

Received : 18-06-2022  
Revised : 28-07-2022  
Published : 15-08-2022

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Jurnal Khusus dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Turnament* untuk Siswa SMA

**Jumini**

SMA Negeri 1 Kayen, Pati, Indonesia

[sman1kayen@gmail.com](mailto:sman1kayen@gmail.com)

### Abstrak

Kenyataan menunjukkan hasil belajar Jurnal Khusus siswa kelas XII MIPA Ekonomi Lintas Minat SMAN1 Kayen tahun 2018 / 2019 masih rendah. Hal ini dilihat dari hasil tes pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus pada pertemuan awal nilai yang memenuhi KKM baru 19 %. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar ini adalah karena kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan cara-cara yang monoton, sehingga siswa kurang aktif, belajar menjadi kurang bermakna dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Jurnal Khusus ini, peneliti mencoba menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( Teams Game Turnament). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Jurnal Khusus bagi siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Kayen, melalui penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Turnament). Penelitian ini dilakukan selama satu semester atau enam bulan yaitu mulai bulan Januari 2019 sampai dengan Juni 2019, dilakukan di SMAN 1 Kayen. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini subyeknya adalah siswa kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Kayen dengan jumlah 42 orang yang terdiri dari 9 laki-laki dan 33 perempuan. Penelitian dilakukan dua siklus, tiap siklus ada 4 tahapan yaitu planning, action, observing dan reflecting. Hasil tes siswa kelas XII MIPA-6 pada Siklus I nilai rata-ratanya 80,51. Sedangkan hasil tes pada Siklus II nilai rata-ratanya 81,54. Pada Siklus I jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM ada 9 orang DENGAN PROSENTASE KETUNTASAN 80%, sedangkan pada Siklus II yang nilainya dibawah KKM ada 2 siswa. Ketuntasan mencapai 95 %. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( TEAMS GAME TURNAMENT ) hasil belajar Jurnal Khusus bagi siswa kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Kayen mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari kenaikan nilai rata-rata dan kenaikan jumlah siswa yang memenuhi KKM.

Kata Kunci: jurnal khusus; model pembelajaran kooperatif; teams game tournament



## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah dan pembaharuan pengelolaan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur secara sistematis Menurut Permendiknas No.41 tahun 2007 Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif ,inspiratif ,menyenangkan ,menantang dan memotivasi peserta didik sesuai dengan standar nasional pendidikan yaitu standar proses dimana meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan penilaian dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran efektif dan efisien.

Dalam Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi No 16 Tahun 2009, Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Implementasi dari pelaksanaan pendidikan diatas adalah guru sebagai ujung tombaknya. Sebagai seorang profesional dalam melaksanakan tugas utamanya guru harus dapat menyuguhkan pembelajaran yang dapat diserap peserta didik. Sehingga bisa mengubah peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan. Proses mengubah ini tidak mudah karena peserta didik adalah benda hidup dengan kondisi yang beragam. Dari kondisi ini guru harus selalu mencari strategi, tehnik maupun cara agar pembelajaran yang diberikan dapat diterima peserta didik. Sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar/

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kayen, diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas XII MIPA- 6 masih belum optimal.

Pembelajaran akuntansi dalam Kurikulum 2013 termasuk dalam mata pelajaran ekonomi. Salah satu materi pelajaran ekonomi akuntansi di SMA kelas XII baik kelas Peminatan maupun Kelas Lintas Minat di semester II adalah Jurnal Khusus, Dalam materi Jurnal Khusus ini

diperlukan ketelitian, pemahaman dan konsentrasi serta keterampilan yang tinggi. Jurnal Khusus adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi –transaksi yang sejenis. Transaksi – transaksi yang terjadi di perusahaan dagang ini dapat dikelompokkan ke dalam 5 jenis transaksi, yaitu: pembelian kredit, penjualan kredit, pengeluaran kas, penerimaan kas, dan transaksi umum. Oleh karena itu, berdasarkan jenis transaksi yang terjadi di perusahaan dagang, secara teoritik dapat diidentifikasi 5 jenis jurnal khusus yaitu: jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal pengeluaran kas, jurnal penerimaan kas, jurnal umum.

Materi pokok jurnal khusus pada perusahaan dagang ini banyak menuntut siswa untuk dapat memahami bagian-bagian dari jurnal khusus. Sehingga materi ini memerlukan konsentrasi, pemahaman, keterampilan dan ketelitian serta penalaran dalam mempelajarinya. Sebagian besar siswa menganggap bahwa materi ini sulit untuk dipahami karena memerlukan ketelitian dan pemahaman terhadap konsep yang terdapat pada materi tersebut. Penjelasan yang dilakukan oleh guru kadang kurang dipahami oleh siswa sehingga banyak siswa yang mendapat nilai yang kurang memuaskan.

Materi jurnal khusus merupakan salah satu pokok bahasan yang masih dianggap sulit, karena dalam hal ini dibutuhkan pemahaman yang lebih dalam mengelompokkan semua transaksi yang terjadi di perusahaan dagang ke dalam jenis transaksi pembelian kredit, penjualan kredit, pengeluaran kas, penerimaan kas, dan transaksi umum. Tidaklah mudah dalam mengelompokkan ke dalam 5 jenis tersebut, seorang siswa harus memiliki daya logika yang baik dan benar-benar paham tentang jurnal khusus sehingga siswa dituntut untuk berlatih terus menerus agar bisa benar-benar memahami materinya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa akuntansi khususnya pada materi jurnal khusus diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik untuk kedepannya.

Salah satu model pembelajaran untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif sangat efektif membuat siswa aktif dalam proses belajar. Siswa belajar dari pengalaman dan partisipasi aktif mereka dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif ini akan membantu guru dalam menjelaskan materi jurnal khusus kepada siswa. Dalam metode ini setelah guru selesai menjelaskan siswa akan berdiskusi dalam kelompok membahas kesulitan-kesulitan yang mereka alami.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang diutarakan oleh Slavin adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). Tipe pembelajaran ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan alternatif untuk mengajar. Dalam model pembelajaran ini siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan terdiri dari 5-6 orang siswa. Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar setiap siswa dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru dan semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran dalam menyelesaikan semua permasalahan yang diperoleh dari guru secara bersama-sama sehingga diharapkan setiap siswa akan siap dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang siswa untuk belajar. Setelah dibentuk kelompok tersebut, setiap siswa saling bekerja sama mempelajari materi yang diberikan oleh guru secara bersama-sama. Setiap siswa bertanggung jawab atas anggota kelompoknya. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan permainan akademik antar kelompok.

Pembelajaran dalam model TGT (Teams Games Taournament) ini terdapat unsur game dan tournament yang akan membuat siswa lebih rileks dalam menerima materi pelajaran jurnal

khusus yang masih dianggap sulit. Dengan model ini akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam Teams Games Tournaments semua siswa tidak ada yang tidak aktif selama proses belajar mengajar berlangsung dan juga siswa akan termotivasi saat pembelajaran sehingga hasil belajarnya akan meningkat. Disamping itu Teams Games Tournament lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan dengan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok.

Kelebihan metode ini dapat mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan kerjasama kelompok, metode TGT ini juga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Disamping itu dengan model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) sesuai untuk kompetensi dasar jurnal khusus. Jurnal khusus merupakan materi akuntansi yang membutuhkan pemahaman yang baik. Dalam mempelajari materi jurnal khusus siswa harus memahami konsep materi dan bentuk-bentuk jurnal khusus. Siswa tidak hanya menghafalkan konsep-konsep dan bentuk-bentuk jurnal khusus tersebut. Materi jurnal khusus bisa menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) karena metode ini memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran karena bisa bertanya dengan teman satu kelompok atau kepada guru bila menemui kesulitan.

## METODE

### Setting Penelitian

#### 1. Waktu Penelitian

Penelitian ini kami lakukan dalam semester 2 tahun 2018 / 2019, mulai bulan Januari 2019 sampai Juni 2019 dengan perincian waktu sebagai berikut :Bulan Januari peneliti gunakan untuk menyusun proposal, karena kegiatan pembelajaran baru dimulai pertengahan awal Januari 2019.Penyusunan instrumen penelitian dilakukan pada bulan Februari. Pengambilan data atau pelaksanaan tindakan dilakukan pada bulan Maret minggu pertama, kedua dan ketiga dengan tiga kali pertemuan setiap minggunya, jadi ada enam kali pertemuan.

Analisis data direncanakan pada bulan April dan pada bulan Mei digunakan untuk menyusun laporan hasil PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sampai bulan Juni Jurnal Khusus adalah materi yang diberikan siswa kelas XII SMA semester 2 baik kelas Peminatan maupun Kelas Lintas Minat , sesuai pada kurikulum 2013 membutuhkan waktu 12 x 45 menit..Alokasi waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 1. di bawah ini.

**Tabel 1.** Alokasi Waktu Penelitian

No	Uraian	Bulan					
		Jan	Feb	Maret	April	Mei	Jun
1.	Penyusunan proposal PTK	X					
2.	Penyusunan instrumen PTK		X				
3.	Pengumpulan data dengan melakukan tindakan :						
	a. Siklus I			X			
	b. Siklus II			X			
4.	Analisa data				X		
5.	Menyusun laporan PTK					X	X

## 2. Setting Tempat

- a. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Kayen, Jl. Kayen Sukolilo.
- b. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Kayen, karena hasil belajar Jurnal Khusus dari siswa SMAN 1 Kayen kelas XII MIPA masih rendah. Diharapkan dengan adanya penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan hasil belajar Jurnal Khusus bagi siswa kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Kayen Semester 2 Tahun Pelajaran 2018 / 2019

## Subyek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subyeknya adalah siswa kelas XII MIPA-6 ada 42 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 33 orang perempuan.

## Sumber Data

Sumber data yang peneliti peroleh adalah data yang berasal dari subyek penelitian ini sebagai sumber data primer, yaitu :

1. Data kondisi awal dari subyek penelitian yang berupa nilai tes pertemuan ketiga pada standart kompetensi Jurnal Khusus yang sesuai silabus alokasi waktunya ada enam kali pertemuan.
2. Data nilai tes pada siklus I, yang pelaksanaannya pada pertemuan keempat.
3. Data nilai tes pada siklus II, yang pelaksanaannya pada pertemuan ke enam.

Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data dari hasil pengamatan yang dilakukan teman sejawat, berupa :

1. Hasil pengamatan pada siklus I, pada saat pelaksanaan siklus I dimana pembelajaran sudah menggunakan model TGT dengan GAME mengenai Jurnal Khusus..
2. Hasil pengamatan pada siklus II, pada saat pelaksanaan siklus II dimana pembelajaran sudah menggunakan model TGT TURNAMENT mengenai Jurnal Khusus.

## Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berbentuk teknik tes dan teknik non tes.

### 1. Teknik tes

Teknik tes ini berupa tes tertulis yang diperlukan untuk memperoleh data nilai kondisi awal, data nilai Siklus I dan data nilai Siklus II. Setiap tes dibuat 30 soal pilihan ganda, tes dikerjakan selama 45 menit pada akhir pertemuan ketiga, akhir pertemuan ke empat dan akhir pertemuan ke enaam.

### 2. Teknik non tes

Teknik non tes berupa hasil ini berupa hasil pengamatan teman sejawat dengan mencatat perilaku subyek penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung baik pada Siklus I dan Siklus II yang akan dicatat pada lembar pengamatan.

## Validasi Data

Agar dalam penelitian diperoleh data yang valid, maka diperlukan validasi data. Adapun validasi yang digunakan adalah validasi kuantitatif dan validasi kualitatif. Validasi kuantitatif untuk data yang berupa angka dan validasi kualitatif untuk data yang tidak berupa angka.

### 1. Validasi kuantitatif

Sebelum membuat soal tes, maka terlebih dahulu disusun kisi-kisi soal ini dimaksudkan agar indikator tidak mengelompok atau soal bisa lebih menyebar, selain itu indikator tidak menyimpang dari standart kompetensi maupun kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berdasarkan kurikulum yang berlaku.

### 2. Validasi Kualitatif

Untuk data yang tidak berupa angka divalidasi melalui triangulasi. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi ruang, triangulasi teoritis dan triangulasi waktu.

Trianggulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data dalam waktu yang berbeda, sedapat mungkin meliputi rentangan waktu tindakan dilaksanakan dengan frekuensi yang memadai untuk menjamin bahwa perubahan perilaku tertentu bukan hanya suatu kebetulan. Pada penelitian ini, data tentang proses pembelajaran dengan model TGT pada hari yang berbeda dan jumlah pengamatan sesuai siklus yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

Trianggulasi peneliti dapat dilakukan dengan mengumpulkan data yang sama oleh beberapa peneliti sampai diperoleh data yang relatif konstan. Dalam penelitian ini, diperoleh dari beberapa teman sejawat dalam mengamati proses pembelajaran sesuai siklus yang dilaksanakan.

Trianggulasi ruang dapat dilakukan dengan mengumpulkan data yang sama di tempat yang berbeda, dijadikan ajang penelitian yang sama dan data yang sama dikumpulkan dari kelas yang menjadi subyek dalam penelitian ini.

Trianggulasi teoritis dapat dilakukan dengan memakai gejala perilaku tertentu dengan dituntun oleh beberapa teori yang berbeda tetapi terkait.

### **Analisa Data**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar dan data kualitatif berupa hasil pengamatan pada saat proses belajar berlangsung.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan diskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan :

1. Nilai tes kondisi awal, yaitu tes pada pertemuan ke satu dengan nilai tes pada akhir Siklus I yaitu pertemuan ke tiga.
  2. Nilai tes akhir Siklus I dengan nilai tes akhir Siklus II
- Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan diskriptif kualitatif, yaitu dengan membandingkan:
1. Hasil pengamatan proses belajar kondisi awal, yaitu pengamatan pada proses belajar pertemuan ke satu sampai ke tiga dengan pengamatan proses belajar selama Siklus I.
  2. Hasil pengamatan proses belajar Siklus I dengan hasil pengamatan proses belajar Siklus II

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang tepat untuk dilaksanakan guru karena terkait dengan tugas pokok yang selalu dihadapi. Adapun ciri dari penelitian tindakan kelas adalah selalu ada tindakan (action). Dalam penelitian ini, tindakan yang akan dilakukan melalui dua siklus, dan setiap siklus ada empat tahapan, yaitu planning, acting, observing dan reflecting.

#### **1. Siklus I**

Siklus I akan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan atau enam jam pelajaran. Dalam Siklus I ini jatuh pada pertemuan ke satu sampai ke tiga tiga dalam pembahasan Jurnal Khusus. Adapun tahapan dalam Siklus I ini adalah sebagai berikut :

##### **a. Perencanaan tindakan**

###### **1) Apersepsi:**

Membentuk kelompok besar, tiap kelompok terdiri dari 6 siswa sebanyak 3 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 7 siswa sebanyak 3 kelompok.. karena jumlah siswa ada 39 siswa, maka ada kelompok.6 kelompok.

###### **2) Kegiatan inti**

Kegiatan pembelajaran mengenai Jurnal Khusus ini sudah menggunakan Model TGT GAME para siswa memahami materi dengan bermain game pada kelompok masing-masing , ini dilakukan pada pertemuan ke dua.

###### **3) Penutup**

Kegiatan ini dilakukan pada pertemuan ke tiga dengan mengadakan tes setelah selesai satu KD (kompetensi dasar) dan berakhirnya Siklus I.

- b. Pelaksanaan tindakan
    - 1) Apersepsi  
Membentuk kelompok besar, tiap kelompok terdiri dari 10 siswa. Karena jumlah siswa ada 39 siswa maka ada empat kelompok.
    - 2) Kegiatan inti  
Kegiatan pembelajaran mengenai Jurnal Khususl sudah menggunakan Model TGT GAME, para siswa memahami mareti Jurnal Khusus dengan bermain game, ini dilakukan pada pertemuan ke dua dan bersama dengan guru menyimpulkan hasil permainan game..
    - 3) Penutup.  
Kegiatan ini menginduks setelah selesai satu KD (Kompetensi Dasar) dan berakhir Siklus I.
  - c. Pengamatan tindakan
    - 1) Pada pertemuan ke tiga ada Siklus I
    - 2) Proses belajar akan diperoleh dari hasil kolaborasi dengan teman sejawat untuk mengamati proses belajar.
  - d. Refleksi
    - 1) Hasil belajar yaitu akan membandingkan hasil tes kondisi awal dengan hasil tes siklus
    - 2) Proses belajar akan berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengamati proses pembelajaran pada Siklus I dan akan membandingkan dengan proses pembelajaran pada kondisi awal.
2. Siklus II
- Dalam Siklus II ini akan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan atau enam jam pelajaran. Berdasarkan silabus pembahasan Jurnal Khususl ini dilaksanakan pada pertemuan ke empat sampai dengan ke enam. Adapun tahapan dalam Siklus II ini adalah sebagai berikut :

## HASIL

### Deskripsi Kondisi Awal

Dalam kegiatan pembelajaran mengenai kompetensi dasar Jurnal Khusus dilaksanakan enam kali pertemuan atau 12 jam pembelajaran.

Pada saat belum dilakukan peelitian tindakan kelas, guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, yaitu memberikan informasi dengan ceramah mengenai konsep-konsep Jurnal Khusus lalu memberi tugas untuk mengerjakan soal. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan kurang memahami konsep mengenai Jurnal Khusus akibatnya hasil belajar siswa rendah.

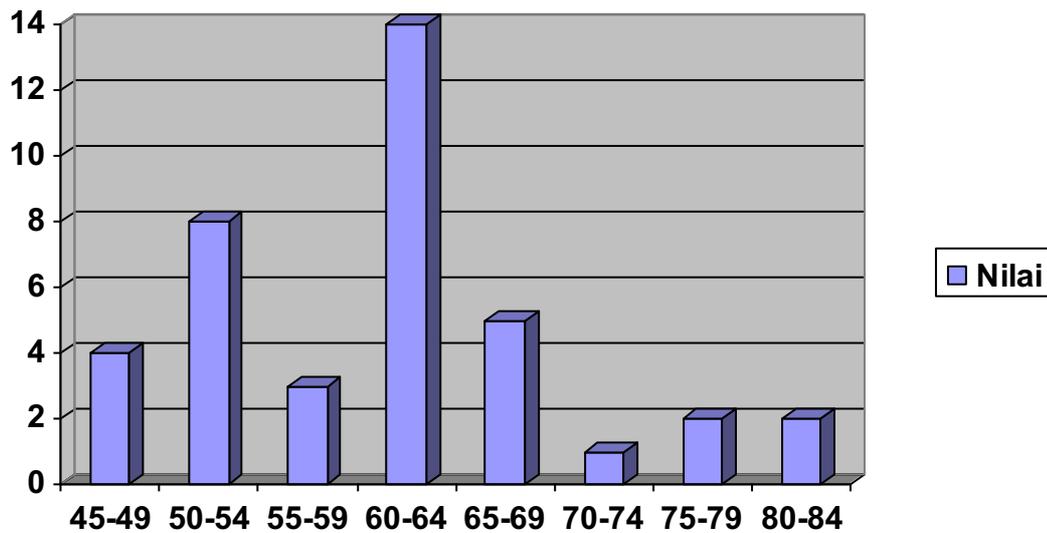
Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari hasil tes setelah pembelajaran Jurnal Khusus pada pertemuan ke satu sampai ke tiga. Ini sebagai tes awal dan dapat dilihat dalam tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Tes Awal**

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	45 – 49	4	10
2	50 – 54	8	21
3	55 – 59	3	8
4	60 – 64	13	36
5	65 – 69	6	13
6	70 – 74	2	2
7	75 – 79	3	5
8	80 – 84	3	5
9	85 – 89	-	-
10	90 – 95	-	-
Jumlah		42	100
KKM72 Jumlah Tuntas		8	19

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar Jurnal Khusus secara klasikal dari siswa kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Kayen ini sangat rendah. Dengan KKM (Kriter Ketuntasan Minimum) 72, siswa yang tuntas hanya ada 8 siswa atau 19 %.

Selanjutnya dapat dilihat juga pada diagram di bawah ini :



**Gambar 1.** Diagram Batang Hasil Tes Awal

### Deskripsi Siklus I

Berdasarkan hasil tes awal tersebut di atas dijadikan dasar sebagai refleksi awal melalui diskusi sesama guru ekonomi (kolaborasi). Selanjutnya sesuai pelaksanaan dalam Siklus I tindakan pertama ini dilaksanakan pembelajaran Jurnal Khususl dengan menggunakan Model TGT GAME. Adapun hasil akhir Siklus I dapat dilihat dalam hasil tes maupun hasil non tes melalui empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, hasil pengamatan dan refleksi.

1. Perencanaan tindakan

a. Apersepsi

Dalam kegiatan ini membentuk kelompok ,tiap kelompok terdiri dari 7 siswa. Karena jumlah siswa ada 42 siswa, maka ada 6 kelompok.

b. Kegiatan inti

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke dua pembelajaran Jurnal Khusus menggunakan Model TGT GAME. Siswa memahami materi dengan bermain game per kelompok masing-masing.

Pada pertemuan ke kedua, pembelajaran Jurnal Khusus ini dilanjutkan dengan mendiskusikan antar kelompok lalu dengan bimbingan guru disimpulkan hasil permainan game.

c. Penutup

Pada pertemuan ke tiga diadakan tes sebagi berakhirnya Siklus I.

2. Pelaksanaan tindakan

a. Apersepsi

Membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 7 siswa. Karena jumlah siswa ada 42 siswa, maka ada 6 kelompok.

b. Kegiatan inti

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke dua, pembelajaran Jurnal Khusus menggunakan Model TGT GAME Siswa Memahami materi dengan bergamin game per kelompok masing-masin



**Gambar 2.** Foto Kegiatan Siklus I

c. Penutup

Diadakan tes sebagai berakhirnya Siklus I yang dilaksanakan pada pertemuan ke tiga.

3. Hasil pengamatan

- a. Hasil Belajar pada Siklus I ini diperoleh dari tes akhir Siklus I yang dilaksanakan pada pertemuan ke tiga Hasil belajar ini dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

**Tabel 3.** Hasil Tes Siklus I

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	45 – 49	-	-
2	50 – 54	-	-
3	55 – 59	-	-
4	60 – 64	1	2
5	65 – 69	-	-
6	70 – 74	10	24
7	75 – 79	11	26
8	80 – 84	2	5
9	85 – 89	13	31
10	90 – 95	5	12
Jumlah		42	100
KKM 72 Jumlah Tuntas		33	90

Keterangan :

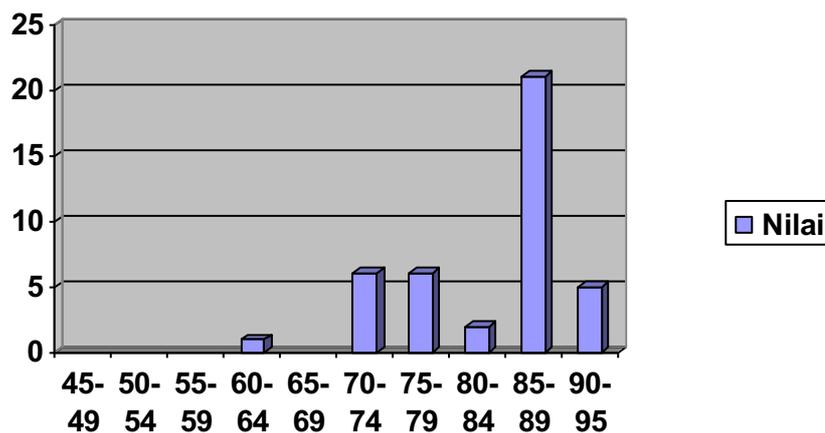
Jumlah siswa yang tuntas : 33 siswa

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 9 siswa

Persentase ketuntasan : 90 %

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Model TGT GAME maka dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 72, siswa yang sudah kompeten dan tuntas ada 33 siswa atau 80 %. Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 9 siswa atau 20 %.

Selanjutnya hasil belajar Siklus I dapat dilihat juga dalam diagram di bawah ini.



**Gambar 3.** Diagram Batang Hasil Tes Pada Siklus I

- b. Hasil Pengamatan Proses Belajar (Hasil Non Tes)

Menurut pengamatan teman sejawat pada kegiatan proses pembelajaran Siklus I ini dapat dilihat dalam lembar pengamatan yang disajikan dalam tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Non Tes Kondisi Awal dan Siklus I

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesiapan siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran			v		
2	Perhatian siswa pada materi yang diajarkan		v			
3	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan		v			
4	Interaksi siswa dengan temannya			v		
5	Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas			v		

Keterangan pemberian skor :

1= Banyaknya peserta didik yang melakukan aktifitas 16 % - 32 %

2= Banyaknya peserta didik yang melakukan aktifitas 33 % - 49%

3= Banyaknya peserta didik yang melakukan aktifitas 50 % - 66 %

4= Banyaknya peserta didik yang melakukan aktifitas 67 % - 83 %

5= Banyaknya peserta didik yang melakukan aktifitas 84 % -100 %

#### Kriteria Keaktifan Peserta Didik

N0	Interval Presentase	Kriteria
1	16 % - 32 %	Tidak Aktif
2	33 % - 49 %	Kurang Aktif
3	50 % - 66 %	Cukup Aktif
4	67 % - 83 %	Aktif
5	84 % - 100 %	Sangat Aktif

Pengamatan :

Skor hasil observasi : ( 3 + 2 + 2 + 3 + 3 ) = 13

Presentase =  $13/25 \times 100 \% = 52 \%$

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui hasil non tes yang diperoleh dari pengamatan teman sejawat dapat diketahui bawah selama kegiatan pembelajaran materi Jurnal Khusus setelah menggunakan Model TGT GAME pembelajaran menjadi efektif karena siswa terlibat aktif bermain game dalam kelompok dalam memahami materi.

#### 4. Refleksi

##### a. Hasil belajar (hasil tes)

Hasil tes pada kondisi awal nilai rata-rata 60,26; nilai tertinggi 80 Sedangkan hasil tes pada Siklus I nilai rata-rata 80,51 nilai tertinggi 93,00 dan terendah 63,00.

Pada kondisi awal jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM ada 34 siswa. Sedangkan hasil tes pada Siklus I setelah melakukan tindakan, jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM tinggal 9 siswa.

Hasil refleksi ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.** Hasil Tes Kondisi Awal dan Siklus I

Nilai	Kondisi Awal	Siklus I
Tertinggi	80	93
Terendah	45	63
Rata-rata	60,22	80,51

Dari tabel di atas dapat dilihat ada kenaikan nilai terendah dari kondisi awal naik sebesar 18. Nilai tertinggi juga mengalami kenaikan sebesar 13. Dan nilai rata-rata juga mengalami kenaikan sebesar 20,29

**Tabel 6.** Jumlah Siswa yang Memenuhi KKM Kondisi Awal dan Siklus I

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Kondisi awal	8	19 %
2	Siklus I	33	90 %

Dari tabel di atas dapat dilihat ada kenaikan jumlah siswa yang memenuhi KKM (tuntas) dari kondisi awal ada 8 siswa dan pada Siklus I ada 33 siswa, yang berarti ada kenaikan sebesar 25.

b. Hasil pengamatan proses belajar (hasil non tes)

Pada kondisi awal belum ada kolaborasi dengan teman sejawat, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara konvensional. Siswa pasif, kegiatan monoton dan membosankan karena pembelajaran terpusat pada guru.

Pada siklus I pembelajaran sudah kolaborasi dengan teman sejawat sehingga pembelajaran sudah bervariasi, guru sebagai fasilitator sehingga siswa aktif dan kegiatan menyenangkan.

Hasil pengamatan ini dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

**Tabel 7.** Proses Belajar Kondisi Awal dan Siklus I

No	Proses Belajar	
	Kondisi Awal	Siklus I
1	Siswa pasif	Siswa aktif
2	Terpusat pada guru	Guru sebagai fasilitator
3	Monoton dan membosankan	Bervariasi menyenangkan dengan bermain game dan tournament

## Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan tindakan

a. Apersepsi

Membentuk kelompok meja, tiap kelompok terdiri 7 orang, karena jumlah siswa ada 42 orang, maka ada 6 meja kelompok. Guru mengarahkan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Kegiatan inti

Pada pertemuan ke tujuh, kegiatan pembelajaran menggunakan Model Turnament. Siswa bermain secara turnament per kelompok meja masing-masing. Pada pertemuan ke lima, pembelajaran dilanjutkan dengan mendiskusikan antar kelompok lalu dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil turnament.

c. Penutup

Pada pertemuan ke enam diadakan tes sebagai akhir dari Siklus II.

2. Pelaksanaan tindakan

a. Apersepsi

Membentuk kelompok meja, tiap kelompok meja terdiri 6 dan 7 orang, karena jumlah siswa ada 39 orang, maka ada 6 kelompok meja.

b. Kegiatan inti

Pada pertemuan ke empat, kegiatan pembelajaran menggunakan Model TGT TURNAMENTJ, yang pada Siklus I menggunakan Model TGT GAME Siswa bermain dalam turnamen per kelompok meja. Pada pertemuan ke lima, pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi antar kelompok. Dengan bimbingan guru membuat kesimpulan hasil turnamen.



**Gambar 4.** Foto Kegiatan Siklus II

c. Penutup

Diadakan tes akhir Siklus II pada pertemuan ke enam.

3. Hasil pengamatan

a. Hasil belajar (hasil tes)

Hasil belajar diperoleh dari tes yang dilaksanakan pada pertemuan ke enam. Hasil tes ini dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

**Tabel 8.** Hasil Tes Siklus II

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	45 – 49	-	-
2	50 – 54	-	-
3	55 – 59	-	-
4	60 – 64	-	-
5	65 – 69	-	-
6	70 – 74	2	5
7	75 – 79	2	5
8	80 – 84	25	59
9	85 – 89	8	20
10	90 – 95	5	11
Jumlah		42	100
KKM 72 Jumlah Tuntas		2	5

Keterangan :

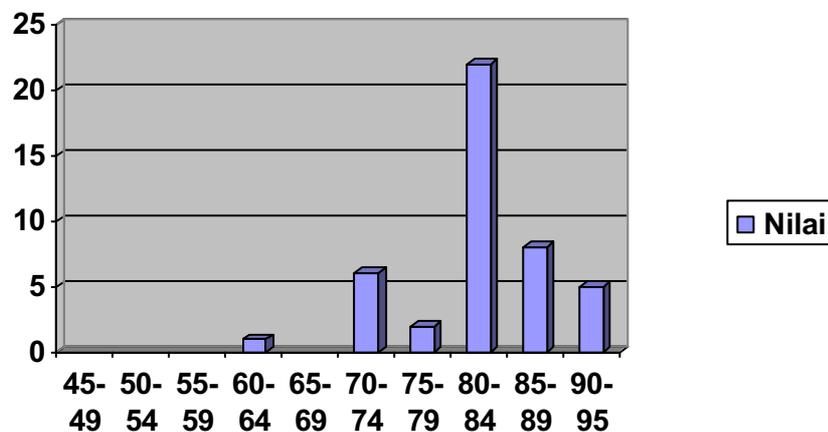
Jumlah siswa yang tuntas : 42siswa

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 2

Persentase ketuntasan : 95 %

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat diketahui bahwa setelah pembelajaran dilakukan dengan Model TGT TURNAMENT, maka dengan KKM 72, siswa yang tuntas meningkat menjadi 37 orang.

Selanjutnya hasil tes Siklus II ini dapat juga dilihat dalam diagram di bawah ini.



**Gambar 6.** Diagram Batang Hasil Tes Siklus II

b. Hasil pengamatan proses belajar (hasil non tes)

Menurut pengamatan teman sejawat pada kegiatan proses pembelajaran Siklus II ini dapat dilihat dalam lembar pengamatan yang disajikan dalam tabel 10 di bawah ini.

**Tabel 9.** Hasil Non Tes Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesiapan siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran					v
2	Perhatian siswa pada materi yang diajarkan				v	
3	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan				v	
4	Interaksi siswa dengan temannya				v	
5	Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas					v

**Pengamatan :**

**Skor hasil observasi : ( 5+ 4 + 4 + 4 + 5 ) = 22**

**Presentase pengamatan = 22/ 25 x 100 % = 88 %**

Berdasarkan tabel 9 di atas, pada waktu proses pembelajaran Siklus II terlihat semua siswa (39 orang) lebih serius, bermain dalam turnamen dan bertanggung jawab pada kelompoknya.

#### 4. Refleksi

##### a. Hasil Belajar (hasil tes)

Hasil tes Siklus I nilai rata-ratanya 80,51 sedangkan hasil tes Siklus II nilai rata-ratanya 81,54. Sedang nilai tertinggi Siklus I adalah 93 pada Siklus II tertinggi 95.

Pada Siklus I jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM ada 7 siswa. Sedangkan pada Siklus II jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM ada 2 orang, yang berarti dari 39 siswa 95 % sudah mencapai diatas KKM..

Hasil tes Siklus I nilai terendahnya 63 nilai tertingginya 93 Sedangkan setelah diadakan tindakan pada Siklus II, nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95.

Hasil tes Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam tabel 10 di bawah ini.

**Tabel 10.** Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I	Siklus II
Tertinggi	93	95
Terendah	63	75
Rata-rata	80,51	81,54

Dari tabel di atas, dapat dilihat ada kenaikan nilai terendah dari Siklus I ke Siklus II dari 63 menjadi 75 dan kenaikan nilai tertinggi dari 93 menjadi 95.

Ada kenaikan nilai rata-rata pada Siklus II dari Siklus I. Bila pada Siklus I nilai rata-rata 80,51 maka pada Siklus II nilai rata-rata menjadi 81,54 ada kenaikan sebesar 1,03.

Selanjutnya jumlah siswa yang memenuhi KKM antara Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam tabel 11 di bawah ini.

**Tabel 11.** Jumlah Siswa yang Memenuhi KKM Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siklus I	33	90%
2	Siklus II	40	95 %

Dari tabel di atas, dapat dilihat ada kenaikan jumlah siswa yang memenuhi KKM dari Siklus I ada 33 siswa dan pada Siklus II ada 40 siswa, yang berarti ada kenaikan sebesar 7.

b. Hasil Pengamatan (hasil non tes)

Pada kegiatan proses belajar Siklus I, siswa sebagian sudah terlihat aktif. Sudah ada kerja sama dalam kelompok dan antar kelompok interaksi antar siswa berjalan harmonis. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan Model TGT GAME dan pada Siklus II kegiatan pembelajaran dengan Model TGT TURNAMENT.

Proses belajar pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam tabel 12 di bawah ini.

**Tabel 12.** Proses Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Proses Belajar			
	Siklus I		Siklus II	
1	Siswa aktif		Siswa aktif	
2	Guru sebagai fasilitator		Guru sebagai fasilitator	
3	Kegiatan pembelajaran menyenangkan Menggunakan Model TGT GAME		Kegiatan pembelajaran menyenangkan	
4.			Menggunakan Model TGT TURNAMENT	

## Pembahasan

### 1. Pelaksanaan Tindakan

Pada saat belum dilakukan penelitian tindakan kelas, guru masih menggunakan metode yang monoton, pembelajaran dilakukan secara klasikal. Kegiatan guru di kelas masih menggunakan cara konvensional, yaitu memberikan informasi untuk konsep-konsep Jurnal Khusus, kemudian memberi tugas.

Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif. Guru tidak memberikan contoh secara riil, akibatnya hasil belajar siswa rendah.

Pada Siklus I dilakukan tindakan dengan cara membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 7 orang. Karena ada 42 siswa maka ada 6 kelompok.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke dua kegiatan pembelajaran menggunakan Model TGT GAME siswa bermain dalam game dan berakhir dengan bimbingan guru bersama-sama mengambil kesimpulan dari bermain game. Dan pada pertemuan ke tiga diadakan tes sebagai akhir Siklus I.

Pada kegiatan Siklus I ini masih terlihat beberapa anak yang kurang aktif. Hal ini disebabkan karena masih ada rasa takut atau belum percaya diri siswa dalam satu kelompok.

Pada Siklus II dilakukan tindakan dengan cara melaksanakan TURNAMENT dan anggota kelompoknya diganti. Nama dan jumlah anggotanya berubah. Dalam siklus II tetap ada 6 kelompok, tetapi personil dan jumlahnya berubah.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke empat kegiatan pembelajaran menggunakan Model TGT TURNAMENT. Siswa menyelesaikan turnamen dengan kelompoknya dilanjutkan sampai pertemuan ke lima selanjutnya dengan bimbingan guru, bersama dengan semua kelompok menyimpulkan hasil turnamen. Dari pertemuan ke enam diadakan tes sebagai akhir pertemuan Siklus II.

Pada kegiatan pembelajaran Siklus II ini terlihat sangat aktif. Semua siswa dalam kelompok aktif mengambil kesempatan menyelesaikan turnamen, guru hanya membimbing sebagai fasilitator.

### 2. Hasil pengamatan

Pada kondisi awal kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif. Guru masih menggunakan metode yang konvensional, yaitu memberi

informasi dengan ceramah mengenai konsep-konsep pasar modal, lalu memberi tugas untuk mengerjakan soal. Siswa masih kurang memahami konsep Jurnal Khusus, terlihat tidak ada siswa yang bertanya, akibatnya hasil belajarnya rendah.

Rendah hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari hasil tes awal, nilai rata-ratanya 60,26 nilai terendah 45, nilai tertinggi 80 . Jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM ada 25 siswa sedangkan yang tuntas hanya ada 14 siswa.

Selanjutnya dilakukan tindakan pada Siklus I dan dari hasil pengamatan teman sejawat sebagai kolaborator kegiatan pembelajaran makin baik, nampak ada 30 anak yang mengikuti dengan serius, sikap duduknya tenang dan senang, sehingga kegiatan belajar makin aktif.

Semakin baiknya pembelajaran ini terlihat dari nilai rata-ratanya yang lebih baik yaitu 80,51; juga makin baiknya nilai terendah menjadi 63 dan nilai tertinggi 93. Dan jumlah siswa 42 yang semula di bawah KKM 34 siswa, berkurang menjadi 9 siswa.. Sehingga yang tuntas sudah ada 33 siswa (80 %).

Pada Siklus II pembelajaran semakin menarik dan siswa makin aktif, Pembelajaran Model TGT GAME dilanjutkan Model TGT TURNAMENT di siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan teman sejawat nampak semua siswa yaitu ada 42 siswa mengikuti secara serius, duduknya tenang dan senang sekali. Sehingga mereka nampak sangat aktif mengambil peran dalam turnamen.

Sangat baiknya kegiatan pembelajaran pada siklus ini terlihat dari nilai rata-ratanya menjadi 81,54 sedang nilai terendahnya saja baik yaitu 75 dan nilai tertingginya 95. Dan dari 42 siswa ,orang tuntas.

### 3. Hasil refleksi

#### a. Hasil belajar atau hasil tes

Hasil tes pada Siklus I nilai rata-ratanya 80,51 sedangkan hasil tes pada Siklus II rata-ratanya 81,54.

Pada Siklus I jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM ada 8 siswa (19 %) dan yang tuntas ada 34 siswa (81 %). Sedangkan pada Siklus II jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM 2 siswa ( 5 %)., Jadi pada siklus II ketuntasan mencapai 95 %.

Hasil tes pada Siklus I nilai terendahnya 63 dan nilai tertingginya 93. selanjutnya pada Siklus II nilai rendahnya 75 dan nilai tertingginya 95.

Ada kenaikan nilai terendah dari kondisi Siklus I ke Siklus II dari 63 menjadi 75. Jadi ada kenaikan sebesar 12 atau 12 % . Adapun nilai tertinggi dari kondisi Siklus I ke Siklus II dari 93 menjadi 95, jadi ada kenaikan sebesar 2 atau 5 %.

#### b. Proses belajar atau hasil non tes

Kegiatan belajar terlihat makin aktif karena dengan adanya Model TGT GAME banyaknya peserta didik yang melakukan kegiatan sebesar 52 % masuk dalam kriteria cukup aktif. Ini menunjukkan hasil pengamatan dari kolaborasi.

Selanjutnya pada Siklus II pembelajaran sangat aktif. Banyaknya peserta didik yang melakukan kegiatan sebesar 88 % masuk dalam kriteria sangat aktif.

- a. Perencanaan tindakan
  - 1) Apersepsi  
Dalam kegiatan ini akan membentuk kelompok seperti siklus 1 tetapi anggota kelompoknya diganti. Jadi jumlah kelompoknya tetap ada 6 kelompok.
  - 2) Kegiatan Inti  
Pada pertemuan ke empat kegiatan pembelajaran mengenai Jurnal Khusus ganti menggunakan Model TGT TURNAMENT dan siswa memahami materi Jurnal Khusus dengan melaksanakan turnamen dengan bertanggungjawab pada kelompok masing-masing. diskusi antar kelompok, lalu bersama guru menyimpulkan hasil turnamet.
  - 3) Penutup  
Pada pertemuan ke enam akan mengadakan tes sebagai akhir dari kegiatan Siklus II.
  
- b. Pelaksanaan tindakan
  - 1) Apersepsi  
Dalam kegiatan ini akan membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 6 siswa dan 7 siswa, karena jumlah siswa 42 siswa, maka akan ada 6 kelompok.
  - 2) Kegiatan inti  
Pada pertemuan ke empat dan ke lima kegiatan pembelajaran mengenai Jurnal Khusus ganti menggunakan Model TGT TURNAMENT dan siswa memahami materi dengan berdiskusi kelompok mengikuti turnamen di kelas dengan kelompoknya masing-masing. lalu bersama guru menyimpulkan hasil turnamen sampai pertemuan ke lima..
  - 3) Penutup  
Pada pertemuan ke enam sebagai akhir dari pembahasan Jurnal Khusus akan mengadakan tes sebagai akhir kegiatan Siklus II.
  
- c. Pengamatan Tindakan
  - 1) Hasil belajar akan dilakukan dari nilai tes pada Siklus II
  - 2) Proses belajar akan diperoleh dari hasil kolaborasi dengan teman sejawat melalui pengamatan kegiatan pembelajaran Siklus II
  - 3)
  
- d. Refleksi
  - 1) Hasil belajar akan dilakukan dengan membandingkan hasil tes Siklus I dengan hasil tes Siklus II.
  - 2) Proses belajar akan diperoleh dengan bantuan teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran pada Siklus II dan membandingkan dengan kegiatan pembelajaran pada Siklus I.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pengamatan saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar tentang Kompetensi Dasar Jurnal Khusus mengalami peningkatan dengan Model ran Kooperatif Tipe TGT (Time Game Turnament) bagi siswa kelas XII MIPA-6 SMAN 1 KAYEN Semester 2 tahun 2018 / 2019.
2. Peningkatan hasil belajar tentang Kompetensi Jurnal Khusus ini dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-ratanya dan kenaikan jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM

## Implikasi

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini maka diharapkan memberikan sumbangan berupa :

1. Perkembangan ilmu pengetahuan terutama yang berkembang dengan strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran maupun metode pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran ekonomi
2. Semangat untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas
3. Rujukan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran ekonomi
4. Rujukan untuk menyusun silabus maupun RPP pembelajaran ekonomi.

## Saran

Dari hasil simpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah  
Sekolah sebagai lembaga hendaknya memiliki program pengembangan profesi guru di sekolah, khususnya untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
2. Bagi Kepala Sekolah  
Kepala sekolah hendaknya mendorong guru-guru dilingkungan sekolahnya untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Bagi Guru  
Guru sebaiknya semangat untuk melakukan penelitian tindakan kelas, karena selain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, juga untuk mengembangkan profesinya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ann, Tri Catharina, Psikologi Belajar Semarang; UNNES PRESS
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010). Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Bobbi De Potter, Mike Hehachi. 2000. Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa.
- Depdiknas. 2003. Standart Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi SMA & MA. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Anonim. 2005. Materi Pelatihan Terintegrasi IPS Buku 4. Jakarta: Depdiknas. Jakarta: Dir. PLP. Dikdasmen-Diknas.
- Anonim. 2005. Peningkatan Kualitas Pendidikan. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Dahar, RW. 1996. Teori-Teori Belajar. Jakarta: Erlangga.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anonim. 2010. Strategi Belajar Mengajar . Jakarta: PT Sdi Mahasatya..
- E. Slavin, Robert . 2005. Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik. Bandung Nusa Media
- Hamalik, Demar. 1989. Komputerisasi Pendidikan Nasional. Bandung: Nandar Maju.
- Anonim. 2009. Kurikulum Dan Pembelajaran Jakarta Pendidikan Nasional. Bandung: Nandar Maju



- Made Pidarta, Dr. 1986. *Pengelolaan Kelas*. Surabaya: PN Usaha Nasional.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya
- Purwanto, Ngalim. 1986. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritonga. 2007. *Ekonomi Untuk SMA / MA Kelas XI*. Jakarta: PT Phibeta Aneka Gama.
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Suradi. 2006 . *Interaksi Siswa Dalam Belajar Matematika Secara Kooperatif*. Surabaya Unesa
- Semiawan C dan Raka. 1993. *Pendekatan Pembelajaran: Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Konsorsium Ilmu Pendidikan.
- Slameto. 2010. *S Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim MPBI Jawa Tengah. 2009. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Bandung Institut.