarenakan siswa yang datang terlambat berkurang, karena hibauan pengajar dan pendekatan pengajar yang baik</p> <p>b) Guru memberi kesempatan min.2x untuk siswa bertanya</p> <p>c) Keterlibatan siswa mulai aktif dikarenakan siswa sudah mulai memahami pelajaran.</p> <p>d) Hasil evaluasi siswa mulai meningkat sesuai KKM disekolah.</p>	<p>a).Tingkat keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab mulai membaik karena pengajar mendahulukan siswa yang belum pernah bertanya.</p> <p>b).kesiapan siswa belajar meningkat walaupun masih ada 2 siswa yang datang terlambat.</p> <p>c).Siswa mulai aktif hampir tidak ada siswa yang mengobrol saat belajar.</p> <p>d). Siswa tidak lagi melirik jawaban temannya karena ia sudah yakin dengan jawaban dirinya sendiri.</p>	
<p>Kesimpulan Siklus 2</p>		<p>Sesuai dengan temuan-temuan yang ada saat pembelajaran berlangsung dan sudah meningkatnya hasil dari semua aspek observasi yang meningkatnya motivasi belajar siswa dan tercapainya suatu indikator keberhasilan maka peneliti dan kolaborator memutuskan untuk berhenti pada pertemuan 2 di siklus II.</p>		

C. Analisis Data

Setelah diperoleh data baik pada data dalam siklus I dan siklus II, dan masing-masing hasil penelitian mengalami peningkatan mulai dari tanggapan kolaborator terhadap guru dan siswa pada siklus I 92.30% meningkat menjadi 97.45% angka ini didapatkan karena guru dan siswa menjalankan sesuai indikator, motivasi belajar siswa pun meningkat perindikatornya dari mulai siklus 1 memiliki rata-rata 50% dan pada siklus 2 meningkat menjadi rata-rata

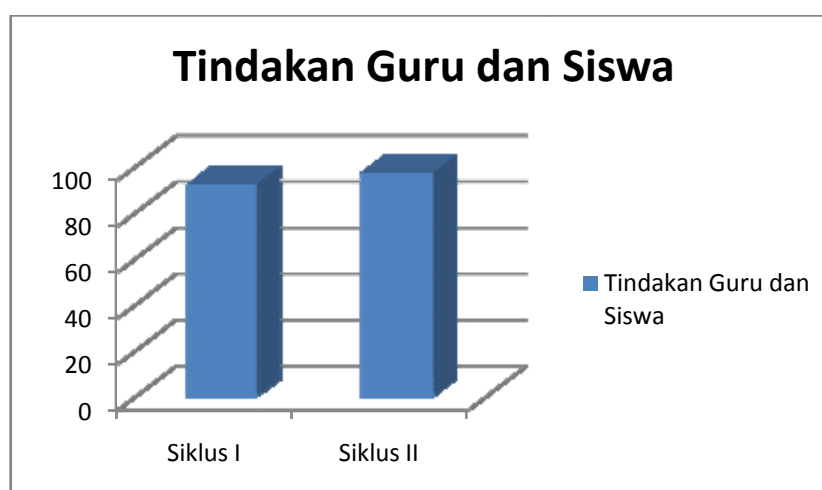
75% sesuai angka indikator keberhasilan ini dikarenakan pengajar dan siswa turutaktif dalam peningkatan motivasi belajar siswa, kemudian tanggapan siswa terhadap pembelajaranoun mendapatkan 50% tanggapan positif (baik), dan untuk semuanya itu dilakukan penganalisisan data sebagai berikut :

1. Data Tanggapan Kolaborator Terhadap Aktivitas Guru dan Siswa.

Hasil tanggapan kolaborator terhadap guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan metode pembelajaran Team Games Tornament (TGT) adalah sebagai berikut :

Tabel IV.3
Rekapitulasi Nilai Pemantau Aktivitas Guru dan Siswa

No.	Kondisi	Rata-rata (%)
1.	Siklus I	92,30%
2.	Siklus II	97,43%



Gambar IV.1
Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Dalam Menggunakan Pendekatan Kooperatif dengan Model (TGT)

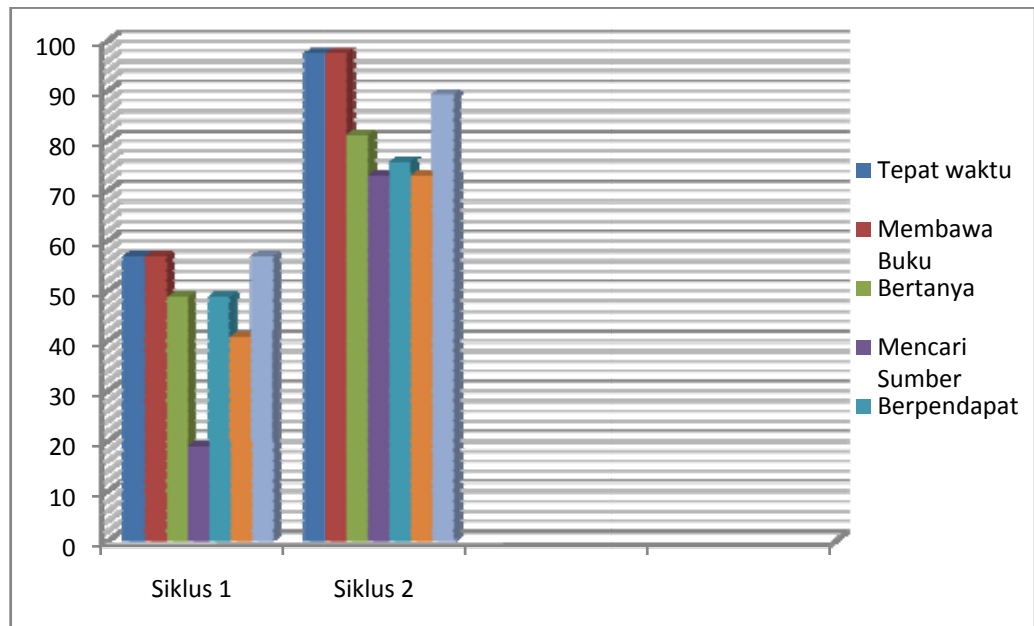
Berdasarkan tabel dan gambar tersebut, rata-rata prosentase aktivitas guru dan siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan semula 78.57% meningkat menjadi 97.62% (lampiran 15).

2. Data Nilai Observasi Motivasi belajar Siswa

Nilai sikap (motivasi) siswa selama pembelajaran berlangsung melalui pendekatan kooperatif dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut :

Tabel IV.4
Rekapitulasi Data Hasil pengamatan Motivasi Siswa
pada Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Siklus	Banyaknya Siswa dan Aspek yang Diamati							
		Tepat waktu	Membawa buku pelajaran ekonomi	Bertanya kepada guru	Mencari sumber lain selain buku	Mengajukan pendapat	Aktif dalam belajar	Membantu teman	Menjawab pertanyaan
1.	Siklus 1	56.75%	56.75%	48.64%	18.91%	51.35%	48.64%	40.54%	56.75%
2.	Siklus 2	97.29%	97.29%	81.08%	72.97%	72.97%	75.67%	72.97%	89.18%



Gambar IV.2
Nilai Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Pendekatan Kooperatif dengan Model Team Games Tournament

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, diketahui rata-rata nilai motivasi belajar siswa meningkat di setiap siklus dari semua indikator motivasi berdasarkan lembar observasi.

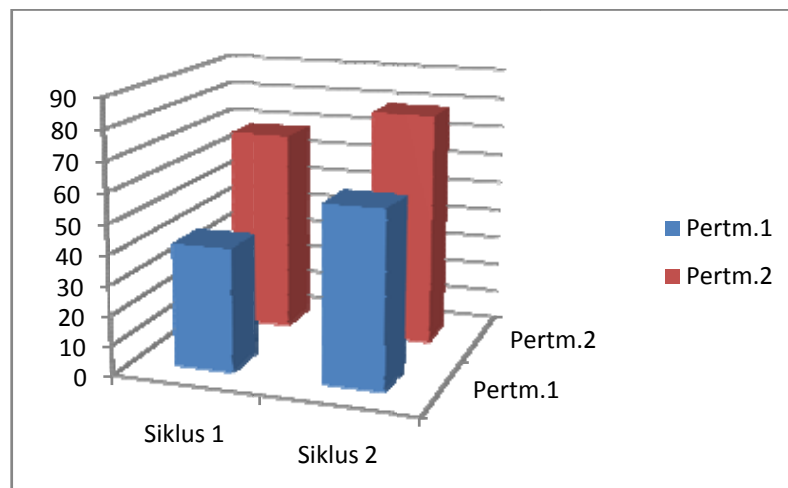
3. Data Hasil Evaluasi siswa

Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran) di ketahui nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas dalam mengerjakan evaluasi meningkat pada siklus kedua. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebelum adanya tindakan hanya 12% siswa yang tuntas, dan setelah adanya tindakan pada siklus 1 sebesar 41.08% (lampiran 10) dan nilai rata-rata siswa setelah adanya tindakan sebesar 68.11%. Nilai rata-rata evaluasi siswa meningkat setelah adanya tindakan pada siklus II menjadi 58.64% dan meningkat menjadi 78.37% (lampiran 18). Peningkatan pada siklus II ini dikarenakan siswa

sudah mendapatkan tindakan penelitian kelas yang berupa pendekatan pembelajaran kooperatif dengan metode Team Games Tournament (TGT), metode tersebut ternyata mampu membuat mudah mengingat pelajaran yang dicerminkan pada peningkatan hasil evaluasi pada siklus II. Dan dapat terlihat hasil Evaluasi siswa dari siklus I dan siklus II berdasarkan hasil perhitungan data sebagai berikut :

Tabel IV.5
Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa yang Mencapai KKM

	Kondisi			
Rata – rata (%)	Siklus I		Siklus II	
		41.08 %	68.11 %	58.68 %



Gambar IV.3
Hasil Nilai Evaluasi Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif dengan Model Team Games Tournament (TGT)

4. Data Tanggapan Siswa

Hasil penyebaran angket kepada siswa dalam memberikan tanggapan terhadap pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berdampak positif, hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket tanggapan siswa setelah pembelajaran sebagai berikut :

Tabel IV.6
Angket Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran	32.43%	64.86%	2.70%	
2.	Saya suka dengan pendekatan pembelajaran yang baru dilakukan	43.24%	51.35%	5.40%	
3.	Kegiatan belajar mengajar seperti ini menambah motivasi saya untuk belajar ekonomi	48.64%	45.94%	5.40%	
4.	Saya senang jika belajar ekonomi secara berkelompok	37.83%	54.04%	8.10%	
5.	Belajar berkelompok membuat saya bisa saling memberi dan menerima gagasan teman lain	40.54%	56.75%	2.70%	
6.	Kelas tidak monoton dan bersifat lebih variatif	48.64%	45.94%	5.40%	
7.	Saya berminat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar berikutnya seperti yang telah saya ikuti sekarang	37.83%	56.75%	5.40%	
8.	Saya merasa tertantang untuk menambah pengetahuan di bidang ekonomi	43.24%	51.35%	5.40%	
9.	Saya merasa tertantang untuk bisa menjawab semua pertanyaan	48.64%	45.94%	5.40%	
Jumlah		381.03	472.89	45.9	0
Prosentase		42.34%	52.54%	5.1%	0

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang sangat setuju sebesar 42.34%, setuju 52.54% dan yang tidak setuju 5.1% (lampiran 11). Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) yang sudah dilaksanakan oleh pengajar.

D. Pembahasan

Proses pembelajaran akan berlangsung baik apabila terdapat interaksi antara guru dan siswa. Guru sebagai unsur utama proses pembelajaran berusaha menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Dalam proses pembelajaran, guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai materi yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui dari hasil belajar siswa baik dari hasil tes maupun hasil aktivitas belajar siswa sebagai wujud dari motivasi belajar siswa.

Sistem pembelajaran menuntut keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kooperatif dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran ekonomi khususnya pokok bahasan neraca pembayaran pada siswa kelas XI IPS-4 SMA Negeri 42 Jakarta Timur tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian ini didesain dengan model penelitian tindakan kelas karena bertujuan melaksanakan perbaikan proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian ini ternyata pendekatan kooperatif dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori menurut Sharon yang dikutip oleh Isjoni, “siswa yang belajar menggunakan metode *cooperative learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebayanya” *cooperative learning* juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba sebagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Indikator yang merupakan penilaian dari motivasi belajar siswa menurut Freud Luthan dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1). Ketekunan dalam belajar, meliputi :
 - a. Kehadiran di kelas,
 - b. Mengikuti proses belajar mengajar di kelas, dan
 - c. Belajar di rumah
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, meliputi:
 - a. Sikap terhadap kesulitan dan
 - b. Usaha mengatasi kesulitan;
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, meliputi:
 - a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran dan
 - b. Semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar;
- 4) Prestasi dalam belajar, meliputi:
 - a. Keinginan untuk berprestasi, dan
 - b. Kualifikasi hasil;

Dengan menerapkan pembelajaran tersebut siswa tidak hanya sebatas mengetahui dan menghafal mengenai apa yang dipelajari tetapi juga berkesempatan untuk menemukan ide/gagasannya sendiri, mengaplikasikan

pengetahuan dan pemahamannya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terlihat bahwa melalui pendekatan kooperatif dengan pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar ekonomi. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata pre test dan post test pada tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai evaluasi siswa 68.11% yang mendapatkan nilai ketuntasan, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata nilai post test siswa mencapai 78.37%. Hasil belajar kognitif siswa pada siklus II memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, dan hal ini mencerminkan bahwa meningkatnya pula motivasi belajar siswa dalam hal kesiapan dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus I rata-ratanya mencapai 92.30% pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dan guru mencapai 97.43% dengan demikian aktivitas belajar guru dan siswa sudah berjalan efektif terlihat dari rata-rata disetiap siklus.

Hasil rata-rata angket/tanggapan siswa terhadap pembelajaran adalah sangat setuju 42.34%, setuju 52.54% dan tidak setuju 5.1%. Dengan terlihat angka 50% yang setuju ini menunjukkan bahwa siswa senang dan memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh guru yaitu pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan tipe team games tournament. Dan dengan meningkatnya semua hasil perhitungan pembelajaran hal ini berarti pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan tipe Team

Games Toutnament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar afektif, dan aktivitas belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Penelitian dilakukan oleh Budi Suseno pada tahun 2008 mengatakan bahwa pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan tipe Team Games Toutnament (TGT).

Hasil belajar kognitif berupa hasil evaluasi belajar setelah pembelajaran, serta aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus I belum mencapai indikator yang telah ditetapkan, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan guru yaitu pendekatan pendekatan kooperatif dengan tipe Team Games Toutnament (TGT) sehingga siswa masih takut atau malu-malu dalam melaksanakan pembelajaran baik pada tournament I, terlebih pada tournamen II karena dilaksanakan di depan kelas. Namun karena kecekatan pengajar, hal ini tidak berlangsung lama sehingga proses pembelajaran tidak terlalu terganggu.

Guru melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada siklus I. Upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran, memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam diskusi dengan teman sekelompoknya, membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat pengertian ataupun pemahaman materi pelajaran, dan juga memberi penguatan terhadap jalannya pembelajaran. Pada siklus II sudah tidak lagi ditemukan kendala-kendala yang sangat berarti, karena siswa sudah dapat menyesuaikan dengan pembelajaran tersebut. Pada siklus II siswa sudah aktif dalam pembelajaran.

Siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya, serta tidak malu lagi untuk mengungkapkan jawabannya saat tournament I dan II. Hal ini dikarenakan pengajar cekatan dalam melakukan pendekatan terhadap siswa-siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis motivasi belajar siswa sebelum siklus yang berupa pengamatan melalui lembar observasi mencapai rata-rata pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan, dan Pada siklus II sudah mencapai masing-masing indikator keberhasilan (Lampiran 21).
2. Hasil analisis siklus pada siklus I rata-rata hasil belajar kognitif yang berupa evaluasi diakhir pembelajaran pada siklus 1 mencapai 41.08% dan 68.11%, pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 58.64% dan 78.57%, Pada siklus I siswa belum mencapai target KKM oleh karena itu diadakannya siklus 2 agar siswa mencapai KKM. Hasil belajar pada siklus II siswa yang sudah mencapai KKM yaitu 75% (Lampiran 22).
3. Hasil aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus I rata-ratanya mencapai 92,30% pada siklus II meningkat mencapai 97,62%, pada siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dan pengajar sudah mencapai target penelitian dalam menjalankan tindakan kelas (Lampiran 19).
4. Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT) yang sudah dilaksanakan oleh pengajar hal ini terlihat dari hasil rata-rata

tanggapan siswa terhadap pembelajaran adalah dengan berbeda pada setiap indikator dan didapatkan 50% siswa setuju dengan pembelajaran TGT dan dengan kategori baik (Lampiran 23).

5. Prosentase hasil yang dicapai masing-masing siklus menunjukkan adanya peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS-4 SMAN 42 Jakarta Timur.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran untuk dapat meningkatkan pembelajaran ekonomi dan juga motivasi belajar siswa, antara lain :

1. Dalam rangka menerapkan pembelajaran yang efektif hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru mau mengajak siswa untuk dapat aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
2. Sekolah dibawah naungan kepala sekolah, sebaiknya dapat memberikan dukungan dan membimbing kepada guru dalam melakukan suatu pendekatan baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik.
3. Guru juga hendaknya menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan agar memicu motivasi belajar siswa. Penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan

pembelajaran team games tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan dalam pembelajaran ekonomi.

4. Untuk menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan Team Games Tournament (TGT), guru benar-benar harus melaksanakan komponen-komponen pendekatan kooperatif yang terdiri dari, penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.
5. Dalam proses pembelajaran ekonomi melalui pendekatan kooperatif dengan metode Team Games Tournament (TGT) dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti NHT, Think Pear Square (TPS), diskusi, Jigsaw, dan karyawisata.
6. Penggunaan pendekatan kooperatif dengan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran ekonomi, hendaknya didukung dengan bahan materi yang cukup serta lembar penilaian siswa secara individu atau kelompok yang disediakan sebelum pembelajaran dimulai. Agar guru mengetahui siswa yang mana saja yang aktif bekeja dalam pembelajaran berlangsung.
7. Guru hendaknya mampu melaksanakan pendekatan sebaik mungkin kepada semua siswa agar tidak ada siswa yang luput dari perhatian guru sehingga siswa sibuk sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadsudrajat.wordpress.com/ 2008/02/06/teori-teori-motivasi, diakses tanggal 15 Januari 2012
- Arikunto, Suharsimi Suharjono dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Baharuddin, *Teori belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar – Ruzz Media, 2007.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Fakultas Psikologi Universitas Wnuardhana Malang. *Motivasi Belajar*. <http://www.google.com/motivasi-belajar>. (diakses 26 Juni 2010).
- Isjoni. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Pekanbaru: Alfabeta, 2007.
- Ketetapan MPR-RI no. IV/MPR/73. Garis-Garis Besar Haluan Negara. Departemen Penerangan Republik Indonesia.
- Kusuma, Wijaya dan Dede Dwitagama. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- Mariani, Soelastika, Meningkatkan Efektifitas Perkuliahan dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning tipe TGT. (diakses 20 Oktober 2011).
- Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Purwanto, Ngalm, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Sanjaya Wina. *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006.
- Slameto. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning and Theory, Riset dan Praktek*, Bandung: Nusa Media, 2009.
- Solihatin, Etin. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

- Sudjana, Nana. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- _____, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2002.
- Sukaatmadja, Nursyid. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.
- Sukmadinata, Nana Syaodah, *Landasan Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Suparmoko, M dan Maria R. *Pokok-Pokok Ekonomika*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2000.
- Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Theory & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Syah, Darwan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media, 2009.
- Tirtaraharjo, Umar dkk, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Trilukman, Heri. *Belajar dan Motivasi*. <http://www.google.com/belajar-motivasi> (diakses 28 Juni 2010).
- Uno, Hamzah B., *Toeri Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Mariana, lahir di Jakarta tanggal 26 Desember 1988. Yang merupakan anak Pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Maryadi dan Ibu Sumartini. Memulai pendidikan di Sekolah Islam AL-Wathoniyah 02 Duren Sawit Jakarta Timur pada tahun 1995 dan lulus pada tahun 2001. Setelah itu melanjutkan ke SMP Negeri 195 Duren Sawit Jakarta Timur pada tahun 2001 dan lulus pada tahun 2004. Setelah itu melanjutkan ke SMA Negeri 59 Kelender Jakarta Timur pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2007. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke perguruan tinggi Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Ekonomi, Konsentrasi Pendidikan Ekonomi dan Koperasi pada tahun 2007 melalui jalur SPMB.

Peneliti memiliki pengalaman berorganisasi yaitu menjadi Staff Acara MPA Fakultas Ekonomi UNJ pada tahun 2008. Peneliti juga memiliki beberapa pengalaman kerja, yaitu PKL di Koperasi Keluarga Guru Jakarta, Jakarta Timur (2010), PPL di SMA Negeri 42 Halim Jakarta Timur (2010).