

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DIKOMBINASIKAN DENGAN TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD) PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR MANAJEMEN KELAS X SMK KARYA EKOPIN DI JAKARTA TIMUR**

**MONICA NINING LESTARI  
8115089434**



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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
KONSENTRASI PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
PERKANTORAN  
JURUSAN EKONOMI DAN ADMNISTRASI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2011**

***IMPROVING THE LEARNING RESULTS THROUGH  
COOPERATIVE LEARNING WITH USING TEAMS GAME  
TOURNAMENT (TGT) TIPE COMBINED WITH STUDENT  
TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) TIPE IN  
MANAGEMENT FUNDAMENTAL SUBJECT AT CLASS X  
SMK KARYA EKOPIN, JAKARTA TIMUR***

**MONICA NINING LESTARI  
8115089434**



*Skripsi is Written as Part Of Bachelor Degree in Education Accomplishment*

***STUDY PROGRAM OF EDUCATIONAL ECONOMICS  
CONCENTRATION IN OFFICE ADMINISTRATION  
EDUCATION  
DEPARTMENT OF ECONOMICS AND ADMINISTRATION  
FACULTY OF ECONOMIC  
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA  
2011***

## ABSTRAK

MONICA NINING LESTARI. *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Dikombinasikan Dengan Tipe Student Teams Achievement-Divisions (STAD) Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Kelas X SMK Karya Ekopin Di Jakarta Timur*, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, 2011

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen. Penelitian dilaksanakan di SMK Karya Ekopin dengan aspek penelitian adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, mulai terhitung akhir bulan September sampai dengan awal bulan Desember 2010. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau disebut *Classroom Action Research* dengan melalui tiga siklus. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagai dasar untuk menyusun perencanaan ulang pada siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang dikombinasi dengan tipe *Students Team Achievement Divisions* (STAD). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasi dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya kelas X Administrasi Perkantoran. Hasil yang diperoleh siswa pada setiap siklus adalah sebagai berikut : rata-rata kelas pada siklus pertama sebesar 69,26 mengalami persentase peningkatan hasil belajar sebesar 10,30 %. Pada siklus kedua rata-rata kelas sebesar 76,47 dan mengalami peningkatan sebesar 10,40 %. Sedangkan pada siklus III rata-rata kelas sebesar 82,50 dengan peningkatan 7,88 %. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasi dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Karya Ekopin Jakarta Timur.

## ABSTRAK

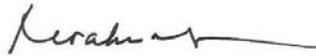
MONICA NINING LESTARI. *Improving the learning results through cooperative learning with using Teams Game Tournament (TGT) tipe combined with Student Teams Achievement Divisions (STAD) tipe in management fundamental subject at class X SMK Karya Ekopin Jakarta Timur, Classroom Action Research, Jakarta Economics Education Study Program, Consentration in office Administrasi. Departement of Economi and Administration, Facullty of Economic State Univercity of Jakarta, 2011.*

*This Study aims to increase student learning results through implementation cooperative learning model Teams Game Tournament (TGT) tipe combined with Student Teams Achievement Divisions (STAD) in management fundamental subject. Research was conducted at SMK Karya Ekopin with aspects of the research wass student of Official Administration X class. The research has been taken for 3 months, it started at end of September until begining December 2010. The aplicated research method was caled Classroom Action Research; which throughout 3 (three) cycles. During this class action research, it was conducted through the stages of planning, action, observation and reflections as a basic for preparing the plan back on the next cycle. The assesment of student outcome improvement that student earn after occurring learning activity process using cooperative learning model Teams Game Tournament (TGT) tipe combined with Students Teams Achievement Divisions (STAD) tipe. The result of this research states that the application of cooperative learning model Teams Game Tournament (TGT) tipe combined with Student Teams Achievement Divisions (STAD) tipe have giving positive influence to student's learning outcome, particulary at Official Administration X class. The obtained results in each cycle the students are presented as follows: average the classroom result at the first step is round 69,26 which learning outcome rate increase about 10.30 %. The average classroom result at second step was 76,47 which learning outcome rate increase to 10.40 %, and the third one gained 82,50 which its improvement rate was 7,88%.*

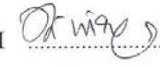
*Thus the model with a cooperative learning Teams Game Tournament (TGT) tipe combined with Student Teams Achievement Divisions (STAD) tipe can increase the level of student X Administration Office at SMK Karya Ekopin Jakarta Timur.*

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung jawab  
Dekan Fakultas Ekonomi



Dra. Nurahma Hajat, M. Si  
NIP. 195310021985032001

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dra. Sudarti</u> NIP. 19480510197502 2001	Ketua		2/8/2011
2.	<u>Ati Sumiati, S.Pd., M.Si</u> NIP. 197906102008012028	Sekretaris		25/7/2011
3.	<u>Drs. Bagyo Handoko S., M.M</u> NIP. 194706261980031002	Penguji Ahli		25/7/2011
4.	<u>Widya Parimita, SE., MPA.</u> NIP. 197006052200112 2001	Pembimbing I		25/7/2011
5.	<u>Umi Widyastuti, SE, ME</u> NIP. 19761211200012 2001	Pembimbing II		25/7/2011

Tanggal Lulus : 20 Juli 2011

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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 di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juni 2011

Yang membuat pernyataan



Monica Nining Lestari  
8115089434

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan skripsi ini untuk  
Ayahanda dan Ibundaku tercinta, Adikku, Suamiku, dan  
Mertuaku, serta keluarga besarku.  
Karena atas berkat-Nya melalui dukungan serta Doa  
sehingga membuatku selalu kuat.  
Senantiasa berkat Tuhan melimpahi kita semua. Amin*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan Laporan Hasil Penelitian Tindakan Kelas dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Dikombinasikan Dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Kelas X SMK Karya Ekopin Di Jakarta Timur” ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam kelancaran penelitian ini kepada :

1. Widya Parimita, SE., MPA., selaku Dosen Pembimbing I yang banyak berperan memberikan bimbingan serta masukannya dalam penulisan skripsi ini kepada peneliti;
2. Umi Widyastuti, SE., ME., selaku Dosen Pembimbing II yang banyak berperan memberikan bimbingan serta masukannya dalam penulisan skripsi ini kepada peneliti;
3. Dra. Nurahma Hajat, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi UNJ;
4. Ari Saptono, SE., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ekonomi dan Administrasi;
5. Dr. Saparuddin, SE., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi;

6. Dra. Sudarti, selaku Ketua Konsentrasi Pendidikan Administrasi Perkantoran;
7. Firman Ubaidillah, SE., selaku Kepala SMK Karya Ekopin, Ibu Umi Kalsum, S.Pd. selaku teman sejawat, Ibu Dewi, Ibu Tina dan seluruh Guru-guru yang telah bekerja sama dan membantu menyelesaikan penelitian ini;
8. Orang tua peneliti, adik, suami dan mertua yang tiada pernah berhenti memberikan dukungan dan doa untuk kesuksesan dan damai sejahtera bagi peneliti;
9. Seluruh dosen Jurusan Ekonomi dan Administrasi terutama dosen program studi Administrasi Perkantoran dan Staf UNJ yang telah banyak membantu memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini;
10. Teman-teman mahasiswa Administrasi Perkantoran yang tidak dapat disebut satu persatu.

Peneliti berharap hasil penelitian ini berguna terutama bagi peneliti, dan dapat bermanfaat bagi praktisi pendidikan dan khalayak umum yang menaruh perhatian pada pendidikan. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk di masa mendatang.

Jakarta, Juni 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA .....	11
A. Deskripsi Teoretis .....	11
1. Hasil belajar .....	11
2. Pembelajaran Kooperatif .....	15
3. Metode Pembelajaran Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) .....	26
4. Metode Pembelajaran <i>Student Teams-Achievement</i> <i>Divisions</i> (STAD) .....	34
5. Kombinasi Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) dengan Tipe <i>Student Teams Achievement Divisions</i> (STAD) .....	38
6. Mata Pelajaran Dasar-dasar Manajemen .....	39
B. Kerangka Berpikir .....	41

	C. Hipotesis Tindakan .....	43
BAB III	METODE PENELITIAN .....	44
	A. Subjek Penelitian .....	44
	B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
	C. Prosedur Dasar Pengembangan Tindakan .....	44
	D. Teknik Pengumpulan Data .....	50
	E. Instrumen Penelitian .....	51
	F. Analisis Data .....	52
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....	54
	A. Kondisi Awal Subjek yang diteliti .....	54
	B. Uraian Data Tindakan .....	55
	C. Pelaksanaan Siklus I .....	55
	D. Pelaksanaan Siklus II .....	72
	E. Pelaksanaan Siklus III .....	81
	F. Deskripsi Hasil Belajar .....	86
	G. Deskripsi Pendapat Siswa Terhadap Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) dikombinasikan dengan Tipe <i>Student Teams-Achievement Divisoins</i> (STAD) .....	89
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	90
	A. Kesimpulan .....	90
	B. Implikasi .....	91
	C. Saran .....	92
	DAFTAR PUSTAKA .....	93
	LAMPIRAN .....	95
	RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
II.1	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif .....	24
II.2	Perhitungan Poin Turnamen Untuk 4 Pemain.....	30
II.3	Perhitungan Poin Turnamen Untuk 3 Pemain.....	30
II.4	Perhitungan Poin Turnamen Untuk 2 Pemain.....	31
II.5	Kriteria Penghargaan .....	31
II.6	Penghitungan Skor Perubahan Peningkatan Individual .....	37
IV.1	Hasil Belajar Dasar-dasar Manajemen dengan penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD Siklus I .....	72
IV.2	Hasil Belajar Dasar-dasar Manajemen dengan penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD Siklus II .....	81
IV.3	Hasil Belajar Dasar-dasar Manajemen dengan penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD Siklus III .....	86
IV.4	Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Siklus .....	87
IV.5	Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
II.1	Penempatan Pada Meja Turnamen .....	29
IV.1	Hasil Belajar .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Observasi dari Universitas Negeri Jakarta .....	95
2. Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian .....	96
3. Silabus Pembelajaran .....	97
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	99
5. Daftar Nilai Dasar Pembagian Tim Siklus I .....	114
6. Daftar Anggota Dalam Kelompok Per-Siklus .....	115
7. Daftar Nama Tim Permainan Siklus I Putaran I .....	116
8. Daftar Nama Tim Permainan Siklus I Putaran II .....	117
9. Lembar Kerja Kelompok Siklus I .....	118
10. Soal <i>Game Tournament</i> Siklus I .....	120
11. Soal Kuis Individu Siklus I .....	128
12. Lembar Jawaban <i>Game Tournament</i> .....	129
13. Lembar Jawaban Kuis Siklus I .....	130
14. Kunci Jawaban Soal Kelompok Siklus I .....	131
15. Kunci Jawaban Soal <i>Game Tournament</i> Siklus I .....	134
16. Kunci Jawaban Soal Kuis Siklus I .....	135
17. Lembar Skor Permainan Siklus I .....	136
18. Lembar Rangkuman Tim Siklus I .....	138
19. Lembar Kemajuan Individual Dalam Tim Siklus I .....	139
20. Lembar Hasil Observasi Kolaborator Siklus I .....	140

21.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	142
22.	Daftar Nilai Dasar Pembagian Tim Siklus II .....	151
23.	Daftar Nama Tim Permainan Siklus II .....	152
24.	Lembar Kerja Kelompok Siklus II .....	153
25.	Soal <i>Game Tournament</i> Siklus II .....	154
26.	Soal Kuis Individu Siklus II .....	159
27.	Lembar Jawaban Kuis Siklus II .....	160
28.	Kunci Jawaban Soal Kelompok Siklus II .....	161
29.	Kunci Jawaban Soal <i>Game Tournament</i> Siklus II .....	163
30.	Kunci Jawaban Soal Kuis Siklus II .....	164
31.	Lembar Skor Permainan Siklus II .....	165
32.	Lembar Rangkuman Tim Siklus II .....	166
33.	Lembar Kemajuan Individual Dalam Tim Siklus II .....	167
34.	Lembar Hasil Observasi Kolaborator Siklus II .....	168
35.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III .....	169
36.	Daftar Nilai Dasar Pembagian Tim Siklus III .....	176
37.	Daftar Nama Tim Permainan Siklus III .....	177
38.	Lembar Kerja Kelompok Siklus III .....	178
39.	Soal <i>Game Tournament</i> Siklus III .....	180
40.	Soal Kuis Individu Siklus III .....	185
41.	Lembar Jawaban Kuis Siklus III .....	186
42.	Kunci Jawaban Soal Kelompok Siklus III .....	187
43.	Kunci Jawaban Soal <i>Game Tournament</i> Siklus III .....	189

44.	Kunci Jawaban Soal Kuis Siklus III .....	190
45.	Lembar Skor Permainan Siklus III .....	191
46.	Lembar Rangkuman Tim Siklus III .....	192
47.	Lembar Kemajuan Individual Dalam Tim Siklus III .....	193
48.	Lembar Hasil Observasi Kolaborator Siklus III .....	194
49.	Data Hasil Belajar Per-siklus .....	195
50.	Diagram Batang Hasil Siklus .....	196
51.	Dokumentasi Kegiatan Siklus .....	197
52.	Daftar Kriteria Penghargaan Tim .....	202
53.	Daftar Hadir SMK Karya Ekopin Program Studi Administrasi Perkantoran Kelas X AP .....	203
54.	Kuisisioner Manfaat Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> Dikombinasikan Dengan Tipe <i>Student Teams- Achievement Divisions</i> .....	204
55.	Tabulasi Pendapat .....	205
56.	Rekap Tabulasi Data Hasil Pendapat Siswa Mengenai Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> Dikombinasikan Dengan Tipe <i>Student Teams Achievement Divisions</i> .....	206

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pendidikan bukanlah suatu tindakan tanpa adanya suatu usaha, tetapi pendidikan adalah kesadaran dan tanggung jawab yang muncul atas kesadaran dan kemauan diri, yang tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang, sehingga mampu dan menjalankan kehidupannya dalam lingkungan yang selalu berubah dan menuntut adanya perubahan.

Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional pada bidang masing-masing. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri. Dengan semakin berkembangnya dunia pendidikan, untuk mencapai semua itu pendidikan harus adaptatif terhadap perubahan zaman.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang telah dilakukan oleh pemerintah antara lain dengan diadakannya sertifikasi guru, penataran-penataran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara

pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan kejuruan tingkat menengah atas yang disediakan pemerintah dalam rangka menyiapkan tenaga kerja siap pakai. Hal ini sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan yaitu siswa diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Untuk itu perlu kiranya siswa SMK dibekali dengan kemampuan dasar dan keterampilan teknik yang memadai.

Namun dalam kenyataannya proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah khususnya SMK saat ini masih belum seluruhnya berpusat pada siswa. Hal ini terbukti dengan masih seringnya digunakan model ceramah atau konvensional yang hampir pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen. Padahal tidak semua materi Dasar-dasar Manajemen harus diajarkan dengan model ceramah atau konvensional. Kenyataan pengajaran yang seperti ini menunjukkan bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok sangatlah penting.

Pola pembelajaran yang terpusat pada guru akan memberikan dampak negatif pada siswa diantaranya siswa menjadi pasif, siswa menjadi kurang kreatif dan jika mengandalkan penjelasan dari guru saja, maka informasi yang akan diterima sangat terbatas dan sedikit. Banyaknya konsep model pembelajaran dalam penyampaian materi menggunakan konsep teoretis atau konvensional, sehingga kurang optimal

digunakan. Dari hal tersebut perlu penerapan yang lebih cermat dan mengetahui terhadap tujuan pembelajaran yang sebenarnya.

Dasar-dasar Manajemen merupakan pelajaran produktif administrasi perkantoran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran ini sangat penting bagi para siswa agar dapat mempelajari mengenai gaya dan model kepemimpinan. Pada proses pembelajaran gaya dan model kepemimpinan, banyak siswa yang mengeluh bahwa pelajaran tersebut sangat membosankan, tidak menarik dan menganggap kurang penting.

Mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen lebih dipilih karena materinya lebih menunjukkan pola penting yang luas cakupannya, sederhana secara bentuk dan konsep penjelasan. Hal tersebut dapat dibuktikan karena mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen membahas tentang teori yang didalamnya terdapat contoh berbagai macam gaya dan model kepemimpinan dalam kegiatan organisasi atau perkantoran.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran yang mengaktifkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungannya, akan tetapi tidak sedikit siswa SMK yang kurang menguasai pelajaran mengenai Dasar-dasar Manajemen yang disebabkan oleh beberapa faktor antara lain : pengalaman belajar, minat siswa dalam belajar, motivasi belajar, lingkungan belajar, tingkat intelegensi, tingkat emosional dan penerapan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar.

Pengalaman belajar atau kebiasaan belajar yang kurang baik pada diri peserta didik akan menentukan kondisi situasi belajar. Karena kebiasaan maupun

pengalaman belajar yang dimiliki siswa mencerminkan pola perilaku belajar siswa itu sendiri. Banyak siswa yang tidak diterapkan disiplin dalam belajar di rumah, setelah mereka selesai mengikuti pelajaran di sekolah sehingga, memiliki pengalaman belajar yang kurang baik yang dapat berdampak negatif dalam pencapaian hasil belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar, perlu adanya suatu bentuk keterlibatan siswa secara aktif untuk mencapai kondisi belajar mengajar yang efektif. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat yang dimiliki oleh siswa, sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan adanya minat yang muncul baik dari dalam maupun dari luar, akan menjadi dorongan untuk melakukan lebih banyak hal tersebut. Guru perlu membangkitkan minat dan semangat belajar dari dalam diri siswa dengan pendekatan yang tepat. Timbulnya minat yang rendah dari dalam diri siswa, dapat berpengaruh pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

Motivasi belajar juga menentukan hasil belajar siswa, karena dengan adanya motivasi yang tinggi untuk belajar, siswa akan memiliki dorongan yang kuat dari dalam dirinya untuk belajar, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang diharapkan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Siswa yang tidak menyadari pentingnya motivasi yang tinggi dalam belajar dan tidak memiliki motivasi belajar yang kuat, tidak mempunyai usaha dan kemauan yang kuat dari dalam dirinya untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.

Lingkungan sekolah juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar dan sangat besar dalam menentukan sampai dimana tahapan hasil akhir suatu perkembangan dicapai. Saat ini masih banyak lingkungan

yang negatif dan kurang mendukung, yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar karena adanya berbagai gangguan. dalam proses belajar siswa. Kurangnya dukungan dalam berbagai hal dapat menciptakan suasana belajar yang tidak nyaman bagi siswa. Dengan pengaruh dan dukungan dari lingkungan yang negatif, siswa akan memperoleh berbagai hambatan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Tingkat intelegensi yang dimiliki oleh siswa berbeda-beda. Intelegensi merupakan daya tangkap dan nalar siswa terhadap sesuatu yang baru diterimanya. Bagi siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang rendah, siswa tidak mampu dengan cepat melakukan suatu analisis dan berada dalam kondisi hasil belajar yang kurang. Bahkan, dalam berfikir mereka cenderung lambat untuk menangkap serta sulit untuk menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Siswa yang memiliki stabilitas emosional yang labil, mereka cenderung kurang mampu mengendalikan masalah-masalah personal yang dihadapi dalam kegiatan belajar dan tanggung jawab mereka pun sangat rendah terhadap semua hal yang berkaitan dengan diri mereka termasuk dalam hal belajar. Belajar memerlukan kondisi emosional yang stabil untuk mencapai hasil yang maksimal. Dengan kesadaran yang dimiliki, siswa yang memiliki tingkat emosional yang labil tidak dapat menentukan apa saja yang harus mereka lakukan, termasuk kesadaran dalam kegiatan belajar, sehingga hal ini dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.

Guru (pendidik) sebagai salah satu komponen yang paling mendasar dari sub sistem pendidikan di sekolah, menempati peran penting. Tugas guru tidak hanya sebagai suatu profesi, akan tetapi seorang guru harus mampu menjadi katalisator,

motivator, dan dinamisator pembangunan tempat dimana ia bertempat tinggal. Berbagai upaya yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar sudah dilakukan, akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak menemui kesulitan dalam penerapan metode yang bervariasi dalam belajar mengajar.

Penerapan pembelajaran yang konvensional tersebut masih bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga menyebabkan suasana belajar yang kurang menarik dan komunikatif. Hal ini dapat menghambat usaha siswa, khususnya siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran dalam mengoptimalkan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen. Padahal perlu diketahui mata pelajaran tersebut memiliki kontribusi yang besar yang merupakan dasar kejuruan yang harus dimiliki para siswa jurusan Administrasi Perkantoran.

Apabila penerapan metode pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut hanya menggunakan metode ceramah sebagai metode utama, maka proses belajar akan terasa membosankan bagi siswa karena terasa monoton. Kondisi ini diduga akan sangat mempengaruhi hasil belajar, minat belajar dan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran serta berkaitan pula dengan masa depan siswa.

Metode ceramah sebagai metode utama bukan berarti tidak cocok untuk digunakan tetapi penggunaan metode tersebut yang mendominasi menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh dan menurunnya motivasi belajar. Penerapan sistem pembelajaran konvensional secara terus-menerus tanpa variasi dapat menjadi kendala dalam pembentukan pengetahuan secara aktif khususnya dalam mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen, maka diperlukan variasi dan kreativitas dalam model pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang

dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen.

Pemilihan Tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD sebagai fokus penelitian ini, disebabkan Tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD diharapkan memiliki potensi lebih daripada model konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui sistem belajar kelompok.

Tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD jika dibandingkan dengan metode dari model pembelajaran kooperatif lainnya apabila dikaitkan dengan jurusan dan mata pelajaran yang diteliti yaitu jurusan Administrasi Perkantoran dan mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen merupakan alternatif yang memiliki potensi keberhasilan cukup besar karena faktor kesederhanaan dan kemudahan dalam prakteknya. Hal ini yang mendorong peneliti untuk memilih pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD di dalam melakukan penelitian.

SMK Karya Ekopin merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memprioritaskan keberhasilan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar sehingga menghasilkan lulusan yang baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pengalaman belajar yang kurang baik
2. Minat yang rendah
3. Motivasi belajar yang rendah

4. Lingkungan sekolah kurang mendukung
5. Tingkat Intelegensi rendah
6. Tingkat emosional yang labil
7. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari berbagai permasalahan yang diidentifikasi di atas, peneliti hanya membatasi pada Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasi dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar.

### **D. Perumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah :  
“Apakah Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasi dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen ?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasi dengan tipe STAD diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen kelas X AP SMK Karya Ekopin Jakarta Timur.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen kelas X AP SMK Karya Ekopin Jakarta Timur.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat terutama :

### 1. Manfaat secara praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat saling bertukar pikiran antara sesama anggota kelompok sehingga setiap siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih banyak.
- 2) Siswa dapat belajar untuk mau mendengarkan dan saling menghargai pendapat orang lain serta belajar bersosialisasi dengan cara memahami perbedaan-perbedaan yang tumbuh dalam kelompok.

#### b. Bagi Pihak Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat secara teoretis

- a. Bagi pembaca, menambah pengetahuan pembaca terhadap model pembelajaran efektif terutama tipe TGT dan tipe STAD.
- b. Bagi penelitian berikutnya, hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi peneliti-peneliti lain untuk mengadakan penelitian serupa di masa yang akan datang.

- c. Bagi peneliti yang bersangkutan, menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti dan merupakan wahana menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku kuliah.
- d. Bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, sebagai bahan informasi dan referensi serta menambah koleksi tentang meningkatkan hasil belajar dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasi dengan tipe STAD.
- e. Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, sebagai bahan acuan dan kajian ilmiah tentang peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasi dengan tipe STAD.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teoretis

##### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan kemampuan khusus yang dimiliki siswa dalam bidang studi tertentu. Hasil merupakan pedoman bagi guru untuk melihat akhir dari pengalaman interaksi edukatif antara siswa dan guru.

Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Yetty mengatakan, “Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki pembelajar setelah mengikuti suatu pengajaran”<sup>1</sup>.

Sejalan dengan pendapat tersebut Briggs yang dikutip oleh Sappaile mengatakan, “Hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar”<sup>2</sup>.

Diperkuat oleh Gagne yang dikutip oleh Sappaile, “Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal (*capability*) yang menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu atau menunjukkan kinerja tertentu”<sup>3</sup>.

Menurut Gagne yang dikutip oleh Syaiful, Hasil belajar dapat dikategorikan dalam lima macam yaitu :

1. Informasi verbal, yaitu kemampuan seseorang untuk menuangkan pikirannya dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.

---

<sup>1</sup> Yetty Rahelly, “Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas III SD”, *Jurnal Pendidikan dan Usia Dini*, PPs, UNJ, Vol. 2 No. 2, Mei 2004, h. 59

<sup>2</sup> Baso Intang Sappaile, “Pengaruh Metode Mengajar dan Ragam Tes Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan mengontrol sikap siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No.056, Tahun ke-11, September 2005, h. 671

<sup>3</sup> Yetty Rahelly, *Jurnal Pendidikan dan Usia Dini*, *op. cit.*, h. 59

2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, mengabstrasikan suatu objek, menghubungkan-hubungkan konsep dan dapat menghasilkan suatu pengertian, pemecahan suatu masalah.
3. Strategi kognitif, yaitu kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.
4. Sikap, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kecenderungan dengan menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian atas objek itu.
5. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi<sup>4</sup>.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, baik aspek fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengetahuan informasi, berfikir memecahkan persoalan yang dihadapi, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, dan sikap setelah menerima proses belajar yang dapat diukur melalui test hasil belajar.

Perubahan tingkah laku dalam hasil belajar diungkapkan oleh Benyamin Bloom yang dikutip oleh Sappaile, bahwa Klasifikasi hasil belajar terdiri dari:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan interaksi.
3. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak<sup>5</sup>.

Ketiga ranah tersebut yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Hasil belajar yang ideal adalah perpaduan antara ketiga aspek tersebut yaitu meningkatkan pengetahuan, perubahan sikap yang positif dan bertambahnya ketrampilan yang dimiliki seseorang setelah melalui proses belajar.

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h.22-23

<sup>5</sup> Baso Intang Sappaile, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *loc.cit*.

Menurut Rengeluth, yang dikutip oleh Senduperdana, “Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati yang menunjukkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang”<sup>6</sup>.

Selanjutnya pendapat Winkel yang dikutip oleh Purwanto, “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”<sup>7</sup>.

Menurut Mulyono, “Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”<sup>8</sup>. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyono mengatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”<sup>9</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan perilaku anak setelah mengikuti proses belajar, perubahan tersebut sangat membedakan antara sebelum, dan sesudah mengikuti proses belajar yang berakibat pada sikap dan tingkah lakunya yang pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut A. J. Romiszowski yang dikutip oleh Abdurrahman, “Hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*)”<sup>10</sup>.

Selanjutnya John M. Keller seperti yang dikutip oleh Abdurrahman memandang, “Hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai

---

<sup>6</sup> Arie Senduperdana, “Analisis Hasil Belajar Mata Kuliah Umum” , *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* No. 064 Tahun ke13, Januari 2007, h.49

<sup>7</sup> Purwanto, “Pengaruh Konsekuensi Perilaku dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 13 No. 69, November 2007, h.1028

<sup>8</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.37-38

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 28

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 38

masukan yang berupa informasi”<sup>11</sup>. Menurut Keller dalam Abdurrahman , “Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar”<sup>12</sup>.

Sementara pendapat Sudjana seperti yang dikutip oleh Sappaile, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”<sup>13</sup>.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan hasil atau keluaran (*out put*) dari suatu proses pembelajaran yang diperoleh siswa atau masukan (*input*), yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar merupakan objek penilaian yang pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Tujuan tersebut menggambarkan hasil belajar yang dikuasai siswa sebagai tolok ukur kemampuan siswa menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Menurut Soediarjto yang dikutip oleh Sappaile menyatakan, “Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”<sup>14</sup>.

Sejalan dengan pendapat tersebut Soeitoe yang dikutip oleh Senduperdana mengemukakan, “Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses belajar mengajar”<sup>15</sup>.

Sementara menurut Grondlund yang dikutip oleh Senduperdana mengemukakan, “Hasil belajar diukur dengan menggunakan instrumen tes yang

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, h 39

<sup>12</sup> *Ibid.*,

<sup>13</sup> Baso Intang Sappaile, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, loc.cit.*

<sup>14</sup> *Ibid.*,

<sup>15</sup> Arie Senduperdana, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, op. cit.*, h.49

disusun dan dinyatakan berdasarkan kemampuan yang dapat diobservasi”<sup>16</sup>. Tes sebagai alat pengukur yang mempunyai standar obyektif.

Pada umumnya hasil belajar peserta didik diukur dan dinilai dengan menggunakan tes, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai tujuan pendidikan dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Briggs yang dikutip oleh Bukka, “Hasil belajar (*achievement*) adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar-mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai yang diukur dengan tes hasil belajar”<sup>17</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan hasil belajar siswa adalah tingkat penguasaan materi pelajaran dan kemampuan yang dimiliki siswa untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang mengandung unsur kognitif, afektif, psikomotorik meliputi pengetahuan, pemahaman, analisis, sikap dan keterampilan, serta evaluasi yang dapat diukur melalui tes dan dinyatakan dalam nilai atau skor dalam kurun waktu tertentu sesuai program.

## **2. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan pada tahap-tahap yang meliputi persiapan, pelaksanaan, penilaian dan tindak lanjut. Pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila siswa dapat berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungannya.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*,

<sup>17</sup> Muhamad Bukka, “Pengaruh Tes Formatif dan Minat Belajar Terhadap Hasil Tes Belajar Matematika”, Parameter, Vol.XIX No. 15, Sepetember 2002, h. 147

Menurut Slameto mengatakan, “Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan”<sup>18</sup>.

Sementara Nasution berpendapat, “Dalam proses belajar mengajar lingkungan diatur sedemikian rupa agar tercipta kondisi-kondisi yang didalamnya terjadi interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid, murid dan guru dengan alat peraga dan sebagainya”<sup>19</sup>.

Diperkuat oleh Anam yang menyatakan, :

Dalam mengelola pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif, inovatif, dan kreatif dengan tetap berpegang pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, begitu pula dalam memilih metode, kadar keaktifan siswa harus diupayakan tercipta dan tetap berjalan terus dengan beragam metode<sup>20</sup>.

Pelajaran hendaknya disajikan dengan menarik, menantang, mengesankan, merangsang daya kreativitas, dan menimbulkan respon sebagai reaksi atas rangsangan dari luar.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Gestal Kohler dan Koffka seperti yang dikutip oleh Rakhmat, “Sebelum memberikan respon, manusia terlebih dahulu menangkap pola stimulasi secara keseluruhan dalam satuan-satuan yang bermakna”<sup>21</sup>.

Jadi, guru harus dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berhasil dengan baik. Keberhasilan proses pembelajaran diukur berdasarkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan

---

<sup>18</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 97

<sup>19</sup> S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2008), h.43

<sup>20</sup> Khoirul Anam, *Implementasi Kooperatif Learning Dalam Pembelajaran Geografi, Adaptasi Model Jigsaw Dan Field Study*, Buletin Pelangi Pendidikan, Vol. 3. No.2, Mei 2000, h. 1

<sup>21</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 27

pembelajaran pada hakikatnya terletak pada hasil-hasil yang diharapkan, terjadinya perubahan, yaitu perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Syaiful dan Aswan, “Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar”<sup>22</sup>. Metode-metode dalam model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Menurut Robert Slavin yang dikutip oleh Isjoni, :

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana kelompok belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar<sup>23</sup>.

Selanjutnya menurut Johnson yang dikutip oleh Isjoni mengemukakan, “Pembelajaran kooperatif mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama”<sup>24</sup>.

Sedangkan Sunal dan Hans yang dikutip oleh Isjoni berpendapat, “Pembelajaran kooperatif adalah suatu cara pendekatan atau serangkaian strategik yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran”<sup>25</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang telah disusun untuk diterapkan

---

<sup>22</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2006), h.72

<sup>23</sup> Isjoni dan Mohd. Arif Ismail, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 150

<sup>24</sup> *Ibid.*,

<sup>25</sup> *Ibid.*, h. 151

dalam proses belajar mengajar, dengan membentuk kelompok yang terdiri dari empat sampai lima anggota. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa dan mendorong agar saling mengadakan kerja sama dalam suatu kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar, sehingga tercapai suatu hasil belajar yang optimal.

Menurut Suyatno berpendapat, “Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama, saling membantu menkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”<sup>26</sup>.

Sejalan dengan pendapat tersebut Suyatno menyatakan,:

Dalam teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipasif), ada ketentuan-ketentuan yaitu tiap anggota kelompok terdiri atas 4-5 siswa, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi<sup>27</sup>.

Hal ini akan memberikan keuntungan baik bagi siswa kelompok atas maupun kelompok bawah, sehingga siswa kelompok atas akan menjadi tutor dan memberikan bantuan pada siswa kelompok bawah dengan tujuan yang sama yaitu memperoleh hasil belajar yang optimal.

Menurut Davidson dan Warsham yang dikutip oleh Isjoni, :

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok pengalaman individu maupun pengalaman kelompok<sup>28</sup>.

Sementara Nurhadi dan Senduk yang dikutip oleh Wena berpendapat, “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan

---

<sup>26</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Masmmedia Buana Pustaka, 2010), h. 51

<sup>27</sup> *Ibid.*,

<sup>28</sup> Isjoni, dan Mohd. Arif Ismail, *op. cit.*, h. 153

interaksi yang silih asah sehingga sumber belajar bagi siswa bukan dari guru dan buku ajar, tetapi juga semua siswa”<sup>29</sup>.

Diperkuat oleh pendapat Abdurrahman dan Bintoro yang dikutip oleh Wena, “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis menggambarkan interaksi yang silih asah, asih dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata”<sup>30</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran kelompok yang memiliki anggota heterogen dan diantara mereka dituntut untuk saling membantu, bekerja sama memahami materi pelajaran dan menyelesaikan masalah-masalah yang ada di dalamnya. Sehingga memiliki pengalaman belajar kelompok maupun pengalaman belajar individu. Kelompok tersebut merupakan interaksi siswa yang saling berbagi pengetahuan agar seluruh anggota menguasai materi yang telah ditentukan serta bertanggung jawab atas hasil belajarnya.

Menurut Lie, “Model pembelajaran kooperatif berbeda dengan sekedar belajar dalam kelompok”<sup>31</sup>. Perbedaan ini terletak pada adanya unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yang tidak ditemui dalam pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Prosedur model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

---

<sup>29</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 189

<sup>30</sup> *Ibid.*,

<sup>31</sup> Anita Lie, *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta : PT Gramedia, 2008), h.29

Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap belajar kooperatif. Sistem pengajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur.

Robert Slavin mengindikasikan, :

Dalam pembelajaran kooperatif bahwa penghargaan tim dan tanggung jawab individual sangat penting untuk meningkatkan prestasi kemampuan dasar, tidak cukup hanya mengatakan kepada siswa untuk bekerja sama, akan tetapi mereka harus punya alasan untuk saling mendukung pencapaian prestasi yang serius<sup>32</sup>.

Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar siswa dan belajar dengan anggota lainnya dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif hanya akan berjalan apabila sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu kelompok yang didalamnya siswa bekerja sama secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Anita Lie untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur pokok yang harus diterapkan yaitu :

- a) Saling ketergantungan
- b) Tanggung jawab perseorangan,
- c) Tatap muka,
- d) Komunikasi antar anggota,
- e) Evaluasi proses kelompok<sup>33</sup>.

Dari lima unsur pokok tersebut dapat dijelaskan bahwa :

- a. Saling ketergantungan yang positif antar anggota kelompok, keberhasilan kelompok sangat bergantung pada usaha setiap anggota untuk saling belajar dan mengajari sehingga seluruh anggota kelompoknya paham. Sistem

---

<sup>32</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2010), h.11

<sup>33</sup> Anita Lie, *op cit.* 31

penilaian dalam metode ini mampu memacu siswa yang berkemampuan rendah untuk bekerja tanpa ada rasa minder karena bagaimanapun juga bisa menyumbangkan nilai kepada kelompoknya. Sebaliknya, siswa yang berkemampuan tinggi tidak merasa dirugikan oleh yang berkemampuan rendah karena juga telah memberikan sumbangan nilai.

- b. Tanggung jawab perseorangan. Setiap anggota diharuskan menyumbangkan pikiran untuk menyelesaikan tugas dan pada akhir pembelajaran siswa harus berusaha agar memperoleh nilai yang tinggi agar mampu menyumbangkan poin nilai kepada kelompoknya.
- c. Tatap muka antar anggota. Setiap anggota dapat berinteraksi untuk memadukan pikiran yang berbeda dalam menyelesaikan masalah sehingga tercipta rasa saling menghargai, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota yang memiliki latar belakang yang berbeda sehingga dapat memperluas wawasan untuk lebih memahami pelajaran.
- d. Komunikasi antar anggota. Dalam kelompok tiap anggota akan berusaha saling berkomunikasi secara baik dalam rangka mencapai kata mufakat untuk menyelesaikan masalah dengan bijaksana. Hal ini disebabkan didalam kelompok terdapat perbedaan latar belakang masing-masing anggota sehingga proses ini dapat memperkaya siswa dalam perkembangan mental dan emosional.
- e. Evaluasi proses kelompok. Keberhasilan belajar dari kelompok sangat menentukan tercapainya tujuan belajar. Evaluasi kelompok ini dilakukan setelah beberapa kali kerja kelompok. Evaluasi proses kelompok adalah untuk

meningkatkan efektifitas sumbangan anggota kelompok disetiap proses pembelajaran kelompok, anggota kelompok saling memantau kemampuan individu dan kelompok serta mengevaluasi tindakan apa yang dapat meningkatkan dan melemahkan tujuan kelompok serta merencanakan tindakan selanjutnya.

Menurut Robert Slavin yang dikutip oleh Trianto menjelaskan belajar kooperatif dapat berbeda dalam banyak cara, tetapi dapat dikategorikan sesuai dengan sifat berikut :

- 1) Tujuan kelompok
- 2) Tanggung jawab individual
- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses
- 4) Kompetisi kelompok
- 5) Spesialisasi tugas
- 6) Adaptasi untuk kebutuhan individu<sup>34</sup>.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan kerja sama kelompok untuk bekerja dan belajar dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, dimana dalam kelompok tersebut terdapat anggota yang heterogen, memiliki tanggung jawab individual, saling berkompetisi antar kelompok, sehingga siswa ada motivasi untuk meningkatkan kemampuan prestasinya.

Sementara pendapat Lie yang dikutip oleh Wena mengatakan, :

Pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari walaupun dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber utama, yaitu pengajar dan teman belajar lainnya<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Trianto, *Mendesain Model pembelajaran inovatif-progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran(KTSP)*, Edisi 1, (Jakarta : Kencana, 2010), h. 63

<sup>35</sup> Made Wena, *loc.cit.*,

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu.

Menurut Made, “Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama”<sup>36</sup>. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif, setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh kelompoknya.

Selanjutnya David berpendapat, “pembelajaran kooperatif dapat digunakan dengan cukup meyakinkan pada setiap level kelas, dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai macam tugas”<sup>37</sup>.

Pembelajaran kooperatif dalam pembentukan anggotanya yang heterogen, diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa untuk saling melakukan pembelajaran dan mendukung satu sama lain, serta melatih siswa untuk menerima perbedaan sehingga terjalin keakraban. Dalam penelitian ini kelompok dibentuk berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademis.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim dalam Trianto adalah sebagai berikut<sup>38</sup>:

---

<sup>36</sup> *Ibid.*,

<sup>37</sup> David W. Johnson, Roger T. Johnson, Edythe Johnson Holubec, *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*, (Bandung : Nusa Media), 2010, h. 28

<sup>38</sup> Trianto, *op. cit.*, h. 66

Tabel II.1  
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar
Fase 2 Menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok bekerja sama dan belajar	Menyelesaikan kepada siswa bagaimana caranya belajar dan membantu setiap kelompok belajar.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing setiap kelompok belajar pada saat mereka kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok.
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun Hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Trianto, (2010)

Menurut Suyatno, langkah-langkah pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok belajar dan bekerja
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan<sup>39</sup>.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Wina Sanjaya bahwa, Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas 4 tahap yaitu :

- a. Penjelasan materi
- b. Belajar kelompok
- c. Penilaian

<sup>39</sup> Suyatno, *op. cit.*, h. 52

d. Pengakuan tim<sup>40</sup>.

Mengenai langkah-langkah pembelajaran kooperatif dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya sekedar belajar kelompok setelah pendidik menyampaikan materi, akan tetapi banyak hal yang perlu diperhatikan dengan baik agar pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Hal ini dapat dilihat dari penilaian hasil belajar dan motivasi siswa untuk mendapat hasil yang paling baik dalam kelompoknya.

Menurut Stone yang dikutip oleh Ridhani, “*Cooperatif learning* memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan siswa lainnya untuk memahami kebermaknaan isi pelajaran dan bekerja sama secara aktif dalam menyelesaikan tugas”<sup>41</sup>.

Diperkuat oleh pendapat Lundgren yang dikutip oleh Prayekti, :

Pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya karena siswa yang rendah hasil belajarnya dapat meningkatkan motivasi untuk belajar lebih giat lagi dan mendapatkan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama<sup>42</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami materi pelajaran, dan berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas kelompok, saling bertanggung jawab atas hasil belajar, dan memotivasi agar belajar lebih giat.

---

<sup>40</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung: Kencana Menada Media Group, 2009), h. 248

<sup>41</sup> Ahmad Ridhani, “Pembelajaran Membaca Interpretatif dengan Penekatan Cooperatif Learning di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 11, No.1, Februari 2004, h. 72

<sup>42</sup> Prayekti, “Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) di SD”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.4, No.2, September 2003, h. 82

### 3. Metode Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut David De Vries dan Keath Edward dalam Trianto, “Pada tipe TGT atau tipe pembelajaran pertandingan permainan tim, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin skor tim mereka”<sup>43</sup>.

Serupa dengan pendapat Robert E. Slavin, “Dalam TGT para siswa dibagi dalam tim belajar dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka”<sup>44</sup>.

Selanjutnya pendapat Suyatno, “TGT merupakan metode pembelajaran, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”<sup>45</sup>.

Menurut Trianto menyatakan, :

Pada tipe *Teams Game Tournament* (TGT) siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 3-4 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku kemudian siswa memainkan permainan yang anggotanya memiliki kesamaan kemampuan tingkat prestasi.<sup>46</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan proses pembelajaran siswa dengan cara permainan dalam tim, dimana tim tersebut terdiri dari wakil anggota dalam kelompok yang memiliki kemampuan akademik yang sama untuk berlomba mengumpulkan skor dalam kelompoknya yang beranggotakan kemampuan akademik yang berbeda mulai dari kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah.

---

<sup>43</sup> Tiranto, *op. cit.*, h. 83

<sup>44</sup> Robert E. Slavin, *op. cit.*, h. 163

<sup>45</sup> Suyatno, *op. cit.*, h. 54

<sup>46</sup> Trianto, *op. cit.*, h. 84-85

Menurut Robert E. Slavin menyatakan bahwa Tipe *Teams Game Tournament*

(TGT) terdiri atas lima komponen utama antara lain :

1. Presentasi di kelas
2. Tim
3. Game
4. Turnamen
5. Rekognisi Tim<sup>47</sup>.

Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut :

1) Presentasi kelas

Presentasi kelas merupakan pengajaran yang dilakukan guru secara klasikal seperti biasanya dilakukan. Guru harus mengingatkan siswa tentang pentingnya memperhatikan dan memahami materi yang disajikan karena akan membantu siswa pada saat turnamen maupun mengerjakan kuis.

2) Tim

Tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin. Tujuan utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, untuk mempersiapkan agar dapat melaksanakan dan menjawab soal-soal turnamen dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, siswa berada dalam kelompok untuk saling berdiskusi mengerjakan soal kerja kelompok. Dalam tim ini yang ditekankan adalah membuat tim melakukan yang terbaik dan saling berbagi pengetahuan untuk keberhasilan timnya.

3) Game

Permainan (*game*) terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang diajarkan. Permainan ini dirancang untuk menguji

---

<sup>47</sup> Robert E. Slavin, *op. cit.*, h. 166-167

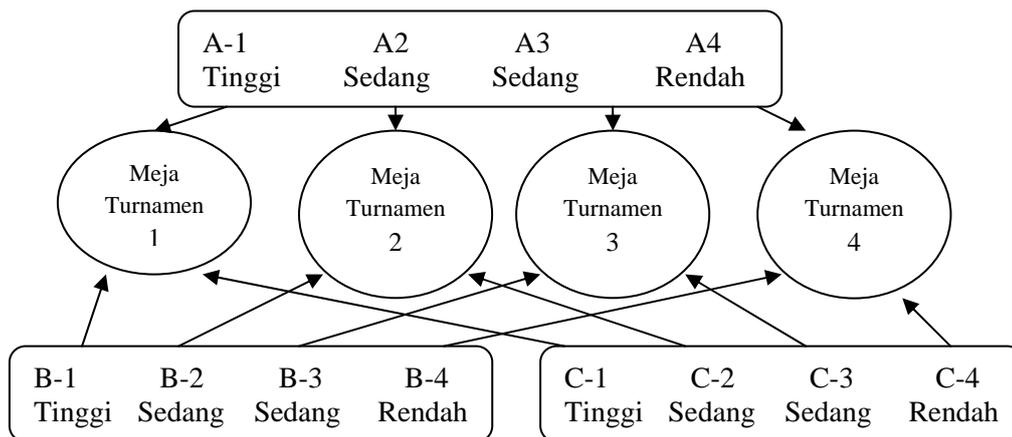
pengetahuan siswa tentang materi yang dipelajari dan diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan dengan tiga orang siswa yang mewakili dari tim yang berbeda. *Game* berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar soal.

4) Turnamen

- a) Turnamen berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.
- b) Pada turnamen pertama, guru menempatkan siswa pada meja turnamen dengan pengaturan tiga atau empat siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, 3, 4, dan seterusnya.
- c) Sebelum memulai pertandingan setiap siswa pada meja turnamen menentukan posisi yang menjadi pembaca soal, penantang I, dan penantang II. Pembaca soal mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Penantang I berkesempatan menantang dan memberikan jawaban yang berbeda, atau melewatinya tanpa menjawab soal tersebut. Penantang II berkesempatan menantang apabila penantang I melewati dan jika menginginkan untuk menantang. Penantang II selain menantang ataupun melewati, bertugas memeriksa lembar jawaban.
- d) Pada turnamen berikutnya, para siswa akan bertukar meja tergantung kinerja pada turnamen terakhir. Pemenang tiap meja akan naik tingkat ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua akan tetap

tinggal pada meja yang sama dan skor paling rendah diturunkan. Misalnya dari meja 3 ke meja 2, akan tetapi untuk tim yang sebelumnya berada di meja tertinggi dan pada meja turnamen memperoleh skor tertinggi akan tetap di meja 1 karena tidak ada meja di atas 1. Hal ini juga sama dengan tim yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen paling bawah. Siswa tersebut akan tetap pada meja turnamen paling bawah urutannya karena meja tersebut meja yang paling akhir.

Dibawah ini digambarkan tentang ilustrasi hubungan antar tim heterogen dan penempatan pada meja turnamen yang memiliki tim homogen



Sumber : Robert E. Slavin (2010)

Gambar II.1 Penempatan Pada Meja Turnamen

Keterangan gambar:

- a. Pengelompokan siswa (A1, A2, A3, dan A4) dibuat berdasarkan prestasi akademik.
- b. Meja trunamen (meja 1, 2, 3, 4) diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda namun yang mewakili kemampuan yang setara.

## 5) Rekognisi Tim

## a) Menentukan skor tim

Setelah turnamen selesai, yang harus dilakukan yaitu menentukan skor tim dan persiapan untuk memberi rekognisi tim kepada peraih skor tertinggi. Untuk melakukan hal ini pertama dipersiapkan poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan, kemudian skor tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman yang ada pada lembar rangkuman dari timnya masing-masing, seluruh skor anggota tim ditambahkan dan dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Tabel II.2  
Perhitungan Poin Turnamen Untuk 4 Pemain

Pemain	Tidak Ada Yang Seri	Seri Nilai Tertinggi	Seri Nilai Tengah	Seri Nilai Rendah	Seri Nilai Tertinggi 3-Macam	Seri Nilai Terendah 3-Macam	Seri 4-Macam	Seri Nilai Tertinggi dan Terendah
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20 poin	20	20	30	20	30	40	30

Sumber : Robert E. Slavin (2010)

Tabel II.3  
Perhitungan Poin Turnamen Untuk 3 Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3-macam
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor tengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	40

Sumber : Robert E. Slavin (2010)

Tabel II.4  
Perhitungan Poin Turnamen Untuk 2 Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor terendah	20 poin	40

Sumber : Robert E. Slavin (2010)

b) Merekognisi tim berprestasi

Tim yang mengumpulkan skor tertinggi merupakan pemenang dan akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain. Dalam perhitungan poin turnamen berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pada tabel II.5 merupakan kriteria rata-rata tim dalam mendapatkan penghargaan.

Tabel II.5  
Kriteria Penghargaan

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Sumber : Robert E. Slavin (2010)

Menurut Robert Slavin metode TGT terdiri sebuah siklus reguler dari aktifitas pengajaran, sebagai berikut :

1. Mengajar
2. Belajar tim
3. Turnamen
4. Rekognisi tim<sup>48</sup>

Sesependapat dengan Trianto, bahwa dalam TGT implementasinya terdiri dari 4 komponen utama, antara lain :

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, h. 170

- 1) Presentasi guru
- 2) Kelompok belajar
- 3) Turnamen
- 4) Pengenalan kelompok<sup>49</sup>.

Dalam persiapan pelaksanaan TGT menurut Robert Slavin, yang perlu dilakukan antara lain :

1. Materi
2. Menempatkan siswa ke dalam tim
3. Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen pertama<sup>50</sup>.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki beberapa komponen yang harus dilaksanakan yaitu penyajian materi oleh guru, kemudian pembentukan kelompok berdasarkan tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku yang berbeda sebagai kelompok belajar, kemudian menempatkan siswa dalam tim sebagai pengenalan kelompok untuk memainkan game yang terdiri dari anggota yang memiliki kemampuan prestasi yang sama (*homogen*) dari beberapa kelompok untuk bertanding.

Kegiatan-kegiatan TGT secara rinci adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran
  - a. Waktu : 1-2 periode kelas
  - b. Gagasan utama: menyampaikan pelajaran
  - c. Materi : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Belajar tim
  - a. Waktu : 1-2 periode kelas
  - b. Gagasan utama : para siswa mempelajari lembar kegiatan dalam tim

---

<sup>49</sup> Trianto, *op. cit.*, h. 84

<sup>50</sup> Robert E. Slavin, *op. cit.*, h. 169

- c. Materi yang dibutuhkan : dua lembar kegiatan untuk tiap tim dan dua lembar jawaban untuk tiap tim.

### 3. Turnamen

- a. Waktu : satu periode kelas
- b. Gagasan utama : kompetisi dengan tiga peserta, meja turnamen dengan kemampuan homogen
- c. Materi yang dibutuhkan : lembar pembagian meja turnamen yang sudah diisi, satu kopian lembar permainan dan lembar jawaban untuk tiap meja turnamen, satu lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen, satu kotak kartu bernomor, yang berhubungan dengan nomor pertanyaan pada lembar permainan, untuk tiap meja turnamen.

### 4. Rekognisi tim

Gagasan utama : menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan lainnya.

Hal ini juga dikemukakan oleh Trianto, bahwa langkah-langkah pembelajaran

*Teams Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan materi
- b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4 orang) yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin.
- c) Guru mengarahkan aturan permainannya, dalam satu permainan terdiri dari: pembaca, penantang I, penantang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada, yang memiliki kemampuan akademik yang sama<sup>51</sup>.

Dengan demikian dapat disimpulkan, pembelajaran tipe TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan tipe pembelajaran yang memerlukan persiapan mulai dari materi maupun bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam proses belajar

---

<sup>51</sup> Trianto, *loc. cit.*

mengajar. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan pengajaran yang disampaikan oleh guru, kemudian guru memberikan lembar kegiatan untuk tim yang anggotanya heterogen untuk melaksanakan belajar dan kerja kelompok untuk menguasai materi, selanjutnya membagi anggota tim tersebut kedalam tim baru yang memiliki kemampuan yang sama untuk bertanding dalam permainan dengan materi yang sama, dimana tim ini saling berusaha untuk mendapatkan skor tinggi demi keberhasilan kelompoknya. Setelah permainan berakhir maka diadakan perhitungan skor tim, dan tim yang mendapatkan skor tertinggi mendapat penghargaan.

#### **4. Metode Pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD)**

Menurut Robert Slavin, “*Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan metode pembelajaran kooperatif<sup>52</sup>.”

Menurut Prayekti, :

Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan belajar kelompok dimana siswa secara aktif melakukan diskusi kerja sama, saling membantu, dan semua anggota kelompok mempunyai peran dan tanggung jawab yang sama<sup>53</sup>.

Sementara Suyatno berpendapat, :

Tipe STAD adalah metode pembelajaran kooperatif untuk mengelompokkan kemampuan campur menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku yang melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota<sup>54</sup>.

---

<sup>52</sup> Robert E. Slavin, *op. cit.*, h. 143

<sup>53</sup> Prayekti, *loc. lit.*, h.83

<sup>54</sup> Suyatno, *loc. cit.*

Selanjutnya Robert Slavin dalam Trianto menyatakan, “Pada tipe STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku”<sup>55</sup>.

Dapat disimpulkan metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah metode pembelajaran yang menekankan kegiatan belajar dalam kelompok, yang terdiri atas 4-5 anggota yang memiliki perbedaan baik kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang, dan setiap anggota dalam kelompok tersebut memiliki peran dan tanggung jawab yang sama, untuk melakukan kerja sama, saling membantu untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Suyatno, ciri-ciri pembelajaran STAD, yaitu :

- a) Kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil,
- b) Tiap-tiap kelompok terdiri 4-5 anggota yang heterogen,
- c) Belajar dengan metode kooperatif dan prosedur kuis<sup>56</sup>.

Sedangkan Robert Slavin berpendapat bahwa, dalam persiapan pelaksanaan STAD yang perlu dilakukan antara lain:

- a) Materi
- b) Membagi para siswa ke dalam Tim
- c) Menentukan Skor Awal pertama
- d) Membangun Tim<sup>57</sup>

Dalam pelaksanaan metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang perlu diperhatikan adalah mulai dari persiapan perencanaan pembelajaran (materi), pembagian kelompok yang heterogen, penilaian hasil belajar, sampai penilaian sejauh mana peningkatan individu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran mengalami peningkatan.

---

<sup>55</sup>Trianto, *op. cit.*, h. 68-69

<sup>56</sup>Suyatno, *loc. cit.*

<sup>57</sup>Robert E. Slavin, *op. cit.*, h. 144-150

Gagasan STAD untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian siswa harus saling mendorong satu sama lain khususnya dalam tim tersebut untuk melakukan yang terbaik, menguasai materi yang dipelajarinya demi kemajuan tim tersebut.

Menurut Slavin menyatakan, “Metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terdiri atas lima komponen utama antara lain : presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim”<sup>58</sup>.

Kelima komponen dalam STAD tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Presentasi kelas

Penyampaian materi oleh guru dilaksanakan didepan kelas secara klasikal. Pada komponen ini siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, karena dengan memperhatikan akan membantu siswa ketika melaksanakan pembelajaran kelompok dan tes.

2. Tim

Tim terdiri dari 4-5 orang yang mewakili keragaman kelas seperti, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau akademik. Tim merupakan fitur yang paling penting dalam STAD. Dalam penelitian ini kelompok disusun berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin, demi tercapainya yang diharapkan.

3. Kuis

Kuis dilakukan setelah guru memberikan satu atau dua periode presentasi dan satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis

---

<sup>58</sup> *Ibid.*, h. 143

individual. Dalam pelaksanaan kuis siswa diberi soal dan selama berlangsung antar anggota kelompok tidak diijinkan untuk saling membantu. Mereka harus bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan memberikan yang terbaik untuk kelompoknya, karena skor kuis individu menentukan skor kelompok, maka dari itu setiap anggota kelompok dituntut memahami dengan baik.

#### 4. Skor kemajuan individu

Skor kemajuan individu merupakan peningkatan skor kuis siswa yang dibandingkan dengan skor awal. Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis sebelumnya. Selanjutnya setelah siswa melakukan tiap kuis dilakukan perhitungan skor kemajuan individu dan skor tim. Untuk menghitung skor tim, yaitu jumlah total poin kemajuan seluruh anggota dalam tim di rata-rata. Rata-rata tersebut sebagai dasar untuk pemberian rekognisis tim. Kriteria penentuan skor kemajuan individu tercantum dalam tabel II.6 sebagai berikut :

Tabel II.6

Penghitungan Skor Perubahan Peningkatan Individual

<b>Skor perkembangan</b>	<b>Nilai</b>
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10 sampai 1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

Sumber : Robert E. Slavin (2010)

#### 5. Rekognisi tim (kelompok)

Rekognisi merupakan bentuk penghargaan yang akan diberikan pada kelompok yang memperoleh skor rata-rata mencapai kriteria yang

ditentukan. Penghargaan kelompok ini diberikan dengan memberikan hadiah sebagai penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Pemberian penghargaan ini bukan hanya berupa hadiah, tapi juga bisa dalam bentuk pujian. Hasil tes individu menjadi dasar skor kelompok dan akhirnya menjadi dasar pemberian penghargaan.

Menurut Slavin, dalam menentukan kelompok mana yang akan diberi penghargaan, ada tiga kriteria penghargaan yang didasarkan pada rata-rata skor tim yaitu:

- a. Kriteria (rata-rata tim) 15 diberi penghargaan Tim Baik
- b. Kriteria (rata-rata tim) 16 diberi penghargaan Tim Sangat Baik
- c. Kriteria (rata-rata tim) 17 diberi penghargaan Tim Super
- d. Kriteria (rata-rata tim) dapat diubah sesuai yang diinginkan<sup>59</sup>.

Untuk kelompok super dan kelompok sangat baik dapat diberikan penghargaan tertentu sesuai dengan kebijaksanaan guru.

## **5. Kombinasi Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)**

Menurut Robert Slavin menyatakan, :

Model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), baik dengan memberikan kuis-kuis pada satu minggu dan turnamen pada minggu berikutnya, atau dengan memberikan kuis satu hari setelah tiap kali turnamen dan menghitung baik skor kuisnya maupun skor turnamen terhadap skor tim<sup>60</sup>.

Penerapan metode pembelajaran dengan tipe *Teams Game Tournament* (TGT) maupun tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) memiliki kesamaan

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, h. 160

<sup>60</sup> *Ibid.*, h. 179

mulai dari penyajian materi, pembagian siswa ke dalam tim yang dalam timnya terdiri 4-5 orang yang memiliki prestasi akademik, jenis kelamin, yang berbeda serta dalam pemberian penghargaan (rekognisi tim).

Sejalan dengan pendapat tersebut Slavin menyatakan, “Perbedaan antara TGT dengan STAD, bahwa dalam TGT harus mempersiapkan kartu bernomor untuk permainan dari nomor satu sampai dengan tiga puluh untuk tiap tiga orang anak dalam kelas terbesar”<sup>61</sup>.

Kombinasi ini merupakan strategi pembelajaran dalam kelas selain untuk memberi variasi metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru, baik dengan mengadakan kuis-kuis pada satu minggu dan turnamen pada minggu berikutnya, sebagai perhitungan skor tim dan pencapaian skor individual agar tujuan pembelajaran tercapai. Prosedur ini memberikan ide yang lebih baik berkaitan dengan kemajuan yang dibuat para siswa dengan menggunakan TGT yang dikombinasi dengan STAD.

## **6. Mata Pelajaran Dasar-dasar Manajemen**

Mata pelajaran dasar-dasar manajemen merupakan salah satu pelajaran dasar kejuruan yang harus diikuti oleh siswa. Tujuan mata pelajaran ini adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan manajemen disekitar siswa.

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, h. 169

Melalui pelajaran Dasar-dasar Manajemen diharapkan siswa mampu merekam dan mengamati berbagai fenomena serta permasalahan penerapan manajemen di suatu organisasi disekitar.

Menurut James A.F. Stoner yang dikutip oleh Athoillah, “Manajemen sebagai proses perencanaan, pengorganisasian dan penggunaan pengorganisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan”<sup>62</sup>.

Sementara Anton Athoillah berpendapat, “Manajemen adalah ilmu dan seni yang mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia secara efektif dengan didukung oleh sumber-sumber lainnya dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuan”<sup>63</sup>. Didalam manajemen tersebut tentu saja dibutuhkan seorang pemimpin untuk melaksanakan kegiatan dalam organisasi.

Menurut Anthoillah, “Pemimpin dan kepemimpinan merupakan seni dan keterampilan orang dalam memanfaatkan kekuasaannya untuk memengaruhi orang lain agar melaksanakan aktivitas tertentu yang diarahkan pada tujuan yang telah ditetapkan”<sup>64</sup>.

Setiap pemimpin memiliki gaya dan model yang berbeda-beda, oleh karena itu menurut Sondang P. Siagian, ada empat gaya kepemimpinan yaitu :

- 1) Gaya kepemimpinan otokratis
- 2) Gaya kepemimpinan militeris
- 3) Gaya kepemimpinan partenalistis
- 4) Gaya kepemimpinan demokratis<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Anton Athoillah, *Dasar-dasar Manajemen*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010), h.16

<sup>63</sup> *Ibid.*, 14-15

<sup>64</sup> *Ibid.*, 188

<sup>65</sup> Sondang P. Siagian, *Filsafat Administrasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 42

Dengan mempelajari gaya dan model kepemimpinan tersebut diharapkan siswa dapat memahami, berbagai macam gaya pemimpin yang ada, sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi dilingkungan sekitarnya dan melahirkan solusi-solusi dalam menghadapi berbagai macam gaya pemimpin, sesuai dengan pengetahuan yang siswa miliki serta mampu mengembangkan daya nalar dan kreativitas untuk lebih aktif mempraktikkan pengetahuan kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pendidikan merupakan seperangkat tindakan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain dan telah dipertimbangkan dengan bertujuan untuk meneruskan, mengembangkan pengetahuan dan melatih kecakapan, serta menyempurnakan manusia dalam segala bidang di sepanjang hidupnya. Peran guru sebagai tenaga pendidik sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru merupakan pengelola dan orang yang memfasilitasi seluruh kebutuhan peserta didik secara moral. Oleh karena itu, guru harus dapat memberikan dorongan serta dukungan kepada siswa dalam belajar.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi terdiri dari, pengalaman belajar, minat siswa, motivasi belajar, lingkungan belajar, kreativitas guru, tingkat emosional siswa, dan metode pembelajaran, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar.

Seluruh kegiatan belajar mengajar menuntut adanya suatu bentuk partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dan menyeluruh dalam berbagai kegiatan. Untuk itu perlukan adanya suatu keinginan atau minat yang kuat dari dalam diri siswa

sehingga akan menimbulkan kesadaran yang kuat dalam melakukan kegiatan belajar di sekolah. Guru sebagai tenaga pendidik, berperan sangat besar dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa, khususnya pada kegiatan belajar di sekolah. Guru juga harus dapat memotivasi siswa agar siswa terdorong untuk lebih giat lagi dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kegiatan belajar di sekolah merupakan cerminan sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada setiap bidang studi. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dibuktikan dengan adanya tes ujian yang nantinya akan dapat menghasilkan nilai berupa angka berdasarkan peritungan penilaian guru terhadap jawaban-jawaban yang dikemukakan oleh siswa. Sehingga terlihat siswa yang menguasai materi pelajaran dengan baik dan siswa yang belum menguasai materi pelajaran yang telah diterangkan dan dijelaskan oleh guru. Sangat jelas, bahwa hasil belajar sangat penting untuk mengetahui seberapa besar ketercapaian tujuan pendidikan dan tingkat keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Selain guru memberikan motivasi terhadap siswa dalam belajar untuk menguasai materi pelajaran, maka guru juga harus memperhatikan segala kondisi atau situasi lingkungan siswa dalam kelas, sehingga guru mengetahui apa yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran, agar hasil belajar siswa meningkat. Dalam hal ini yang penting bagi guru yaitu memperhatikan metode yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Sebagai pendidik harus pandai memilih metode, agar siswa tidak jenuh, bosan, bahkan muncul rasa enggan belajar. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat maka siswa akan terdorong dan

mudah dalam memahami pelajaran, sehingga dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan kajian teori, penulis menyimpulkan suatu pemikiran baru yang sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti dapat diketahui bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan dukungan dan dorongan yang diberikan guru dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa pada kegiatan belajar, secara langsung akan tumbuh kesadaran yang kuat untuk belajar dan keinginan siswa untuk menguasai materi pelajaran dengan kemampuannya sendiri tanpa perlu dipaksakan, sehingga hasil belajar siswa akan dapat diperoleh sesuai dengan harapan semua pihak dan tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan penjabaran kajian teori diatas maka hipotesis tindakan penelitian adalah sebagai berikut :

Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD), hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen dapat meningkat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMK Karya Ekopin kelas X yang berjumlah 34 (tiga puluh empat) siswa. Penelitian ini akan mengambil sampel kelas X dengan pertimbangan hasil belajar Dasar-Dasar Manajemen kelas ini rendah dari hasil test.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada siswa kelas X pada SMK Karya Ekopin, yang bertempat di Jalan Raya Pulo Gebang No. 25 Cakung, Jakarta Timur. Pelaksanaan tindakan ini berlangsung selama bulan September sampai dengan bulan Desember 2010.

#### **C. Prosedur Dasar Pengembangan Tindakan**

Penelitian ini menggunakan metode *Action Research* (Penelitian Tindakan). Menurut Badrujaman, “Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah melalui tindakan nyata”<sup>66</sup>.

Kegiatan PTK menurut Kemmis dan Mac Taggart dilakukan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu, :

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Pengamatan

---

<sup>66</sup> Aip Badrujaman dan Dede Rahmat Hidayat, *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*, (Jakarta : CV Trans Info Media, 2010), h. 11

#### 4. Refleksi<sup>67</sup>.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan penelitian ini menggunakan tahapan siklus tersebut. Rangkaian siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap kegiatan penelitian per siklus dapat dijabarkan sebagai berikut :

##### 1. Siklus I

###### a. Perencanaan

- 1) Sebelum menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, peneliti menentukan kompetensi dasar sesuai kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tipe *Student Teams – Achievement Divisions* (STAD).
- 2) Peneliti dan kolaborator merencanakan kegiatan pembelajaran tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD.
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 4) Membuat: lembar kerja kelompok, soal kerja kelompok, soal turnamen, lembar pembagian meja turnamen, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu, yang digunakan per siklus dan lembar kunci jawaban serta lembar observasi untuk kolaborator.
- 5) Menyiapkan peralatan yang akan digunakan seperti media, alat tulis, kertas, kotak nomor, nomor untuk turnamen.

---

<sup>67</sup> Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT Indeks, 2009), h.21

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Mengabsen siswa
- 2) Menyajikan materi secara klasikal.
- 3) Membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota (siswa) yang memiliki kemampuan heterogen.
- 4) Mengkondisikan siswa dalam kelompok untuk bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai materi dengan menggunakan lembar kerja kelompok.
- 5) Mengkondisikan siswa dalam tim untuk melaksanakan turnamen yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan homogen.
- 6) Mengadakan kuis yang dikerjakan secara individu sebagai pelaksanaan STAD untuk mengetahui pencapaian penguasaan materi pada setiap siswa
- 7) Menghitung perolehan skor *game tournament* dan skor kemajuan individual dari kuis serta memberikan penghargaan pada tim yang memperoleh skor tertinggi pada pelaksanaan *game tournament* maupun skor kemajuan dalam kuis.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan di kelas. Peneliti mulai mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran, keadaan dan faktor-faktor lain yang timbul dan berkembang selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan kolaborator

mengamati situasi kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung lalu menuliskannya dalam lembar kolaborator. Hasil dari observasi tersebut dijadikan sebagai dasar melakukan refleksi dan revisi dalam merencanakan tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti secara kolaboratif merenungkan atau mengevaluasi kembali, apakah rencana dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis terhadap data, proses, dan hasil pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan baik. Namun, apabila terjadi kekurangan yang menyebabkan hasilnya tidak maksimal, maka diperlukan pengkajian ulang terencana untuk perbaikan siklus selanjutnya, guna perbaikan hasil yang maksimal.

2. **Siklus II**

Pada siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I dan diskusikan dengan kolaborator untuk merencanakan proses selanjutnya. Pada siklus II terdiri dari :

a. Perencanaan

Bersama kolaborator, peneliti merancang pembelajaran Dasar-dasar Manajemen berdasarkan hasil refleksi dan analisis pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Mengabsen siswa
- 2) Menyajikan materi secara klasikal

- 3) Membagi siswa kedalam kelompok baru yang terdiri dari 4-5 anggota (siswa) yang memiliki kemampuan heterogen.
  - 4) Mengkondisikan siswa dalam kelompok untuk bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai materi dengan menggunakan lembar kerja kelompok.
  - 5) Mengkondisikan siswa dalam tim untuk melaksanakan turnamen yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan homogen.
  - 6) Mengadakan kuis yang dikerjakan secara individu sebagai pelaksanaan STAD untuk mengetahui pencapaian penguasaan materi pada setiap siswa
  - 7) Menghitung perolehan skor *game tournament* dan skor kemajuan individual dari kuis serta memberikan penghargaan pada tim yang memperoleh skor tertinggi pada pelaksanaan game turnamen maupun skor kemajuan dalam kuis.
- c. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan di kelas. Peneliti mulai mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran, keadaan dan faktor-faktor lain yang timbul dan berkembang selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan kolaborator mengamati situasi kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung lalu menuliskannya dalam lembar kolaborator seperti pada pertemuan sebelumnya.

d. Refleksi

Bersama kolaborator, peneliti merinci dan menganalisa permasalahan berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung yang kemudian harus diperbaiki pada siklus ke III.

**3. Siklus III**

a. Perencanaan

Bersama kolaborator, peneliti merancang pembelajaran Dasar-dasar Manajemen berdasarkan hasil refleksi dan analisa pada siklus II. Pada siklus III ini, peneliti dan kolaborator menganalisis semua permasalahan yang ada pada siklus I dan II sehingga pada siklus III ini diharapkan memperoleh hasil yang lebih maksimal.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan mengabsen siswa, selanjutnya menyajikan materi secara klasikal. Setelah selesai menyajikan materi, siswa dikondisikan kedalam kelompok untuk bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai materi dengan menggunakan lembar kerja kelompok.

Selanjutnya setelah siswa menyelesaikan pembelajaran secara klasikal dan bekerja dalam kelompok, siswa dikondisikan ke dalam tim untuk melaksanakan turnamen yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan homogen. Kemudian, mengadakan kuis yang dikerjakan secara individu sebagai pelaksanaan STAD untuk mengetahui pencapaian penguasaan materi setiap siswa pada siklus III.

Pada tahap akhir memberikan penghargaan pada tim yang memperoleh skor tertinggi pada pelaksanaan game turnamen maupun skor kemajuan dalam kuis.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilakukan oleh kolaborator dan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan di kelas. Peneliti mulai mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran, keadaan dan faktor-faktor lain yang timbul dan berkembang selama pelaksanaan tindakan. Sedangkan kolaborator mengamati situasi kemudian mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung lalu menuliskannya dalam lembar kolaborator.

d. Refleksi

Bersama kolaborator, peneliti merinci dan menganalisis permasalahan berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran siklus I, II dan III berlangsung untuk kemudian dianalisa dan dideskripsikan sebagai hasil penelitian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*). Penerapan metode untuk mengkaji subjek penelitian yaitu siswa yang sedang mengikuti mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen untuk menemukan karakteristik dan spesifik indikator-indikator pelaksanaan pembelajaran.

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar kerja kelompok, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu.

Dengan demikian data dikumpulkan sejak awal penelitian sampai penelitian berakhir. Data yang terkumpul dalam bentuk:

- a) Hasil observasi berupa hasil pengamatan kejadian-kejadian selama proses belajar mengajar.
- b) Hasil kerja kelompok, dengan bentuk tes berupa soal-soal essay yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang diberikan.
- c) Hasil Skor tim Pertandingan, dengan bentuk tes berupa soal-soal pilihan ganda dan essay yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang diberikan
- d) Hasil penilaian kemajuan siswa, Penilaian kemajuan siswa ini berguna sebagai tolok ukur tingkat kephahaman siswa dalam pembelajaran dan pencapaian hasil belajar.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil tindakan adalah :

##### **1. Lembar Observasi**

Instrumen ini dirancang sendiri oleh peneliti dengan meminta pertimbangan pada kolaborator. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil kerja peneliti dan aktivitas belajar siswa selama tindakan dalam pembelajaran Dasar-dasar Manajemen dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD). Data yang ingin didapatkan melalui panduan lembar observasi ini

adalah data yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi.

2. Lembar Kerja Kelompok

Digunakan untuk mengetahui hasil kerjasama dalam kelompok

3. Lembar Skor Game

Lembar ini digunakan untuk menghitung perolehan skor tiap anggota dalam turnamen sebagai pedoman perhitungan skor tim.

4. Lembar Rangkuman Tim

Digunakan untuk menghitung jumlah skor tim yang telah diperoleh pada turnamen.

5. Lembar Kemajuan Individu

Digunakan untuk memasukkan perolehan dan peningkatan nilai kuis yang telah dilaksanakan siswa.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan untuk menyaring data mengenai peningkatan hasil belajar. Tes siklus ini diujicobakan kepada seluruh siswa kelas X, untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar telah tercapai. Soal siklus tersebut disusun bersama dengan guru kolaborator.

## **F. Analisis Data**

Dalam penelitian tindakan ini, data yang diperoleh dari hasil tindakan, dianalisis dengan menggunakan distribusi frekuensi kumulatif yang mencerminkan presentase jumlah siswa yang sudah mencapai standar pencapaian hasil belajar pada masing-masing siklus.

Untuk mengetahui besar presentase ketuntasan belajar, peneliti menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\sum X_i}{n} \times 100\%$$

Dimana:

$\sum X_i$  = Jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar.

n = Jumlah seluruh siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Kondisi Awal Subjek yang diteliti**

Sebelum penelitian dimulai, dilakukan observasi atau pengamatan kelas yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kelas X AP SMK Karya Ekopin, Jl. Raya Pulogebang No.25 Cakung, Jakarta Timur.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas X AP, masih banyak siswa yang memiliki minat belajar yang kurang, hal ini dapat diketahui sebelum penerapan metode TGT yang dikombinasikan dengan STAD dilaksanakan, hasil belajar siswa yang mencapai KKM hanya tiga siswa. (Dapat dilihat pada lampiran 4).

Dengan demikian, guru berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan metode pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

Melalui Tipe TGT, diharapkan siswa melaksanakan proses belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan, karena dalam proses belajar tersebut terdapat pertandingan setelah siswa menyelesaikan belajar kelompok. Selain hal itu, juga dapat menciptakan interaksi pembelajaran yang optimal baik antara guru-siswa maupun siswa dengan siswa. Sedangkan Tipe STAD digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menyelesaikan materi belajar, melalui test.

Metode pembelajaran tersebut dianggap tepat untuk mempercepat dan mempermudah siswa dalam belajar, membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan mendorong siswa untuk menguasai dan memahami materi agar memiliki tanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Sehingga dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) diharapkan hasil belajar meningkat.

## **B. Uraian Data Tindakan**

Penelitian tindakan kelas yang diterapkan pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen jurusan Administrasi Perkantoran. Telah disusun langkah-langkah pembelajaran sebagai mana direncanakan, yang mengacu pada Rencana Pembelajaran dari kurikulum KTSP. Implementasi metode pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

## **C. Pelaksanaan Siklus I**

Kegiatan proses belajar mengajar untuk siklus I dilakukan 5 kali pertemuan (2 x 45 menit), yaitu tanggal 30 September 2010, 7 Oktober, 14, 21, dan 28 Oktober 2010 dengan kompetensi dasar mendiskripsikan peranan kepemimpinan. Uraian dari ke empat tahap tersebut adalah sebagai berikut :

## 1. Perencanaan

Rencana Tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan kompetensi dasar sesuai kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).
- b. Merencanakan kegiatan pembelajaran tindakan dengan menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yang dikombinasikan dengan Tipe STAD berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditentukan.
- c. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yang dikombinasikan dengan Tipe STAD.
- d. Menyiapkan lembar kerja kelompok, soal kerja kelompok, soal turnamen, lembar pembagian meja turnamen, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu, soal kuis yang digunakan per siklus dan lembar kunci jawaban serta lembar observasi untuk kolaborator.
- e. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan seperti media, alat tulis, kertas, kotak nomor, nomor untuk turnamen.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terbagi menjadi 5 kali pertemuan, dengan pertimbangan; pada pertemuan pertama, kedua, ketiga digunakan untuk pelaksanaan penerapan tipe *Teams Game Tournament* (TGT), dan pertemuan keempat digunakan untuk pelaksanaan STAD, sedang pertemuan kelima digunakan untuk pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Pelaksanaan tersebut antara lain :

- a. Pertemuan pertama digunakan untuk menjelaskan materi tentang pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan.
- b. Pertemuan kedua digunakan untuk penjelasan materi lanjutan tentang tugas dan fungsi kepemimpinan dan pelaksanaan belajar kelompok.
- c. Pertemuan ketiga untuk melaksanakan turnamen putaran pertama.
- d. Pertemuan keempat untuk melaksanakan turnamen putaran kedua dengan tujuan agar siswa lebih memahami mekanisme turnamen dan menguasai materi yang telah dipelajari sehingga siswa dapat mengerjakan soal kuis dengan hasil yang baik.
- e. Pertemuan kelima digunakan untuk menghitung perolehan skor *game tournament* maupun skor kuis dan pemberian penghargaan.

### **Pertemuan pertama**

Pada pertemuan pertama berdasarkan kompetensi dasar, tujuan yang ingin dicapai adalah siswa dapat menjelaskan pengertian pemimpin dan

kepemimpinan, menjelaskan teori-teori kepemimpinan, menjelaskan gaya dan model kepemimpinan. (RPP dapat dilihat pada lampiran 5).

Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari kamis tanggal 30 September 2010. Pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan yakni guru mengabsen siswa, mengulas materi pada pertemuan sebelumnya yang berhubungan dengan materi yang disampaikan pada pertemuan pertama. Kemudian memberikan pertanyaan pada siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk mengetahui daya ingat siswa tentang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Siswa yang berusaha menjawab pertanyaan diberikan pujian. Setelah selesai tanya jawab, guru menjelaskan bahwa mulai pertemuan ini akan diadakan belajar kelompok, pertandingan dengan kelompok lain dan kuis. Pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD.

Siswa dijelaskan mengenai pembelajaran dengan tipe TGT yang dikombinasikan dengan STAD. Dimana pembelajaran tipe TGT tersebut adalah tipe pembelajaran dengan melaksanakan belajar kelompok dan *game tournament* setelah menyelesaikan belajar materi yang telah ditentukan dan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan memperoleh rekognisi tim. Sedangkan tipe STAD merupakan pembelajaran kelompok setelah menyelesaikan belajar materi, kemudian belajar kelompok selanjutnya diadakan kuis dan skor kuis tersebut memiliki nilai kemajuan pada setiap individu yang harus dikumpulkan pada kelompok. Selanjutnya bagi kelompok

yang mendapatkan skor kemajuan paling tinggi akan mendapat rekognisi atau penghargaan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang digunakan adalah tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD. Pelaksanaan tipe TGT yaitu mulai dari penjelasan materi, belajar kelompok, *game tournament*, dan rekognisi tim sedang pelaksanaan dari tipe STAD hanya diambil dalam pelaksanaan kuisnya dan rekognisi tim dari skor kemajuan individual.

Selanjutnya siswa dijelaskan mengenai cara belajar kelompok, bahwa siswa belajar dalam kelompok masing-masing dengan tujuan untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar saling membantu untuk menguasai materi yang merupakan tanggung jawab dari setiap anggota dalam timnya. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa menjawab soal pertandingan dengan tim lain serta mengerjakan kuis dengan baik.

Siswa dijelaskan pula tentang mekanisme *game tournament* bahwa *game tournament* merupakan pertandingan dengan cara menjawab soal-soal berdasarkan materi yang ditentukan dan telah selesai dipelajari. Pertandingan tersebut dilakukan dengan anggota lain untuk mendapatkan skor perolehan dari jawaban yang benar. Hasil skor pertandingan ini merupakan tanggung jawab masing-masing siswa untuk dikumpulkan dalam kelompoknya. Pertandingan tersebut dilakukan secara bergiliran yang terdiri dari pembaca, penantang I dan penantang II.

Untuk menentukan pembaca pertama, siswa dalam tim diminta mengambil kartu, dan siswa yang mengambil kartu nomor tertinggi ditentukan sebagai pembaca pertama. Selanjutnya pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu teratas, kemudian membaca soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, dan menjawab soal tersebut. Sedangkan penantang I (siswa yang berada disebelah kiri pembaca) mempunyai kesempatan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda, atau melewatinya tanpa menjawab soal tersebut. Penantang II (siswa yang berada disebelah kanan pembaca) memiliki kesempatan untuk menantang apabila penantang I melewati dan jika menginginkan untuk menantang. Penantang II selain menantang ataupun melewati, bertugas memeriksa lembar jawaban.

Dalam permainan tersebut, yang memiliki jawaban benar berhak menyimpan kartu nomor. Apabila pembaca salah menjawab soal tidak ada sanksi, akan tetapi jika kedua penantang yang salah menjawab soal tersebut, dikenai sanksi yaitu harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya jika ada. Putaran permainan ini bergerak satu posisi kekiri; penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlangsung sampai waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya menjelaskan tentang peraturan dalam mengerjakan kuis, sebagai penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD. Kuis tersebut dilaksanakan setelah siswa selesai melaksanakan belajar tim dan *game tournament*. Siswa diminta mengerjakan soal-soal kuis secara individu dan

siswa tidak diperbolehkan saling membantu, akan tetapi nilai kuis sangat mempengaruhi perolehan skor kelompok. Karena berdasarkan nilai kuis tersebut akan ditentukan skor kemajuan individu, yang akan dikumpulkan dalam kelompok dan dirata-rata untuk memperoleh nilai atau skor terakhir yang akan digunakan untuk menentukan pemberian penghargaan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Setelah menjelaskan mekanisme belajar kelompok, *game tournament*, dan kuis, guru memulai melaksanakan proses pembelajaran melalui tipe TGT dengan menjelaskan materi untuk pertemuan pertama yaitu pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan dengan indikator-indikator ditentukan dalam RPP. Didalam menjelaskan materi selain menggunakan metode ceramah juga dengan tanya jawab agar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran kooperatif dapat terlaksana dengan baik.

Pemberian umpan balik sering dilakukan agar keaktifan selalu tercipta dalam pembelajaran sehingga tidak membosankan para siswa. Pujian selalu diberikan terhadap siswa yang aktif bertanya maupun aktif menjawab untuk melatih keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, akan tetapi pada pertemuan pertama baru tiga siswa yang berani mengemukakan pendapat. Oleh karena itu guru selalu berusaha untuk membentuk suasana belajar agar terasa menyenangkan dan meningkatkan keingintahuan siswa, sehingga rasa percaya diri siswa muncul. Dengan motivasi yang selalu diberikan, ada dua siswa yang bertanya tentang perbedaan pemimpin dan kepemimpinan. Sebelum menjawab

guru memberikan pujian terhadap siswa tersebut untuk memberikan motivasi pada siswa lain.

Setelah penjelasan materi tersebut selesai guru memutuskan untuk membentuk siswa menjadi 8 kelompok heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan prestasinya yang sudah disiapkan sebelumnya berdasarkan hasil test sebelumnya. (Dapat dilihat pada lampiran 7).

Kegiatan inti berlangsung 70 menit, kegiatan awal 10 menit dan penutup 10 menit. Pada kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dengan mengadakan tanya jawab, dan menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa, kemudian guru memberikan tugas pada siswa untuk mempelajari materi yang sudah diajarkan dirumah.

### **Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis tanggal 7 Oktober 2010. Pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Tujuan yang hendak dicapai antara lain siswa dapat menjelaskan; pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan dengan benar.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang pertama mengabsen siswa, kemudian menuliskan materi yang akan dipelajari yaitu tugas dan fungsi kepemimpinan. Guru mengadakan apersepsi terlebih dahulu, kemudian menjelaskan materi dan memberikan tanya jawab terhadap siswa untuk mengaktifkan siswa dalam belajar.

Pertemuan kedua, pada saat guru meminta siswa untuk bertanya masih terlihat saling diam, oleh karena guru mencoba memberikan kesempatan pada siswa sekali lagi untuk menanyakan kesulitan. Akan tetapi tidak ada yang menjawab, sehingga guru memutuskan bertanya untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah selesai disampaikan. Guru menanyakan tentang tugas pemimpin dalam suatu organisasi, dan memberikan pujian terhadap siswa yang menjawab pertanyaan tersebut.

Setelah pembelajaran selesai, guru mengkondisikan siswa kedalam tim yang sudah dibagi pada pertemuan minggu lalu dan meminta salah satu siswa untuk membantu membagi lembar kerja kelompok. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dan mengerjakan tugas kelompok yang berhubungan dengan materi pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan.

Guru membimbing tiap kelompok agar dapat mengerjakan tugas kelompok bersama dan belajar bersama-sama untuk saling menguasai materi yang telah diberikan, sehingga setiap siswa mampu menjawab soal saat pertandingan dan dapat mengerjakan soal kuis, dan tanggung jawab terhadap perolehan skor.

Kegiatan awal 10 menit , kegiatan inti berlangsung 70 menit dan kegiatan akhir 10 menit. Kegiatan akhir, guru menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama dengan siswa. Guru mengadakan tanya jawab, untuk mengetahui pemahaman siswa dan mendorong untuk aktif dalam belajar kemudian memberikan tugas agar mempelajari materi yang sudah dibahas.

### **Pertemuan Ketiga**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Oktober 2010. Pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Tujuan yang hendak dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan; pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan dengan benar.

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengabsen siswa terlebih dahulu, selanjutnya diadakan *game tournament* dan menuliskan materi yang akan digunakan untuk pertandingan dengan para tim. Memberi motivasi kepada siswa karena setiap pelaksanaan pertandingan akan ada penentuan skor tertinggi dan akan mendapat penghargaan. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan selanjutnya mengadakan apersepsi terlebih dahulu, dengan tanya jawab terhadap siswa dan memberikan pujian. Pelaksanaan kegiatan pendahuluan diakhiri dengan tanya jawab.

Pada kegiatan inti, siswa dikondisikan ke dalam tim untuk melaksanakan turnamen, anggota tim turnamen tersebut sudah dipersiapkan sesuai peringkat siswa yang memiliki kemampuan homogen. (Dapat dilihat pada lampiran 8). Siswa dalam kelas X AP ini terbagi menjadi 11 meja turnamen, yang terdiri dari 4 anggota meja pertama dan meja 2 sampai meja 11 terdiri dari 3 anggota. Setelah pembagian tim, setiap tim pada meja turnamen diberikan lembar skor permainan, lembar soal game, lembar jawaban, dan kotak nomor. Guru membunyikan tanda permainan dimulai, setiap siswa memulai permainan secara bergilir. Sesuai peran masing-masing yaitu sebagai pembaca, penantang

I, dan penantang II. Selama proses permainan guru dan kolaborator turut mengawasi. Guru mengawasi siswa dengan berkeliling ke meja-meja turnamen.

Setelah siswa selesai melaksanakan turnamen dalam waktu yang telah ditentukan yaitu selama 50 menit maka siswa diminta untuk menghitung jumlah nomor yang diperolehnya sebagai hasil skor permainan dan menuliskannya pada lembar skor permainan dan mengumpulkan lembar skor permainan, soal game dan lembar jawaban serta kotak nomor. Guru memberikan arahan agar siswa kembali ke kelompok masing-masing dan menghitung rata-rata perolehan skor dari sejumlah anggotanya.

Guru menyiapkan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan meminta siswa untuk mengumpulkan hasil perhitungan rata-rata skor tersebut. Penghargaan diberikan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sesuai kriteria dengan sebutan *Super Team*, dan kelompok yang memperoleh skor dibawahnya diberikan sebutan *Great Team*, untuk tim baik (*good team*) hanya diberikan ucapan selamat dan motivasi agar pada turnamen selanjutnya menjadi *Super Team*. (Kriteria Penghargaan lihat lampiran 53).

Kesimpulan dari hasil *game tournament* putaran pertama, kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan gelar *Super Team* yaitu kelompok Tim Cut Mutia dan Tim Diponegoro, sementara yang memperoleh skor sangat baik dengan gelar *Great Team* adalah Tim Soeharto.

Kegiatan inti berlangsung 70 menit, kegiatan awal 10 menit dan kegiatan akhir 10 menit. Pada kegiatan akhir, guru melakukan refleksi dan mengajak

siswa menyimpulkan materi belajar. Guru mengadakan tanya jawab dan memberikan pujian terhadap siswa yang menjawab maupun memberikan pertanyaan. Guru memberikan tugas agar siswa belajar, karena pertemuan selanjutnya akan diadakan turnamen putaran ke II. Dengan berbagai pertimbangan, antara lain karena siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan turnamen, maka banyak siswa yang selalu bertanya tentang mekanisme *game tournament* tersebut, sehingga pelaksanaan turnamen agak lama, oleh karena itu guru memutuskan untuk mengadakan turnamen pada putaran ke II dengan materi yang sama. Guru memberikan motivasi terhadap siswa agar pertemuan selanjutnya mengumpulkan skor yang lebih banyak lagi.

#### **Pertemuan Keempat**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari kamis tanggal 21 Oktober 2010. Pertemuan berlangsung 2 x 45 menit dan tujuan yang hendak dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan; pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan dengan benar.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru mengabsen siswa, kemudian mengulas materi sebelumnya secara singkat dan jelas. Hal ini hanya untuk mengingatkan siswa agar siap untuk mengikuti proses belajar mengajar pada pertemuan ini setelah mengikuti proses belajar mata pelajaran lain pada jam sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru mengkondisikan siswa ke dalam tim baru yang sudah dipersiapkan sebelumnya berdasarkan hasil perolehan skor *game* pada pertemuan sebelumnya. (Dapat dilihat pada lampiran 9).

Guru memberikan lembar skor permainan, satu kopian soal *game*, lembar jawaban dan kotak kartu nomor soal untuk tiap meja turnamen. Kemudian guru membunyikan tanda permainan dimulai, tiap-tiap meja turnamen memulai permainan dengan anggota timnya seperti pertemuan sebelumnya. Dalam tim tersebut terdiri dari pembaca, penantang I dan penantang II. Selama proses permainan, guru dan kolaborator turut mengawasi.

Selanjutnya setelah siswa selesai melaksanakan turnamen dalam waktu yang telah ditentukan yaitu selama 35 menit maka siswa diminta untuk menghitung perolehan kartu nomor masing-masing dan menuliskan pada lembar skor permainan. Siswa kemudian diminta mengumpulkan lembar skor permainan, lembar soal permainan, lembar jawaban dan kotak kartu nomor soal.

Guru memberikan arahan agar siswa kembali ke tempat masing-masing untuk melaksanakan kuis dengan soal kuis yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Siswa dengan cepat memposisikan dirinya ke tempat duduk masing-masing untuk melaksanakan kuis individu, setelah menyelesaikan proses belajar mengajar pada materi yang telah ditentukan dan telah selesai melaksanakan *game tournament*.

Setelah waktu 50 menit selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban serta soal dan mengakhiri pembelajaran dengan memberikan

tugas pada siswa agar belajar dirumah dan memberi tahu bahwa pertemuan berikutnya akan menghitung rata-rata skor *game tournament* dan rata-rata skor kemajuan individu dari perolehan skor kuis serta pemberian penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi baik skor *game tournament* maupun skor kuis. (Kriteria Penghargaan dapat dilihat pada lampiran 53).

### **Pertemuan Ke lima**

Pertemuan ke lima dilaksanakan pada hari kamis tanggal 28 Oktober 2010. Pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Tujuan yang hendak dicapai selain berdasarkan indikator-indikator yang tercantum dalam RPP, siswa diharapkan dapat menghitung rata-rata perolehan skor baik skor *game tournament* maupun rata-rata skor kemajuan individu dari nilai kuis.

Pada kegiatan pendahuluan guru hanya mengabsen siswa dan memberikan pengarahan bahwa siswa pertemuan ini diajak untuk menghitung rata-rata skor *game tournament* dalam kelompok yang akan digunakan sebagai dasar penentuan pemenang skor tertinggi dalam *game tournament*. Selain itu juga diminta menghitung rata-rata skor kemajuan individu yang diperoleh pada saat kuis. Rata-rata skor tersebut digunakan untuk menentukan pemenang yang memperoleh skor tertinggi.

Siswa dikondisikan dalam kelompok, kemudian dibagikan lembar skor permainan yang sudah diisi jumlah perolehan kartu nomor pada saat *tournament*, dan setiap kelompok menghitung perolehan skor dalam satu kelompok, kemudian di rata-rata untuk menentukan pemenang skor tertinggi. Lembar jawaban kuis yang sudah dikoreksi dan diberi nilai dan skor kemajuan

individu oleh guru, dibagikan kepada siswa untuk dijumlahkan dengan anggota kelompoknya. Kelompok yang memiliki skor kemajuan tertinggi adalah pemenangnya.

Kesimpulan dari hasil *game tournament* putaran ke II, kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan gelar *Super Team* yaitu kelompok Soekarno, dan kelompok yang memperoleh skor sangat baik dengan gelar *Great Team* yaitu kelompok Habibie. Sedangkan kelompok yang berhasil memperoleh skor rata-rata tertinggi dari nilai kemajuan individual kuis yaitu kelompok Cut Mutia dan Diponegoro.

Kelompok dengan gelar *Super Team* memperoleh piagam penghargaan dan hadiah pensil dan penghapus. Untuk *Great Team* selain penghargaan, menerima hadiah pensil. Pemenang diminta kedepan kelas menerima penghargaan dan hadiah. Setelah pemberian penghargaan, maka pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama telah selesai.

Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan memberikan tugas pada siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya dan mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

### **3. Observasi**

Hasil observasi ditulis berdasarkan hasil pengamatan terhadap guru dan siswa yang dilakukan oleh kolaborator dengan mengisi lembar kolaborator selama kegiatan pembelajaran berlangsung antara lain :

- a. Masih ada beberapa siswa kurang inisiatif, terlihat keingintahuannya kurang dan merasa bahwa dirinya tahu.
- b. Beberapa siswa juga masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar, baik dalam dirinya maupun tanggung jawab terhadap kelompoknya, karena belum terbiasa menerima tanggung jawab demi kemajuan diri maupun kelompoknya.
- c. Pada pertemuan kedua, terlihat bahwa konsentrasi siswa sudah mulai muncul. Hal ini terlihat pada siswa tidak ada yang bercanda pada saat mendengarkan penjelasan materi dari guru.
- d. Dalam menjelaskan mekanisme pembelajaran dengan tipe TGT dikombinasikan dengan STAD dilakukan berulang kali, hal ini terlihat pada turnamen I siswa di tiap kelompok meminta dibimbing karena belum terbiasa dengan sistem belajar seperti ini.
- e. Ada siswa yang tidak mau berbagi dengan teman satu kelompoknya tentang ilmu pengetahuan yang dikuasai, karena masih merasa belajar kelompok merupakan tanggung jawab diri sendiri.
- f. Pada waktu guru mengadakan tanya jawab, beberapa siswa sudah terlihat aktif, berani mengungkapkan pertanyaan atau jawaban, hal ini terlihat pada siswa yang sebelumnya minder dan pasif, sudah tidak merasa takut ataupun salah.
- g. Kondisi kelas sedikit ramai pada saat pelaksanaan TGT putaran I tetapi dapat menyiasati sehingga keadaan mudah kondusif.

- h. Siswa terlihat antusias dalam melaksanakan *game tournament* dan serius pada saat melaksanakan kuis.

Dari hasil pengamatan diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan telah berlangsung dengan cukup baik, siswa merasa senang melaksanakan pembelajaran seperti ini. Secara individu siswa juga merasa puas terhadap perolehan hasil belajarnya serta perolehan pengetahuan setelah mengikuti proses belajar mengajar, hal ini tercermin pada saat siswa melaksanakan *game tournament* dan kuis dan terlebih lagi pada saat siswa memperoleh penghargaan atas usahanya.

Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru telah berusaha memenuhi seluruh aspek pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, selama siklus I, ada hal penting yang perlu diperhatikan atau diperbaiki untuk rencana tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya. Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru telah berusaha tampil dengan baik dan melaksanakan seluruh aspek Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

Hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pengelolaan pembelajaran antara lain mengenai siswa yang masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap

hasil belajarnya, cara menjelaskan prosedur permainan, memberikan pemahaman pelaksanaan belajar kelompok untuk tidak individualis, dan membentuk suasana belajar selalu aktif dan kondusif serta menyenangkan.

Tabel IV.1

Hasil Belajar Dasar-dasar Manajemen dengan penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD Siklus I

<b>Kriteria Belajar</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>
Siswa yang sudah mencapai KKM	19	56
Siswa yang belum mencapai KKM	15	44
Jumlah	34	100

Berdasarkan data jumlah siswa yang telah mencapai KKM belum mencapai 100 % dan hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pengelolaan pembelajaran yang dijelaskan sebelumnya maka pembelajaran dilanjutkan ke siklus ke II.

#### **D. Pelaksanaan Siklus II**

Kegiatan proses belajar mengajar siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan (2 x 45 menit), yaitu 4, 11, 18 November 2010 dengan materi pokok prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen dan fungsi-fungsi manajemen. Uraian dari ke empat tindakan adalah sebagai berikut :

##### **1. Perencanaan**

Rencana pembelajaran untuk siklus ke II sudah ditentukan dan didiskusikan terlebih dahulu dengan kolaborator. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I peneliti berupaya untuk memperbaiki kendala-kendala yang

diperoleh pada siklus I yang dapat menurunkan hasil belajar Dasar-dasar Manajemen seperti kurang tumbuhnya rasa tanggung jawab siswa dalam belajar, masih individualistis dan membiarkan siswa mengobrol selama diskusi dan mempertahankan aktivitas yang dapat meningkatkan hasil belajar seperti memberikan penguatan dan pujian bagi siswa yang aktif dalam diskusi sehingga dapat memotivasi siswa lain untuk aktif.

Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan materi pokok mengenai prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen dan fungsi-fungsi manajemen. (Dapat dilihat pada lampiran 22).
- b. Menyiapkan lembar kerja kelompok, soal turnamen, lembar pembagian meja turnamen, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu, soal kuis, dan lembar kunci jawaban serta lembar observasi untuk kolaborator.
- c. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan seperti media, alat tulis, kertas, kotak nomor, nomor untuk turnamen.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terbagi menjadi 3 kali pertemuan, dengan pertimbangan; pada pertemuan keenam digunakan untuk penerapan

tipe TGT, pertemuan ketujuh digunakan untuk melanjutkan pelaksanaan penerapan tipe TGT dan dilanjutkan penerapan tipe STAD, dan pertemuan kedelapan digunakan untuk pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Pelaksanaan tersebut antara lain :

- a. Pertemuan keenam untuk menjelaskan materi dan melaksanakan pembelajaran kelompok
- b. Pertemuan ketujuh untuk pelaksanaan *game tournament* dan kuis
- c. Pertemuan kedelapan digunakan untuk menghitung perolehan skor *game tournament* maupun skor kuis dan pemberian penghargaan.

### **Pertemuan Ke enam**

Pertemuan ke enam dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 4 November 2010, pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan antara lain; prinsip- prinsip pengelolaan dalam manajemen, fungsi-fungsi manajemen, perencanaan, *organizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding.*

Kegiatan pembelajaran pertemuan ke enam pada siklus ke II ini dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Membacakan absensi kehadiran pada hari ini. Seluruh siswa hadir pada pertemuan siklus ke II.
- b. Menjelaskan materi dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran. Pada pertemuan keenam ini guru memberikan pertanyaan pada seluruh siswa tentang prinsip-prinsip

dalam manajemen, sebagian siswa dalam kelas mengacungkan tanganya. Oleh karena itu guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab dan diberikan pujian, serta memotivasi siswa lain.

- c. Selanjutnya pembahasan materi pada fungsi-fungsi manajemen, kemudian meminta siswa untuk bertanya, tetapi tidak ada siswa satupun bertanya dan akhirnya guru bertanya pada siswa, tentang fungsi-fungsi dalam manajemen dan menunjuk salah satu siswa (Yuda) untuk menjawab pertanyaan dan memberikan penguatan. Meminta siswa yang bernama Dyah untuk melengkapi jawaban Yuda. guru memberikan pertanyaan sekali lagi dan siswa yang bernama Nurul menjawab, kemudian memberikan pujian kepada Nurul dan memotivasi siswa yang lain.
- d. Selanjutnya, mengkondisikan siswa dalam kelompok heterogen yang baru. (Dapat dilihat pada lampiran 7 Siklus II ).
- e. Karena tidak ada siswa yang bertanya, guru membagikan lembar kegiatan kelompok untuk kerja dan belajar dalam kelompok. Siswa bergabung dengan kelompok baru yang anggotanya sudah dibagi sebelumnya berdasarkan jenis kelamin, nilai dan kemampuan siswa yang heterogen.

Siswa diminta untuk belajar kelompok, diskusi, kerja kelompok dan saling membantu teman satu kelompoknya untuk menguasai materi yang telah dipelajari, dan hasil kerja kelompok ditulis dalam lembar kerja kelompok, sedang guru membimbing masing-masing kelompok dalam bekerja sama dan belajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

Setelah kerja dan belajar kelompok selesai dilaksanakan, guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran. Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang sudah selesai di bahas.

### **Pertemuan Ke tujuh**

Pada pertemuan ke tujuh dilaksanakan hari Kamis tanggal 11 November 2010, berlangsung 2 x 45 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengabsen siswa, kemudian mengadakan apersepsi singkat. Tujuan yang ingin dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan antara lain; prinsip- prinsip pengelolaan dalam manajemen, fungsi-fungsi manajemen, perencanaan, organizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding melalui *game tournament* dengan baik.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru mengabsen siswa, kemudian mengulas materi sebelumnya secara singkat dan jelas. Hal ini hanya untuk mengingatkan siswa agar siap untuk mengikuti proses belajar mengajar setelah mengikuti proses belajar mata pelajaran lain pada jam sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru mengkondisikan siswa ke dalam tim baru yang sudah dipersiapkan sebelumnya berdasarkan hasil perolehan skor *game* pada pertemuan sebelumnya. (Dapat dilihat pada lampiran 24). Guru memberikan lembar skor permainan, satu kopian lembar soal permainan dan lembar jawaban dan kartu nomor untuk tiap meja turnamen. Sebelum tanda permainan dibunyikan, guru mengingatkan kembali pada siswa tentang mekanisme

pelaksanaan turnamen. Kemudian siswa memulai permainan dengan tim masing-masing secara bergilir seperti pada pertemuan sebelumnya. Selama proses permainan guru dan kolaborator turut mengawasi.

Selanjutnya setelah siswa selesai melaksanakan turnamen dalam waktu yang telah ditentukan yaitu selama 35 menit maka siswa diminta untuk menghitung kartu nomor yang diperolehnya dan mengisikan jumlah tersebut pada lembar skor permainan. Selanjutnya mengumpulkan lembar soal permainan, lembar kunci jawaban, dan kartu nomor soal serta lembar skor permainan yang sudah diisi dengan jumlah kartu yang diperoleh oleh setiap siswa dalam tim turnamen.

Guru memberikan arahan agar siswa kembali ke tempat masing-masing untuk melaksanakan kuis dengan soal kuis yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Siswa dengan cepat memposisikan dirinya ke tempat duduk masing-masing untuk melaksanakan kuis individu, setelah menyelesaikan proses belajar mengajar pada materi yang telah ditentukan dan telah selesai melaksanakan *game tournament*. Guru mengingatkan bahwa soal kuis hanya dikerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling membantu.

Setelah waktu 50 menit selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban serta soal dan mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tugas pada siswa agar belajar materi yang sudah diajarkan. Siswa diberitahu bahwa pertemuan berikutnya akan menghitung perolehan skor rata-rata dari *game tournament* dan perhitungan skor kemajuan individu dari kuis serta pemberian penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi.

### **Pertemuan Ke delapan**

Pertemuan ke delapan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Oktober 2010. Pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Tujuan yang hendak dicapai selain berdasarkan indikator-indikator yang tercantum dalam RPP, siswa diharapkan dapat menghitung rata-rata perolehan skor baik skor *game tournament* maupun rata-rata skor kemajuan individu dari nilai kuis.

Pada kegiatan pendahuluan guru hanya mengabsen siswa dan memberikan pengarahan bahwa siswa pertemuan ke delapan ini diajak untuk menghitung rata-rata skor *game tournament* dalam kelompok yang akan digunakan sebagai dasar penentuan pemenang skor tertinggi dalam *game tournament*. Selain itu juga diminta menghitung rata-rata skor kemajuan individu yang diperoleh pada saat kuis. Rata-rata skor tersebut digunakan untuk menentukan pemenang yang memperoleh skor tertinggi.

Siswa dikondisikan dalam kelompok, kemudian membagikan lembar skor permainan yang sudah diisi jumlah perolehan kartu nomor pada saat *tournament*, dan setiap kelompok menghitung perolehan skor dalam satu kelompok, kemudian di rata-rata untuk menentukan pemenang skor tertinggi. Lembar jawaban kuis yang sudah dikoreksi dan diberi nilai dan skor kemajuan individu oleh guru, dibagikan kepada siswa untuk dijumlahkan dengan anggota kelompoknya. Kelompok yang memiliki skor kemajuan tertinggi adalah pemenangnya.

Kesimpulan dari hasil *game tournament* siklus II, kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan gelar *Super Team* yaitu kelompok Moh.

Hatta, sedang tim sangat baik yang memperoleh gelar *Great Team* yaitu kelompok Soekarno. Kelompok yang memperoleh skor kuis tertinggi yaitu Soekarno, Cut Mutia, Moh. Hatta, dan Diponegoro. Kelompok dengan gelar *Super Team* memperoleh piagam penghargaan dan hadiah bolpoin. Untuk gelar *Great Team* mendapat penghargaan dan hadiah penggaris. Setelah pemberian penghargaan dan hadiah kelompok, pelaksanaan pembelajaran telah selesai pada siklus kedua.

Selanjutnya menyimpulkan materi dan memberikan tugas pada siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya dan mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

### **3. Observasi**

Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator yang ditulis pada lembar kolaborator. Adapun kesimpulan yang diamati dan didiskusikan peneliti dengan kolaborator selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

- 1) Dalam menjelaskan materi sudah terlihat baik,
- 2) Reaksi antar guru dan siswa sudah terjadi empat arah.
- 3) Kondisi pembelajaran sudah terlihat menarik dan mengaktifkan siswa.
- 4) Siswa sudah terlihat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.
- 5) Hasil belajar siswa terlihat meningkat, tetapi masih ada tiga siswa yang belum mencapai KKM, walaupun secara individual siswa mengalami kemajuan. Penyebab dari ketiga siswa tersebut antara lain karena status ekonomi orang tuanya, lingkungan keluarga dan kurangnya perhatian orang tua sehingga minat belajarnya rendah.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan observasi yang dilakukan kolaborator pada siklus ke II dapat dikatakan cukup berhasil dilihat adanya peningkatan nilai pada masing-masing individu secara signifikan. Selain itu pada saat pembelajaran maupun diskusi kelompok, siswa sudah mulai fokus dan aktif. Siswa menunjukkan keaktifannya dengan menjawab dan mengajukan pertanyaan ketika siswa diberikan kesempatan bertanya. Siswa laki-laki yang biasanya terlihat enggan belajar, pada siklus II ini sudah dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan sangat antusias.

Oleh karena itu atas kesepakatan kolaborator, perlu diadakan siklus ketiga karena selain sekali lagi ingin melihat meningkatnya keaktifan dan kerjasama siswa dalam diskusi secara merata, peneliti juga ingin meningkatkan hasil belajar sampai mencapai KKM 70.00. Untuk mencapai hal yang diharapkan dalam penelitian ini, maka perlu melakukan tindakan sebagai berikut :

- a) Lebih tegas kepada siswa saat mengadakan kuis.
- b) Lebih tegas kepada siswa saat turnamen supaya siswa tidak terlalu ramai.
- c) Memberikan memotivasi yang lebih kepada siswa agar turut aktif dalam bertanya selama proses pembelajaran maupun saat diskusi didalam kelompok sehingga penguasaan terhadap materi lebih maksimal.
- d) Melakukan pendekatan untuk memotivasi khususnya terhadap tiga anak yang belum mencapai KKM, agar bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya demi masa depan siswa itu sendiri.

Tabel IV.2

Hasil Belajar Dasar-dasar Manajemen dengan penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yang dikombinasikan dengan tipe STAD Siklus II

<b>Kriteria Belajar</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>
Siswa yang sudah mencapai KKM	31	91,2
Siswa yang belum mencapai KKM	3	8,8
Jumlah	34	100

### **E. Pelaksanaan Siklus III**

Kegiatan proses belajar mengajar siklus III dilakukan 2 kali pertemuan, yaitu tanggal 25 November dan 2 Desember 2010, dengan materi Kegiatan dalam fungsi-fungsi manajemen, sifat-sifat perencanaan dan langkah-langkah dalam perencanaan. Uraian dari ke empat tindakan adalah sebagai berikut :

#### **1. Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus ke II, maka tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti berupaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok maupun selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Menyiapkan RPP yang telah disusun bersama kolaborator dengan materi sifat-sifat perencanaan dan langkah-langkah dalam perencanaan. (Dapat dilihat pada lampiran 36).
- c. Menyiapkan lembar kerja kelompok, soal kerja kelompok, soal turnamen, lembar pembagian meja turnamen, lembar skor game, lembar rangkuman tim, lembar kemajuan individu, soal kuis dan lembar kunci jawaban serta lembar observasi untuk kolaborator.

- d. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan seperti media, alat tulis, kertas, kotak nomor, nomor untuk turnamen.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus III terbagi menjadi 2 kali pertemuan, dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a. Pertemuan kesembilan untuk menjelaskan materi dan melaksanakan pembelajaran kelompok
- b. Pertemuan kesepuluh untuk pelaksanaan *game tournament*, kuis dan perhitungan skor *game tournament* dan skor kemajuan individual dari kuis, serta pemberian penghargaan.

### **Pertemuan Kesembilan**

Kegiatan Pembelajaran pada siklus ke III dilaksanakan pada tanggal 25 November 2010, pertemuan berlangsung 2 x 45 menit. Tujuan yang hendak dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan sifat-sifat perencanaan dan menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan dengan benar.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan pendahuluan dengan mengabsen siswa, kemudian apersepsi. Selanjutnya menjelaskan materi secara klasikal. Setelah selesai menjelaskan materi siswa dikondisikan ke dalam kelompok menjadi 8 kelompok.

Guru membagikan lembar kerja kelompok yang harus didiskusikan, dipelajari dan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota masing-masing kelompok. Para siswa sudah paham mengenai belajar kelompok, terlihat sangat

antusias dan saling berbagi ilmu pengetahuan agar anggota kelompok benar-benar menguasai materi yang telah dipelajari karena menginginkan kelompoknya memperoleh skor tinggi pada pertemuan kali ini.

Kegiatan awal 20 menit dan kegiatan inti berlangsung 60 menit sedang kegiatan akhir 10 menit. Kegiatan akhir, guru menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama dengan siswa. Guru juga mengadakan tanya jawab, untuk mengetahui pemahaman siswa dan memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar kemudian memberikan tugas agar belajar tentang materi yang sudah dipelajari di sekolah.

### **Pertemuan Kesepuluh**

Pertemuan kesepuluh dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 Desember 2010, pertemuan berlangsung 3 x 45 menit. Tujuan yang hendak dicapai yaitu siswa dapat menjelaskan sifat-sifat perencanaan dan menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan dengan benar pada pelaksanaan game turnamen dan pelaksanaan kuis.

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan mengabsen siswa, kemudian langsung pada kegiatan inti yaitu mengkondisikan siswa ke dalam tim turnamen. (Daftar tim pemain pada siklus III dapat dilihat pada lampiran 38). Lembar skor permainan, soal permainan, lembar kunci jawaban, dan kotak nomor serta nomor permainan dibagikan pada setiap meja turnamen. Waktu turnamen berlangsung selama 35 menit Setelah waktu turnamen selesai, siswa diminta menghitung perolehan skor dan menuliskannya pada lembar skor permainan. Siswa diminta kembali ketempat duduk masing-masing untuk

melaksanakan kuis. Guru membagikan soal kuis dan lembar jawaban pada tiap siswa.

Selama pelaksanaan kuis, guru mengawasi situasi kuis dan menghitung perolehan skor turnamen. Pada saat kuis berakhir, siswa diminta menukar lembar jawaban ke teman untuk dikoreksi bersama-sama. Selanjutnya siswa diminta menghitung perolehan skor dan disetorkan pada kelompoknya untuk dirata-rata sebagai penentuan peraih skor tertinggi pada siklus III tersebut.

Kesimpulan pelaksanaan siklus III bahwa kelompok yang memenangkan turnamen mendapat gelar *Super Team* yaitu kelompok Soekarno, kelompok yang mendapat gelar *Great Team* yaitu Simanjuntak dan Habibie. Sedangkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi pada kuis yaitu Soekarno, Diponegoro dan Simanjuntak.

Kelompok dengan gelar *Super Team* memperoleh piagam penghargaan dan hadiah buku tulis, gelar *Great Team* memperoleh piagam penghargaan dan hadiah bolpoin. Pemenang diminta kedepan kelas menerima penghargaan dan hadiah. Setelah pemberian penghargaan, secara bersama-sama menyimpulkan materi dan siswa diberikan tugas agar belajar pada materi berikutnya.

### **3. Observasi**

Dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, siswa lebih percaya diri dan mandiri, sudah terlihat meningkatnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, baik dalam menjawab pertanyaan maupun memperbaiki jawaban temannya. Proses pembelajaran sudah berjalan lancar

dan kondusif, siswa sudah aktif dalam diskusi kelompok maupun dalam turnamen, pada saat kuis tidak ada yang mencontek.

Hal ini disebabkan sudah terbiasa dengan penggunaan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

#### **4. Refleksi**

Hal-hal yang dapat direfleksikan pada siklus III, adalah penerapan pembelajaran kooperatif Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dalam pembelajaran Dasar-dasar Manajemen dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas tersebut. Tidak hanya hasil belajar, tetapi juga sikap dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan positif siswa, sehingga memotivasi siswa dalam belajar.

Penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) benar-benar berdampak pada kondisi kelas yang lebih kondusif dalam proses belajar. Siswa yang sebelumnya malas mendengarkan penjelasan materi dan enggan belajar, dengan adanya belajar kelompok yang harus saling berbagi ilmu dengan teman sekelompok, menguasai materi, dan adanya *game tournament*, maka siswa lebih termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar. Hal ini juga terlihat pada saat munculnya keberanian dan percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Dengan percaya diri dan keberanian mengemukakan pendapat tersebut maka siswa telah termotivasi yang terlihat jelas pada

keingintahuan dan semangat dalam belajar yang berdampak pada hasil belajarnya.

Tabel IV.3

Hasil Belajar Dasar-dasar Manajemen dengan penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD Siklus III

<b>Kriteria Belajar</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>%</b>
Siswa yang sudah mencapai KKM	34	100
Siswa yang belum mencapai KKM	0	
Jumlah	34	100

Dengan tercapainya KKM pada siklus III ini membuat peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian, karena peneliti beranggapan bahwa siswa telah mampu memahami pokok materi dengan baik. Selain itu, suasana belajar, perilaku siswa, keaktifan siswa dan semangat siswa yang berubah lebih baik setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

#### **F. Deskripsi Hasil Belajar**

Hasil dari penelitian tindakan kelas dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran dasar-dasar manajemen menunjukkan peningkatan kemampuan siswa yang terbukti pada hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan pada nilai persiklus dalam tahap pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel IV.4

Tabel IV.4  
Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Siklus

NO	NAMA SISWA	Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Nilai Siklus III
1	Abdul Rosyid	60	65	75	80
2	Agus Sutrisna	62,5	70	75	80
3	Ati Munarti	62,5	65	85	85
4	Ayu Qortina Safitri	57,5	65	70	75
5	Dyah Ayu Soraya	65	75	75	85
6	Dewi Katarina	67,5	75	75	85
7	Dewi Wulandari	67,5	70	90	95
8	Diki Suadji	62,5	70	75	80
9	Fiqrian Nur Aditya	62,5	70	75	90
10	Kartika Putri	67,5	80	85	95
11	Kurniati Salim	67,5	75	75	95
12	Lenni Wahyuni	62,5	65	85	85
13	Maryatul Saleha	62,5	70	75	85
14	Mohammad Maulana	65	70	85	85
15	Mohammad Taufik R	57,5	65	75	80
16	Nurul Hayati	75	80	95	100
17	Oskar Monang	57,5	65	70	75
18	Petrus Tri Samhadi	57,5	60	65	75
19	Ratna Sari	67,5	80	85	90
20	Richard Gozali	67,5	70	75	80
21	Ribka Juni Astina	57,5	60	65	70
22	Rizky Yuandara	72,5	80	85	95
23	Tinur Apri Yanti	60	65	75	75
24	Yulianti A	65	75	85	85
25	Yuli Ningsih	62,5	70	75	80
26	Yulianti B	57,5	65	70	75
27	Agung Prasetyo	65	75	75	80
28	Angga Pangestu	57,5	65	70	80
29	Dede Julian	57,5	60	65	75
30	Fajar Setiawan	57,5	65	70	75
31	Sri Ratu Alam	62,5	70	75	80
32	Tia Egistiawati	60	65	75	80
33	Riko Tampati	72,5	75	75	80
34	Yuda Permana	52,5	60	75	75
Jumlah		2135	2355	2600	2805
Rata-rata		62,79	69,26	76,47	82,50
Kenaikan %			10,30	10,40	7,88

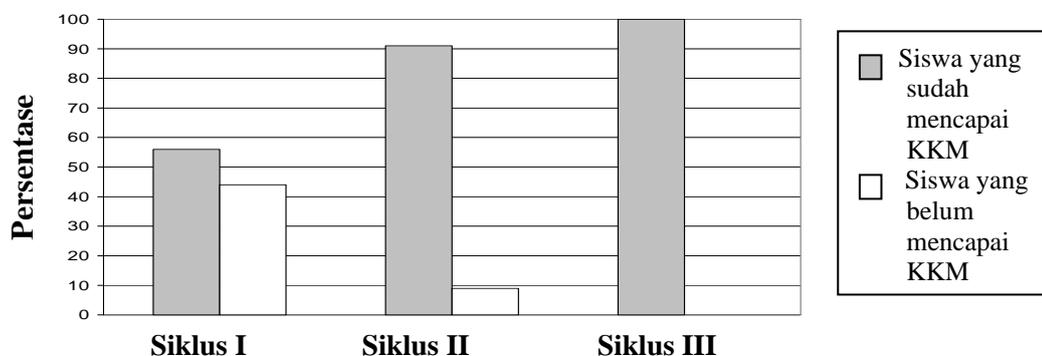
Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh pra siklus dan setiap siklus terdapat kenaikan hasil belajar. Pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa 62,79 dengan nilai terendah 52,5 dan tertinggi 75 hanya satu siswa. Setelah dilakukan tindakan, rata-rata hasil belajar menjadi 69,26 kenaikan mencapai 10,30 %, siklus ke II rata-rata hasil belajar menjadi 76,47 kenaikan mencapai 10,40 %, siklus ke III rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,50 kenaikan mencapai 7,88 %.

Hasil belajar siswa dikelompokkan berdasarkan KKM dari siklus I, II, dan III pada tabel IV.5 dan penjelasan dalam bentuk diagram gambar IV.1

Tabel IV.5  
Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kooperatif  
Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD

No	Kriteria Belajar	Siklus I	%	Siklus II	%	Siklus III	%
1	Siswa yang sudah mencapai KKM	19	56	31	91,2	34	100
2	Siswa yang belum mencapai KKM	15	44	3	8,8	0	0
	Jumlah	34	100	34	100	34	100

Berdasarkan tabel IV.5 dibuat diagram gambar IV.1 yang merupakan penjelasan hasil belajar siswa.



Gambar IV.1  
Hasil Belajar

**G. Deskripsi Pendapat Siswa Terhadap Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasikan dengan Tipe *Student Teams-Achievement Divisoins* (STAD)**

Pada akhir penelitian kepada siswa dibagikan kuesioner, untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD pada mata pelajaran Dasar-dasar manajemen.

Secara keseluruhan siswa merasakan senang dan penuh semangat dalam belajar, hal ini dapat dibuktikan dari hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya.

Manfaat lain yang dapat dirasakan oleh para siswa dalam penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD, adalah :

1. Materi pelajaran mudah dipelajari dan dipahami karena didukung oleh bervariasinya metode yang digunakan.
2. Belajar kelompok dapat membantu mengembangkan kemampuan intelektual dan membantu dalam pemecahan masalah.
3. Belajar kelompok dan pertandingan dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan menyenangkan.
4. Menghilangkan individualistis dan memotivasi siswa siap menerima materi.
5. Mendorong siswa untuk menguasai dan memahami materi karena memiliki tanggung jawab terhadap hasil belajarnya.
6. Menciptakan interaksi pembelajaran yang optimal yaitu antara guru-siswa dan antara siswa-siswa.
7. Meningkatkan hasil belajar.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar Dasar-dasar Manajemen siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Karya Ekopin Cakung, Jakarta Timur.
2. Penghargaan dan hadiah yang berbeda diberikan setiap siklus untuk merangsang semangat belajar siswa. Siklus I, pemenang *super team* mendapat penghargaan, hadiah pensil dan penghapus, pemenang *great team* mendapat penghargaan dan hadiah pensil.
3. Pada Siklus II pemenang *super team* mendapat penghargaan dan hadiah bolpoin dan *great team* hadiah penggaris. Siklus III pemenang *super team* mendapat penghargaan dan hadiah buku tulis dan pemenang *great team* hadiahnya bolpoin. Seluruh penghargaan dipasang didinding dalam kelas.
4. Peningkatan hasil belajar siswa sudah terlihat sejak siklus I mulai penerapan metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD, bahwa siswa yang mencapai KKM sebesar 56 %. Pada siklus II peningkatan hasil belajar Dasar-dasar Manajemen mencapai KKM sebesar 91,2 %, dan siklus III mencapai 100 %.
5. Hasil pendapat siswa tentang manfaat metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dikombinasikan dengan Tipe STAD bahwa siswa berpendapat

metode tersebut merangsang keingintahuan, menyenangkan, dan mempermudah belajar.

6. Dengan penerapan metode tersebut, siswa merasa termotivasi, banyak bertukar pikiran dengan teman, membangkitkan sikap siap menerima materi dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

## **B. Implikasi**

Setiap siswa yang mengikuti proses belajar di SMK Karya Ekopin Cakung, Jakarta Timur mempunyai keinginan untuk memperoleh hasil belajar optimal. Kegiatan belajar mengajar melalui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD pada mata pelajaran Dasar-dasar manajemen dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Karya Ekopin Cakung, Jakarta Timur.

Hal tersebut disebabkan penerapan metode tersebut memiliki perbedaan dengan metode yang lain yaitu adanya belajar kelompok, pertandingan, kuis dan diakhiri dengan pemberian penghargaan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Dengan meningkatnya hasil belajar ini siswa dapat lebih antusias untuk mengikuti setiap sesi pembelajaran Dasar-dasar manajemen. Dengan suasana belajar yang aktif, menyenangkan maka kreatifitas siswa untuk memecahkan permasalahan materi Dasar-dasar manajemen dan bidang studi lainnya akan berjalan dan berkonsentrasi dengan baik serta terbiasa belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan diatas, saran-saran yang kiranya dapat diberikan oleh peneliti adalah :

1. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD diharapkan dapat dijadikan alternatif melakukan inovasi pembelajaran di kelas.
2. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasikan dengan tipe STAD merupakan tipe sederhana dan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa, diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan baik untuk siswa maupun sekolah, oleh karena itu diharapkan pihak sekolah membuat kebijakan baru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif minimal satu bulan sekali untuk meningkatkan hasil belajar dan menyiapkan siswa berkompeten sehingga siap untuk bekerja.
4. Sebaiknya pihak sekolah lebih kreatif lagi dalam pemberian penghargaan terhadap siswa yang berprestasi yang pada akhirnya dapat memotivasi siswa lain dalam belajar sehingga meningkat hasil belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Anam, Khoirul. *Implementasi Kooperatif Learning Dalam Pembelajaran Geografi, Adaptasi Model Jigsaw dan Field Study*, Buletin Pelangi Pendidikan, Vol. 3, No. 2, Mei 2000.
- Athoillah, Anton. *Dasar-dasar Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Badrujaman, Aip dan Dede Rahmat Hidayat. *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta : CV Trans Info Media, 2010.
- Bukka, Muhamad. "Pengaruh Tes Formatif dan Minat Belajar Terhadap Hasil Tes Belajar Matematika," *Parameter*. Vol.XXIX No. September 2002, 15, h. 147.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Isjoni dan Mohd. Arif Ismail. *Model-model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Johnson, David W., Roger T. Johnson, and Edythe Johnson Holubec. *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media, 2010.
- Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indeks, 2009.
- Lie, Anita. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo, 2008.
- Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit PT. Bumi Aksara, 2008.
- Purwanto, "Pengaruh Konsekuensi Perilaku dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 13 No. 69, November 2007, h.1028.

- Prayekti. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) di SD," *Jurnal Pendidikan*. Vol.4, No.2, September 2003, 42, h. 82.
- Rahelly, Yetty. "Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan dan Usia Dini*, PPs, UNJ. Vol. 2. No. 2, Mei 2004, h. 59.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya, 2003.
- Ridhani, Ahmad. "Pembelajaran Membaca Interpretatif dengan Penekatan Cooperatif Learning di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 11, No.1, Februari 2004, h. 72.
- Salvin, Robert E. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2010.
- Sappaile, Baso Intang. "Pengaruh Metode Mengajar dan Ragam Tes Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan mengontrol sikap siswa", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No.056, Tahun ke-11, September 2005, h. 671.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Penerbit Kencana Menada Media Group, 2009.
- Senduperdana, Arie. Analisis Hasil Belajar Mata Kuliah Umum, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* No. 064 Tahun ke13, Januari 2007, h.49
- Siagian, Sondang P., *Filsafat Administrasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suyatno. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Penerbit Masmmedia Buana Pustaka, 2010.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP)*. Edisi 1. Jakarta: Penerbit Kencana, 2010.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.

## SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK KARYA EKOPIN  
 MATA PELAJARAN : Dasar-Dasar Manajemen  
 KELAS : X. AP  
 SEMESTER : 1 (satu) / Ganjil  
 STANDAR KOMPETENSI : Memahami peranan kepemimpinan dalam suatu organisasi

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Mendiskripsikan peranan kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian pemimpin dan kepemimpinan</li> <li>- Teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Gaya dan model kepemimpinan</li> <li>- Tugas dan fungsi kepemimpinan</li> <li>- Prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen</li> <li>- Fungsi-fungsi manajemen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskripsikan pengertian pemimpin dan kepemimpinan</li> <li>- Mendiskusikan teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Mengidentifikasi gaya dan model kepemimpinan</li> <li>- Mendiskripsikan tugas dan fungsi kepemimpinan</li> <li>- Mengidentifikasi prinsip-prinsip manajemen</li> <li>- Mengidentifikasi fungsi-fungsi manajemen</li> <li>- Mendiskusikan aplikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian pemimpin dan kepemimpinan diidentifikasi</li> <li>- Mendiskripsikan teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Gaya dan model kepemimpinan, Tugas dan fungsi kepemimpinan diidentifikasi</li> <li>- Prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen diidentifikasi</li> <li>- Fungsi-fungsi manajemen diidentifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertanyaan lisan</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Turnamen</li> <li>- Test tertulis</li> </ul>		Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., Dasar-dasar Manajemen, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung : 2010 Dan sumber lain yang relevan

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi fungsi manajemen</li> <li>- Sifat-sifat perencanaan</li> </ul>	<p>fungsi manajemen dalam suatu organisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskripsikan sifat-sifat perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskripsikan aplikasi fungsi-fungsi manajemen</li> <li>- Sifat-sifat perencanaan diidentifikasi</li> </ul>			
--	--	--	--	--	--	--

Jakarta, Juli 2010

Waka. Bid. Kurikulum

Guru

Lina Rosmalina, SE

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 1 Siklus I  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi

**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan

**Indikator** :

1. Menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan
2. Membedakan pengertian pemimpin dan kepemimpinan
3. Menyebutkan teori-teori kepemimpinan
4. Menjelaskan teori-teori kepemimpinan
5. Membedakan gaya dan model kepemimpinan
6. Menjelaskan gaya dan model kepemimpinan

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan dengan benar
- Menjelaskan teori-teori kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan gaya dan model kepemimpinan dengan baik

**Materi Pembelajaran** :

- Pengertian pemimpin dan kepemimpinan
- Teori-teori kepemimpinan
- Gaya dan model kepemimpinan

**Metode Pembelajaran** :

Pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Game Tournament* (TGT) kombinasi dengan *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD)

Pertemuan 1

- Ceramah
- Tanya jawab

- Curah pendapat

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Mengabsen siswa</li> <li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li> <li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai peranan kepemimpinan</li> </ul>	10 menit
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan</li> <li>- Siswa diminta untuk memperhatikan dengan baik</li> <li>- Guru menyebutkan teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Guru menjelaskan teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Siswa diminta untuk mencatat pengertian pemimpin, kepemimpinan, dan teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran pemimpin dan kepemimpinan, dan teori-teori kepemimpinan</li> <li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa menangkap pembelajaran dan memberikan pujian</li> <li>- Siswa diminta kembali untuk memperhatikan</li> <li>- Guru menjelaskan gaya dan model kepemimpinan</li> <li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran macam-macam gaya dan model kepemimpinan</li> <li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa menangkap pembelajaran dan memberikan pujian</li> <li>- Siswa di dalam kelas dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing terdiri atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap kelompok mempunyai anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, maupun kemampuan akademik (prestasinya)</li> </ul>	70 menit
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap bahan akademik yang telah dipelajari</li> </ul>	10 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberitahu kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	
--	--

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol
- White board / Papan tulis
- Karton
- Kartu Nomor

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

**Evaluasi :**

- a. Jenis Evaluasi : Tanya jawab
- b. Bentuk Tes : Tes Lisan
- c. Alat Tes : Soal

Jakarta, 23 September 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 2 Siklus I  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi  
**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan  
**Indikator** :

1. Membedakan tugas dan fungsi kepemimpinan
2. Menjelaskan tugas dan fungsi kepemimpinan
3. Mendiskusikan pengertian pemimpin dan kepemimpinan teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan
4. Menguraikan pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan
5. Menyimpulkan pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan dengan benar
- Menjelaskan teori-teori kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan gaya dan model kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan tugas dan fungsi kepemimpinan dengan baik

**Materi Pembelajaran** :

- Tugas dan fungsi kepemimpinan

**Metode Pembelajaran :**

Pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Game Tournament* (TGT) kombinasi dengan *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD)

## Pertemuan 2

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya jawab

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p> <p><b>Pertemuan ke-2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Mengabsen siswa</li> <li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li> <li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai peranan kepemimpinan</li> </ul>	10 menit
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa diminta untuk memperhatikan dengan baik</li> <li>- Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menjelaskan tugas dan fungsi kepemimpinan</li> <li>- Guru mengkondisikan siswa kedalam kelompok heterogen, berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademik (prestasi)</li> <li>- Guru memberikan tugas kepada kelompok dengan menggunakan lembar kerja kelompok, dan kemudian saling membantu untuk menguasai materi pelajaran yang telah diberikan melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota kelompok.</li> <li>- Guru membimbing kelompok untuk bekerja sama dengan baik</li> </ul>	70 menit
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyimpulkan uraian materi yang telah disampaikan dan mengumpulkan lembar kerja kelompok.</li> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap bahan akademik yang telah dipelajari dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan</li> <li>- Guru membagi para siswa ke dalam meja turnamen pertama yang terdiri dari tiga peserta yang homogen untuk memainkan game pada</li> </ul>	10 menit

pertemuan berikutnya dan menjelaskan peraturan permainan.	
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam	

### Alat / Bahan dan Sumber Belajar

#### a. Alat Bahan :

- Spidol, White board / Papan tulis, Karton, Kartu Nomor

#### b. Sumber Belajar :

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

#### Evaluasi :

- a. Jenis Tagihan : Tes Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Pilihan Ganda dan Essay
- c. Soal Tugas Kelompok :

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan tepat !

No	KAJIAN	SOAL	
1.	Kepemimpinan	Ciri fungsional yang melekat	Jelaskan dengan singkat!
		a)	
		b)	
		c)	
		d)	
		e)	
2.	Kelebihan yang harus dimiliki oleh pemimpin		
		a)	
		b)	
		c)	
3.	Teori-teori kepemimpinan	Jelaskan !	
	a)		
	b)		
	c)		
	d)		
	e)		
4.	Kriteria pemimpin yang sukses	a)	
		b)	
		c)	

		d)	
5.	Gaya dan model kepemimpinan	Sebutkan !	Ciri-ciri gaya dan model tersebut

Jakarta, 23 September 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 3 Siklus I  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi  
**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan  
**Indikator** :

1. Mengidentifikasi teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan
2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai pengertian pemimpin dan kepemimpinan, teori-teori kepemimpinan, gaya dan model kepemimpinan, tugas dan fungsi kepemimpinan

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan dengan benar
- Menjelaskan teori-teori kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan gaya dan model kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan tugas dan fungsi kepemimpinan dengan baik

**Materi Pembelajaran** :

- Pengertian pemimpin dan kepemimpinan
- Teori-teori kepemimpinan
- Gaya dan model kepemimpinan
- Tugas dan fungsi kepemimpinan

**Metode Pembelajaran** :

Pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Game Tournament* (TGT) kombinasi dengan *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD)

- Game Turnamen
- Tanya jawab

Langkah-langkah Pembelajaran :	Alokasi Waktu
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p> <p><b>Pertemuan ke- 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Mengabsen siswa</li> <li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai peranan kepemimpinan</li> </ul>	10 menit
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan siswa kedalam tim turnamen yang anggota timnya sudah dipersiapkan sebelumnya.</li> <li>- Guru memberikan satu kopian lembar soal permainan dan lembar jawaban untuk tiap meja turnamen, satu lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen.</li> <li>- Siswa memainkan game sesuai peraturan dalam TGT</li> <li>- Guru membimbing tiap-tiap kelompok dalam turnamen agar sesuai mekanisme turnamen</li> <li>- Guru meminta siswa berhenti dan menghitung kartu perolehan mereka</li> <li>- Siswa menghitung kartu yang diperoleh, selanjutnya mengisi skor sesuai ketentuan.</li> <li>- Menentukan skor tim dan memberikan penghargaan terhadap tim yang mendapat skor tinggi atau sempurna.</li> </ul>	70 menit
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap bahan akademik yang telah dipelajari dengan memberikan pertanyaan secara lisan</li> <li>- Guru memberitahu kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya yaitu turnamen putaran ke dua</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar****a. Alat Bahan :**

- Spidol, White board / Papan tulis, Karton, Kartu Nomor

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

**Evaluasi :**

- a. Jenis Tagihan : Tes Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Essay
- c. Alat tes : Soal *Game Turnament*

Jakarta, 23 September 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 4 Siklus I  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi

**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan

**Indikator** :

1. Menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan
2. Menjelaskan teori-teori kepemimpinan
3. Menjelaskan gaya dan model kepemimpinan
4. Menjelaskan tugas dan fungsi kepemimpinan

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan pengertian pemimpin dan kepemimpinan dengan benar
- Menjelaskan teori-teori kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan gaya dan model kepemimpinan dengan baik
- Menjelaskan tugas dan fungsi kepemimpinan dengan baik

**Materi Pembelajaran** :

- Pengertian pemimpin dan kepemimpinan
- Teori-teori kepemimpinan
- Gaya dan model kepemimpinan
- Tugas dan fungsi kepemimpinan

**Metode Pembelajaran** :

Pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Game Turnament* (TGT) (kombinasi dengan *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD))

- Ceramah
- Game Turnamen
- Tanya jawab
- Test

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p> <p><b>Pertemuan ke 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Mengabsen siswa</li> <li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li> </ul>	10 menit
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan siswa kedalam tim turnamen yang anggota timnya sudah dipersiapkan sebelumnya.</li> <li>- Guru memberikan satu kopian lembar soal permainan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen.</li> <li>- Siswa memainkan game sesuai peraturan dalam TGT pada putaran ke dua</li> <li>- Guru membimbing tiap-tiap kelompok dalam turnamen agar sesuai mekanisme turnamen</li> <li>- Guru meminta siswa berhenti memainkan pertandingan, karena waktu habis</li> <li>- Siswa diminta untuk menghitung perolehan kartu nomor masing-masing dan menuliskan pada lembar skor permainan dan mengumpulkan</li> <li>- Guru mengkondisikan siswa untuk duduk ditempat masing-masing tidak berdasarkan kelompok maupun tim turnamen untuk melakukan kuis</li> <li>- Siswa diminta menyiapkan alat tulis</li> <li>- Guru membagikan soal kuis dan lembar jawaban</li> <li>- Guru mengingatkan siswa bahwa kuis dikerjakan individu</li> </ul>	70 menit
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengumpulkan lembar jawaban turnamen dan lembar jawaban kuis siswa</li> <li>- Guru memberitahu kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan</li> </ul>	10 menit

berikutnya yaitu menghitung skor perolehan siswa	
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran	
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam	

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar :**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol, White board / Papan tulis, Kartu Nomor

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta :2007

**Evaluasi :**

- a. Jenis Tagihan : Tes Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Pilihan Ganda dan Essay
- c. Soal *Game Turnament* putaran II
- d. Soal Kuis

Jakarta, 2 Oktober 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 5 Siklus I  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi  
**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan  
**Indikator** :  
 - Menghitung perolehan skor

**Tujuan Pembelajaran** :

- Siswa dapat menghitung rata-rata perolehan skor dalam kelompok

**Materi Pembelajaran** :

- Pengertian pemimpin dan kepemimpinan
- Teori-teori kepemimpinan
- Gaya dan model kepemimpinan
- Tugas dan fungsi kepemimpinan

**Metode Pembelajaran** :

Pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Game Turnament* (TGT) (kombinasi dengan *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD))

- Ceramah
- Tanya jawab

<b>Langkah-langkah Pembelajaran</b> :	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>A. Kegiatan Awal</b> <b>Pertemuan ke 5</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Mengabsen siswa</li> </ul>	10 menit

<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan siswa kedalam kelompok</li> <li>- Siswa diminta menghitung jumlah perolehan skor <i>game tournament</i> dalam satu kelompok, kemudian di rata-rata</li> <li>- Siswa diminta menghitung jumlah perolehan skor kemajuan individu dengan seluruh anggota kelompok, kemudian di rata-rata</li> <li>- Menentukan skor tim dan memberikan penghargaan terhadap tim yang mendapat skor tinggi atau sempurna.</li> <li>- Kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan skor tengah baik dalam <i>game tournament</i> maupun kuis diminta kedepan kelas untuk menerima penghargaan.</li> </ul>	70 menit
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan</li> <li>- Guru memberi tahu siswa bahwa kelompok tim akan diubah</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar :**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol, White board / Papan tulis

**b. Sumber Belajar :**

- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, Teori dan Praktik, Bandung : Nusa Media 2010

Jakarta, 2 Oktober 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 6 (Siklus II)  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi  
**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan

**Indikator** :

1. Membedakan prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen
2. Menjelaskan prinsip- prinsip pengelolaan dalam manajemen
3. Menyebutkan fungsi-fungsi manajemen
4. Menjelaskan fungsi-fungsi manajemen
5. Membedakan perencanaan, oranizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan prinsip- prinsip pengelolaan dalam manajemen dengan baik
- Menjelaskan fungsi-fungsi manajemen dengan baik
- Menjelaskan perencanaan, oranizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding

**Materi Pembelajaran** :

- Prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen
- Fungsi-fungsi manajemen

**Metode Pembelajaran :**

Pembelajaran kooperatif learning tipe TGT (*Team Game Turnament*) kombinasi dengan STAD (*Students Team-Achievement Divisions*)

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi
- Curah pendapat

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>A. Kegiatan Awal</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam</li><li>- Mengabsen siswa</li><li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li><li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai pengelolaan dan fungsi manajemen dalam suatu organisasi</li></ul>	10 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen</li><li>- Siswa diminta untuk memperhatikan dengan baik</li><li>- Guru menyebutkan fungsi-fungsi manajemen</li><li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa menangkap pembelajaran dan memberikan pujian</li><li>- Guru menjelaskan fungsi-fungsi manajemen</li><li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen dan fungsi manajemen</li><li>- Guru menjelaskan perencanaan, <i>organizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding</i></li><li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam</li></ul>	70 menit

<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa menangkap pembelajaran dan memberikan pujian</li> <li>- Siswa di dalam kelas dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing terdiri atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap kelompok mempunyai anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, maupun kemampuan akademik (prestasinya) yang diperoleh dari hasil kuis sebelumnya</li> <li>- Guru memberikan tugas kepada kelompok dengan menggunakan lembar kerja kelompok, dan kemudian saling membantu untuk menguasai materi pelajaran yang telah diberikan melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota kelompok.</li> <li>- Guru membimbing kelompok untuk bekerja sama dengan baik, saling membantu untuk menguasai materi</li> </ul>	
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap bahan akademik yang telah dipelajari</li> <li>- Siswa diminta mengumpulkan lembar kerja kelompok</li> <li>- Guru memberitahu kegiatan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya dan penugasan</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol
- White board / Papan tulis
- Karton

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

**Evaluasi :**

- a. Jenis Tagihan : Test Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Essay
- c. Soal : Tugas kelompok (terlampir)

Jakarta, 29 Oktober 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 7 (Siklus II)  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi  
**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan  
**Indikator** :

1. Menjelaskan prinsip- prinsip pengelolaan dalam manajemen
2. Menjelaskan fungsi-fungsi manajemen
3. Menjelaskan perencanaan, oranizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen dengan baik
- Menjelaskan fungsi-fungsi manajemen dengan benar
- Menjelaskan *oranizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding* dengan baik

**Materi Pembelajaran** :

- Prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen
- Fungsi-fungsi manajemen

**Metode Pembelajaran** :

Pembelajaran kooperatif learning tipe TGT kombinasi dengan STAD

- Ceramah
- *Game Turnament*
- Tanya jawab
- Kuis (*Test*)

Langkah-langkah Pembelajaran :	Alokasi Waktu
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Mengabsen siswa</li> <li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li> <li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai pengelolaan dan fungsi manajemen dalam suatu organisasi</li> </ul>	10 menit
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan siswa kedalam tim turnamen yang anggota timnya sudah dipersiapkan sebelumnya.</li> <li>- Guru mengingatkan kembali mekanisme pelaksanaan turnamen</li> <li>- Guru memberikan satu kopian lembar permainan, lembar jawaban dan kartu nomor untuk tiap meja turnamen.</li> <li>- Siswa memainkan game sesuai peraturan dalam TGT</li> <li>- Guru membimbing tiap-tiap kelompok dalam turnamen agar sesuai mekanisme turnamen</li> <li>- Guru meminta siswa berhenti memainkan pertandingan karena waktu habis</li> <li>- Siswa mengumpulkan lembar soal permainan, lembar jawaban yang sudah selesai dikerjakan, dan kartu nomor soal</li> <li>- Guru mengkondisikan siswa untuk duduk ditempat masing-masing tidak berdasarkan kelompok maupun tim turnamen untuk melakukan kuis</li> <li>- Siswa diminta menyiapkan alat tulis</li> <li>- Guru membagikan soal kuis dan lembar jawaban</li> <li>- Guru mengingatkan siswa bahwa kuis dikerjakan individu</li> </ul>	70 menit
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap bahan akademik yang telah dipelajari dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan dan memberikan pujian</li> <li>- Guru memberitahu kegiatan pada pertemuan berikutnya yaitu perhitungan skor tim serta pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi</li> </ul>	10 menit

- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam	
--	--

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar :**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol, White board / Papan tulis, Kartu Nomor

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung : 2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta :2007

**Evaluasi :**

- a. Jenis Tagihan : Test Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Pilihan Ganda dan Essay
- c. Soal Game Turnamen
- d. Soal Kuis Individu

Jakarta, 2 November 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

- Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 8 (Siklus II)  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi  
**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan  
**Indikator** :  
- Menghitung perolehan skor
- Tujuan Pembelajaran** :  
- Siswa dapat menghitung rata-rata perolehan skor dalam kelompok
- Materi Pembelajaran** :  
- Prinsip-prinsip pengelolaan dalam manajemen  
- Fungsi-fungsi manajemen
- Metode Pembelajaran** :  
Pembelajaran kooperatif learning tipe TGT kombinasi dengan STAD  
- Ceramah  
- Tanya Jawab

<b>Langkah-langkah Pembelajaran</b> :	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>A. Kegiatan Awal</b> - Mengucapkan salam - Mengabsen siswa	10 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b> - Guru mengkondisikan siswa kedalam kelompok - Siswa menghitung kartu yang diperoleh, selanjutnya mengisi nama tim, dan skor sesuai ketentuan.	70 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap kelompok diminta menghitung jumlah perolehan skor <i>game tournament</i> dalam satu kelompok, kemudian di rata-rata</li> <li>- Setiap kelompok diminta menghitung jumlah perolehan skor individu dalam satu kelompok, kemudian di rata-rata</li> <li>- Memberikan penghargaan terhadap tim yang mendapat skor tinggi atau sempurna dan skor sedang.</li> <li>- Guru memotivasi seluruh siswa supaya pertemuan selanjutnya lebih banyak lagi dalam mengumpulkan poin pada kelompoknya.</li> </ul>	
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan</li> <li>- Guru memberi penugasan agar belajar</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar :**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol
- White board / Papan tulis
- Kartu Nomor

**b. Sumber Belajar :**

- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, Teori dan Praktik, Bandung : Nusa Media 2010

Jakarta, 2 November 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 9 (Siklus III)  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi

**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan

**Indikator** :

1. Menjelaskan kegiatan dalam *planning, organizing controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding*
2. Menyebutkan sifat-sifat perencanaan
3. Menjelaskan sifat-sifat perencanaan
4. Menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan kegiatan dalam *planning, organizing controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing, directing and commanding* dengan benar
- Menjelaskan sifat-sifat perencanaan dengan baik
- Menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan dengan benar

**Materi Pembelajaran** :

- Kegiatan dalam *planning, organizing controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding*
- Sifat-sifat perencanaan
- Langkah-langkah dalam perencanaan

**Metode Pembelajaran :**

Pembelajaran kooperatif learning Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasi dengan Tipe *Students Teams-Achievement Divisions* (STAD)

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi kelompok

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam</li><li>- Mengabsen siswa</li><li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li><li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai pengelolaan dan fungsi manajemen dalam suatu organisasi</li></ul>	10 menit
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa diminta untuk mendengarkan dengan baik</li><li>- Guru menjelaskan kegiatan dalam <i>planning, organizing, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding</i></li><li>- Guru menyebutkan sifat-sifat perencanaan</li><li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran</li><li>- Guru menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan</li><li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran</li><li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa menangkap pembelajaran dan memberikan pujian</li><li>- Membagi siswa ke dalam 8 kelompok, masing-masing terdiri</li></ul>	70 menit

<p>atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap kelompok mempunyai anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, maupun prestasinya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan tugas kelompok dengan menggunakan lembar kerja kelompok</li> <li>- Guru membimbing kelompok agar bekerja sama dengan baik, saling membantu untuk menguasai materi</li> </ul>	
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Guru memberikan evaluasi dengan pertanyaan secara lisan</li> <li>- Siswa diminta mengumpulkan lembar kerja kelompok</li> <li>- Guru memberitahu kegiatan yang akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya dan memberikan penugasan</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol
- White board / Papan tulis
- Kertas Karton

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

**Evaluasi** :

- a. Jenis Tagihan : Test Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Essay
- c. Soal : Tugas kelompok (terlampir)

Kolaborator

Jakarta, 19 November 2010  
Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

**Nama Sekolah** : SMK Karya Ekopin  
**Mata Pelajaran** : Dasar-Dasar Manajemen  
**Kelas / Semester** : X. AP / Ganjil  
**Pertemuan Ke-** : 9 (Siklus III)  
**Alokasi Waktu** : 2 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)  
**Standar Kompetensi** : Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi

**Kompetensi Dasar** : Mendiskripsikan peranan kepemimpinan

**Indikator** :

1. Menjelaskan kegiatan dalam *planning, organizing controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding*
2. Menyebutkan sifat-sifat perencanaan
3. Menjelaskan sifat-sifat perencanaan
4. Menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan

**Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan kegiatan dalam *planning, organizing controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing, directing and commanding* dengan benar
- Menjelaskan sifat-sifat perencanaan dengan baik
- Menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan dengan benar

**Materi Pembelajaran** :

- Kegiatan dalam *planning, organizing controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding*
- Sifat-sifat perencanaan
- Langkah-langkah dalam perencanaan

**Metode Pembelajaran :**

Pembelajaran kooperatif learning Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikombinasi dengan Tipe *Students Teams-Achievement Divisions* (STAD)

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi kelompok

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>A. Kegiatan Awal</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam</li><li>- Mengabsen siswa</li><li>- Apersepsi atau mengulas materi yang lalu secara singkat</li><li>- Guru memotivasi siswa dengan menceritakan singkat mengenai pengelolaan dan fungsi manajemen dalam suatu organisasi</li></ul>	10 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa diminta untuk mendengarkan dengan baik</li><li>- Guru menjelaskan kegiatan dalam <i>planning, organizing, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing dan directing and commanding</i></li><li>- Guru menyebutkan sifat-sifat perencanaan</li><li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran</li><li>- Guru menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan</li><li>- Siswa diminta untuk menanyakan kesulitan dalam pembelajaran</li><li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana siswa menangkap pembelajaran dan memberikan pujian</li><li>- Membagi siswa ke dalam 8 kelompok, masing-masing terdiri</li></ul>	70 menit

<p>atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap kelompok mempunyai anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, maupun prestasinya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan tugas kelompok dengan menggunakan lembar kerja kelompok</li> <li>- Guru membimbing kelompok agar bekerja sama dengan baik, saling membantu untuk menguasai materi</li> </ul>	
<p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Guru memberikan evaluasi dengan pertanyaan secara lisan</li> <li>- Siswa diminta mengumpulkan lembar kerja kelompok</li> <li>- Guru memberitahu kegiatan yang akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya dan memberikan penugasan</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol
- White board / Papan tulis
- Kertas Karton

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

**Evaluasi** :

- a. Jenis Tagihan : Test Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Essay
- c. Soal : Tugas kelompok (terlampir)

Kolaborator

Jakarta, 19 November 2010  
Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK Karya Ekopin</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Dasar-Dasar Manajemen</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: X. AP / Ganjil</b>
<b>Pertemuan Ke-</b>	<b>: 10 (Siklus III)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 jam @ 45 menit (1 x Pertemuan)</b>
<b>Standar Kompetensi</b>	<b>: Memahami peran kepemimpinan dalam suatu organisasi</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: Mendiskripsikan peranan kepemimpinan</b>

**Indikator :**

1. Menjelaskan kegiatan dalam *planning, organizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing* dan *directing and commanding*
2. Menyebutkan sifat-sifat perencanaan
3. Menjelaskan sifat-sifat perencanaan
4. Menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan

**Tujuan Pembelajaran :**

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa mampu :

- Menjelaskan kegiatan dalam *planning, organizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing, directing and commanding* dengan benar
- Menjelaskan sifat-sifat perencanaan dengan baik
- Menjelaskan langkah-langkah dalam perencanaan dengan benar

**Materi Pembelajaran :**

- Kegiatan dalam *planning, organizing, coordinating, controlling, evaluating, budgeting, actuating, forecasting, staffing* dan *directing and commanding*
- Sifat-sifat perencanaan
- Langkah-langkah dalam perencanaan

**Metode Pembelajaran :**

Pembelajaran kooperatif learning tipe TGT (*Team Game Turnament*) kombinasi dengan STAD (*Students Team-Achievement Divisions*)

- Ceramah
- *Game Turnament*
- Kuis (*Test*)

<b>Langkah-langkah Pembelajaran :</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p><b>a. Kegiatan Awal</b></p> <p><b>Pertemuan ke-10</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam</li><li>- Mengabsen siswa</li><li>- Guru memotivasi siswa agar dapat megumpulkan skor banyak dalam <i>turnament</i> dan mengerjakan soal kuis dengan benar</li></ul>	10 menit
<p><b>b. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengkondisikan siswa kedalam tim turnamen yang anggota timnya sudah dipersiapkan sebelumnya.</li><li>- Guru mengingatkan kembali mekanisme pelaksanaan turnamen</li><li>- Guru memberikan satu kopian lembar soal permainan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen.</li><li>- Siswa memainkan <i>game</i> sesuai peraturan dalam TGT</li><li>- Guru membimbing tiap-tiap kelompok dalam turnamen</li><li>- Guru meminta siswa berhenti pada waktu yang telah ditentukan</li><li>- Guru mengkondisikan siswa untuk duduk ditempat masing-masing tidak berdasarkan kelompok maupun tim turnamen</li><li>- Siswa diminta menyiapkan alat tulis</li><li>- Guru membagikan soal kuis dan lembar jawaban</li><li>- Guru mengingatkan siswa bahwa kuis dikerjakan individu</li><li>- Guru sambil mengawasi pelaksanaan kuis, menyiapkan penghargaan terhadap tim turnamen yang mendapat skor tinggi</li><li>- Siswa diminta menukarkan lembar jawaban kepada siswa lain untuk saling mengoreksi dan dihitung perolehan skornya.</li></ul>	110 menit

<p><b>c. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan penghargaan terhadap tim yang menang dalam <i>turnament</i> maupun dalam kuis</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran</li> <li>- Guru memberi penugasan agar belajar dan mengucapkan salam</li> </ul>	<p>15 menit</p>
--	-----------------

**Alat / Bahan dan Sumber Belajar :**

**a. Alat Bahan :**

- Spidol
- White board / Papan tulis
- Kartu Nomor

**b. Sumber Belajar :**

- Internet
- Dr. H.M. Anton Athoillah, MM., *Dasar-dasar Manajemen*, Cet. 1 Pustaka Setia, Bandung:2010
- The Liang Gie, *Administrasi Perkantoran*, cet. Ke-8, Liberty, Yogyakarta : 2007

**Evaluasi :**

- a. Jenis Tagihan : Tes Tertulis
- b. Bentuk Tagihan : Pilihan ganda dan essay
- c. Soal *Game Turnament* (terlampir)
- d. Soal Kuis Individu (terlampir)

Jakarta, November 2010

Kolaborator

Guru

Umi Kalsum, S.Pd.

Monica Nining L.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Karya Ekopin

Firman Ubaidillah, SE.

## RIWAYAT HIDUP



**MONICA NINING LESTARI**, Lahir di Wonogiri tanggal 21 Agustus 1976. Peneliti memulai pendidikan formalnya pada tahun 1982 – 1988 di SD Negeri II Ketos, tahun 1988 – 1991 di SLTP Negeri Giritontro, tahun 1991 – 1994 di SMA Gajah Mungkur 1 Baturetno.

Pada tahun 1996 – 1999 di Akademi Sekretari dan Manajemen Marsudirini (ASMI) Santa Maria Yogyakarta, jurusan Sekretari. Tahun 1999-2000 bekerja pada PT.Indo Textil Tangerang sebagai Asisten sekretaris, tahun 2002 mengikuti pelatihan keterampilan kejuruan Administrasi Perkantoran di BLK Yogyakarta, tahun 2001-2006 bekerja pada CV. Mutiara Jaya Jl. Godean Yogyakarta, sebagai administrasi pembukuan dan keuangan. Pada tahun 2006 menikah dengan Albert Hernawan. Pada tahun 2008 mengikuti penyeteraan S1 Fakultas Ekonomi, Jurusan Ekonomi dan Adminstrasi, Program Studi Pendidikan Adminstrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta,. Tahun 2010 bekerja di SMK Karya Ekopin Cakung, Jakarta Timur sebagai tenaga pengajar.