

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memperluas cakrawala ilmu pengetahuan, meningkatkan harkat dan martabatnya di tengah-tengah pergaulan masyarakat, warga bangsa serta warga dunia. Melalui pendidikan dapat diciptakan dan dikembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pada gilirannya akan banyak memberi manfaat dan mempermudah manusia dalam mencapai segala cita-cita yang diinginkannya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional adalah :”Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa negara”.

Selanjutnya ditegaskan pula dalam Undang- Undang Nomor 14 Tahun 2005, pasal 4 bahwa peran guru adalah sebagai agen pembelajaran. Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pasal 28 (ayat 3), guru disebut sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan usia dini dengan memiliki beberapa kompetensi antara lain:

kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial.

Keberhasilan sistem pembelajaran di kelas sangat ditentukan oleh manager/aktor sistem pembelajaran di kelas. Manager/aktor sistem pembelajaran di kelas adalah guru. Guru bertanggung jawab dalam mempersiapkan bahan pembelajaran dan mendesain lingkungan kelas yang kondusif dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien serta menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna. Dengan demikian, guru harus memiliki kompetensi di bidangnya.

Hal ini memberikan gambaran bahwa dalam merancang atau mendesain pembelajaran seorang guru harus mampu menganalisis kebutuhan yang tepat bagi kepentingan siswa, sehingga nantinya dapat diwujudkan proses pembelajaran yang bermutu, efektif dan efisien. Artinya, ketika seorang guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tertentu di dalamnya juga diikuti strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran yang relevan, sehingga pada gilirannya akan terjadi proses pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna. Pada tahap selanjutnya akan dihasilkan prestasi ataupun hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

Sanjaya (2010: 183) mengemukakan, ada enam aspek keterlibatan siswa di kelas yang menggambarkan proses pembelajaran efektif dan efisien : adanya keterlibatan baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual; siswa belajar

secara langsung; adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif; keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar; adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa; terjadinya interaksi yang multi-arah baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa.

Paradigma baru dalam pembelajaran dan mengacu dasar-dasar pemikiran tentang pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam mendesain aktifitas yang berkaitan dengan kegiatan Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Siswa (PBAS) yaitu:

1. Dalam pembelajaran mulai dari perencanaan, proses dan kegiatan evaluasi pembelajaran selalu melibatkan siswa.
2. Adanya ketersediaan sumber belajar, bentuk pengalaman belajar disesuaikan dengan karakteristik siswa.
3. Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
4. Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar.
5. Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa.
6. Terjadinya interaksi yang multi-arah baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa.

Faktor-faktor tersebut nampak jelas bahwa dalam proses pembelajaran lebih menekankan adanya peranan siswa yang dominan dalam kegiatan pembelajaran, artinya dalam proses pembelajaran senantiasa diarahkan untuk menuju kemandirian siswa dalam belajar karena pada hakekatnya tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah untuk kepentingan siswa sendiri dan pada tahap

perkembangan selanjutnya siswa benar-benar mampu membelajarkan dirinya sendiri.

Hasil supervisi kelas, pembelajaran yang masih sering ditemukan RPP yang dibuat oleh guru belum tepat untuk pembelajaran Ekonomi. RPP disusun belum berdasarkan ke Pada pelaksanaan pembelajaran Ekonomi juga belum dilaksanakan dengan baik. Selain itu juga ditemukan siswa belum memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa kurang kreatif dalam belajar. Aktivitas belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari siswa tidak aktif dalam kegiatan belajarkarena belum mencapai 75%. Hal yang lain ditemukan proses evaluasi yang digunakan belum optimal, siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar belum mencapai 75%, dan Guru mata pelajaran Ekonomi belum menggunakan strategi pembelajaran Kooperatif.

Proses pembelajaran selama ini masih menggunakan model pembelajaran yang klasikal. Pada model ini fokus aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru. Guru memberlakukan tindakan yang sama kepada semua siswa dalam satu kelas, padahal masing-masing siswa memiliki banyak perbedaan: latar belakang, kemampuan dasar, minat, gaya belajar, kecepatan belajar, dan juga pengalaman belajar. Hal ini akan menimbulkan kesenjangan di antara siswa. Siswa yang memiliki kecakapan belajar yang baik mudah menangkap informasi, sedangkan siswa yang memiliki kecakapan kurang baik akan tertinggal, akibatnya penguasaan terhadap materi yang disampaikan guru juga akan tertinggal. Selain

itu, pembelajaran di kelas dapat menyebabkan rendahnya motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar.

Motivasi memiliki kedudukan yang sangat penting dalam belajar. Motivasi memberikan jaminan berlangsungnya kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki (prestasi belajar) dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011:75) yang memberikan pengertian motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan motivasi belajar merupakan faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Namun pembelajaran saat ini belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan pada saat pembelajaran terlihat bahwa masih banyak siswa terlihat tidak memiliki motivasi belajar. Hal ini terlihat dari sebagian siswa kurang senang dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa belum terlihat belum memiliki kreatifitas dalam belajar. Kreatifitas hanya ditunjukkan oleh siswa tertentu yang memiliki kemampuan tinggi. Untuk meningkatkan motivasi siswa perlu adanya perubahan model pembelajaran.

Model pembelajaran individu ternyata tidak hanya menyebabkan rendahnya motivasi, namun juga berdampak pada rendahnya aktivitas belajar. Aktivitas belajar sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena aktivitas belajar

dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini secara prinsip aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman (2003:98) aktivitas belajar adalah : aktivitas yang bersifat fisik (jasmani) maupun mental (rohani). Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut selalu berkaitan sehingga membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan aktivitas belajar memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar. Namun model pembelajaran individu belum dapat meningkatkan aktivitas belajar. Hasil pra survey terhadap proses pembelajaran saat ini diperoleh gambaran bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Siswa aktif dalam pembelajaran masih sedikit yaitu terfokus pada siswa yang memiliki kemampuan lebih baik. Kegiatan diskusi dan tanya jawab hanya didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Selain itu, belum semua siswa berani mengemukakan pendapat.

Pembelajaran individu ternyata tidak hanya berdampak pada rendahnya motivasi dan aktivitas belajar, namun juga terhadap prestasi belajar. Hal ini terlihat dari kompetensi yang dicapai peserta didik dibandingkan dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran yang bersangkutan. Dalam praktiknya, penetapan KKM suatu mata pelajaran merupakan integrasi dari unsur: *intake* (input), daya dukung dan kompleksitas. Artinya bilamana faktor *intake* (input) tinggi, daya dukung (sarana dan prasarana) tinggi (menunjang/memadai) dan setelah diakumulasikan dengan kompleksitas materi dari SK, KD maupun

indikator, maka nilai KKM yang muncul ada kecenderungan tinggi. Dengan demikian, setiap mata pelajaran dengan kekompleksitas masing-masing dalam kelas yang sama memiliki nilai KKM yang berbeda.

Berpedoman pada acuan tersebut, maka KKM pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara sebesar 78. Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi yang belum optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang memenuhi KKM belum mencapai 75 %, keadaan ini memberikan gambaran bahwa ada suatu masalah dalam proses pembelajaran, maka perlu ditelaah lebih lanjut permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Ekonomi.

Hasil pengalaman dan pengamatan yang dipadukan dengan nilai evaluasi kognitif yang dicapai peserta didik serta melalui diskusi yang intensif dengan guru-guru Ekonomi tentang kegiatan pembelajaran di kelas X SMA Negeri I Way Jepara, disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi masih belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.1 hasil nilai ulangan harian semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 Standar Kompetensi: Memahami Produk Domestic Bruto (PDB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), dan Pendapatan Nasional (PN) dengan Indikator :

1. Menghitung Pendapatan Disposibel (DI) dan pendapatan perseorangan (PI).
2. Menghitung Pendapatan Nasional dengan metode pendapatan, produksi, dan Pengeluaran.
3. Menghitung Income per kapita.

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Semester 2 Kelas X SMAN I Way Jepara Tahun 2010/2011

Kompetensi Dasar	Indikator	Kelas	Rentang Nilai		
			Tinggi 86-100	Sedang 68-85	Rendah 50-67
5.1. Menjelaskan konsep PDB, PNB, PN.	<ul style="list-style-type: none"> Menghitung Personal Income (PI) dan Disposable Income (DI). 	X.1	-	10 Siswa	22 Siswa
		X.2	-	8 Siswa	24 Siswa
		X.3	-	9 Siswa	23 Siswa
		X.4	-	12 Siswa	20 Siswa
5.2. Menjelaskan manfaat perhitungan Pendapatan Nasional.	<ul style="list-style-type: none"> Menghitung Pendapatan Nasional dengan metode Pendapatan, Produksi, dan Pengeluaran. 	X.1	4	6 Siswa	22 Siswa
		X.2	3	8 Siswa	21 Siswa
		X.3	4	5 Siswa	23 Siswa
		X.4	5	7 Siswa	20 Siswa
	<ul style="list-style-type: none"> Menghitung Pendapatan per kapita. 	X.1	3 Siswa	11 Siswa	18 Siswa
		X.2	2 Siswa	6 Siswa	24 Siswa
		X.3	4 Siswa	10 Siswa	18 Siswa
		X.4	4 Siswa	9 Siswa	19 Siswa

Sumber : Guru Ekonomi Kelas X SMAN I Way Jepara Tahun 2010/2011

Keterangan :

Berdasarkan tabel di atas, nilai ulangan harian Ekonomi kelas X pada :

KD. 5.1. Indikator : Menghitung Personal Income (PI) dan Disposable Income (DI), sebagai berikut :

1. Rentang nilai 86 – 100 (Tinggi) = 0 %.
2. Rentang nilai 68 – 85 (Sedang) = 30,47 %.
3. Rentang nilai 50 – 67 (Rendah) = 69,53 %.

KD. 5.2. Indikator : Menghitung Pendapatan Nasional dengan metode Pendapatan, Produksi, dan

Pengeluaran, sebagai berikut :

1. Rentang nilai 86 – 100 (Tinggi) = 12,50 %.
2. Rentang nilai 68 – 85 (Sedang) = 20,32 %.
3. Rentang nilai 50 – 67 (Rendah) = 67,19 %.

Indikator : Menghitung Pendapatan per kapita, sebagai berikut :

1. Rentang nilai 86 – 100 (Tinggi) = 10,16 %.
2. Rentang nilai 68 – 85 (Sedang) = 28,13 %.
3. Rentang nilai 50 – 67 (Rendah) = 61,72 %.

Dengan menganalisis realita data-data perolehan nilai tersebut serta mengacu nilai KKM mapel Ekonomi (78) di Kelas X dapat diperoleh gambaran bahwa masih ada suatu permasalahan dalam pembelajaran Ekonomi, desain pembelajaran, proses pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran, maka perlu dicari alternatif-alternatif desain, strategi, dan teknik-teknik evaluasi dalam pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.

Ketidaktepatan dalam menentukan tujuan, strategi dan teknik evaluasi pembelajaran dalam penyusunan rancangan pembelajaran akan mempengaruhi motivasi dan minat pada diri siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran yang akhirnya akan terlihat pada aktifitas belajar dan yang selanjutnya berdampak pada prestasi maupun hasil belajar siswa.

Sanjaya (2010: 67) mengungkapkan bahwa rancangan (desain) pembelajaran mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan, metode, teknik dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Selanjutnya Sanjaya (2010: 188) mengemukakan Jenis-jenis strategi pembelajaran antara lain : strategi pembelajaran *ekspositori*, strategi pembelajaran *inkuiri*, dan strategi pembelajaran *kooperatif*.

Dalam kaitan ini seorang guru harus lebih cermat dalam memilih jenis pendekatan pembelajaran yang digunakan. Jenis pendekatan yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna. Seorang guru harus

mampu menciptakan kondisi dan situasi tertentu, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Tumbuhnya motivasi untuk belajar akan melahirkan minat belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar.

Untuk menumbuhkan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi, dengan kondisi siswa yang mempunyai kemampuan akademik bervariasi dalam kelas memungkinkan diterapkannya pembelajaran kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini penulis memilih alternatif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar menggunakan strategi *Cooperative Learning* dengan Model TGT. Robert E. Slavin (2005 :167) berpendapat bahwa guru pada saat mengajar menggunakan game akademik dan juga pembelajaran tim. TGT sering kali dilihat sebagai salah satu pembelajaran kooperatif yang paling mengasyikkan.

Ada beberapa metode dalam pembelajaran, metode kerja kelompok; metode ini menggunakan teknik kerja kelompok yaitu suatu cara mengajar, di mana siswa di dalam kelas dipandang sebagai suatu kelompok atau dibagi menjadi beberapa kelompok. Mereka bekerja bersama dalam memecahkan masalah, atau melaksanakan tugas tertentu, dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru.

Unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*): mengembangkan interaksi yang silih asah-asih-asuh antar sesama sebagai latihan hidup bermasyarakat, saling ketergantungan positif antarindividu, tanggung jawab

secara individu, temu muka dalam proses pembelajaran, komunikasi antar anggota kelompok, evaluasi proses pembelajaran kelompok.

Menurut Riyanto (2010: 265), ciri-ciri pembelajaran kooperatif: kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah, siswa dalam kelompok sehidup semati, siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama, membagi tugas dan tanggung jawab sama, akan dievaluasi untuk semua, berbagi kepemimpinan dan ketrampilan untuk bekerja sama, diminta mempertanggungjawabkan individual materi yang ditangani.

Reigeluth dan Merrill (dalam Miarso Yusuf Hadi, 2009:529) berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif, yaitu teori yang memberikan “resep” untuk mengatasi masalah belajar. Berdasarkan teori tersebut setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran Ekonomi di kelas X SMAN I Way Jepara adalah menerapkan pembelajaran kooperatif yang mampu memberikan fasilitas kepada siswa untuk saling bekerjasama.

Menurut Lie (2002:12) menyebutkan bahwa sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “Pembelajaran Kooperatif”. Berdasarkan perkembangannya, pembelajaran

kooperatif terbagi dalam beberapa tipe. Salah satunya adalah TGT. Menurut Slavin (2005:163) secara umum TGT sama saja dengan STAD yang membedakannya adalah TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Setiap siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok sehingga siswa memiliki kesempatan untuk bertukar pikiran dan akhir dari setiap materi pokok akan diadakan suatu turnamen atau perlombaan kelompok.

Siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi ataupun rendah semuanya akan berperan aktif untuk menyumbangkan nilai kepada kelompoknya. Artinya tipe ini sangat cocok diterapkan di dalam kelas yang terdiri atas siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda. Pada pembelajaran kooperatif Model *TGT*, siswa belajar dalam kelompok sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya yang mengakibatkan proses pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu karakteristik siswa yang kurang aktif dan yang memiliki kemampuan akademik bervariasi dalam kelas memungkinkan diterapkannya pembelajaran kooperatif Model *TGT* karena adanya peran guru sebagai fasilitator dan kegiatan turnamen dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif Model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Apabila diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar tersebut akan menambah keingintahuan siswa untuk menambah pengetahuannya sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan dengan judul “Peningkatan, Motivasi , Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Menggunakan Model TGT di SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Desain RPP yang dibuat oleh guru belum sesuai dengan tepat untuk pembelajaran Ekonomi.
2. Pelaksanaan pembelajaran Ekonomi belum dilaksanakan dengan baik.

3. Motivasi siswa masih rendah, yang ditunjukkan siswa kurang senang mengikuti pelajaran, siswa kurang tekun dalam belajar, dan siswa belum memiliki kreatifitas dalam belajar.
4. Aktifitas siswa dalam pebelajaran masih rendah. Hal ini terlihat aktivias tanya jawab hanya didominasi oleh siswa yang memilki kemampuan tinggi, dan sebagian besar siswa belum berani mengemukakan pendapat.
5. Instrumen evaluasi pembelajaran yang digunakan belum diuji validitas, reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.
6. Prestasi belajar siswa masih rendah. Siswa yang mampu mencapai KKM masih di bawah 75 %.
7. Guru mata pelajaran Ekonomi belum menggunakan strategi pembelajaran kooperatif.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan motivasi melalui desain RPP yang tepat, peningkatan aktivitas melalui pelaksanaan pembelajaran yang baik, sistem evaluasi pembelajaran, dan peningkatan prestasi belajar siswa

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, disusun rumusan masalah dalam penelitian teknologi pendidikan sebagai berikut.

1. Bagaimana desain RPP yang tepat dengan menggunakan Model TGT dalam pembelajaran Ekonomi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model TGT yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ekonomi?
3. Bagaimana sistem evaluasi pembelajaran Model TGT
4. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Desain RPP yang tepat dengan Model TGT dalam pembelajaran Ekonomi.
2. Pelaksanakan pembelajaran dengan Model TGT untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ekonomi.
3. Sistem evaluasi pembelajaran Model TGT.
4. Peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian secara teoretis dari penelitian ini adalah untuk menerapkan konsep, prinsip, dan prosedur Teknologi Pendidikan dalam kawasan desain pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis diperuntukan bagi:

1. Siswa.
 - a. Meningkatkan motivasi, menumbuhkan keberanian, mengurangi rasa malu siswa dalam proses kegiatan belajar Ekonomi.
 - b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas.
 - c. Meningkatkan prestasi belajar Ekonomi pada siswa.
2. Guru.
 - a. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar diperoleh hasil yang objektif dan optimal.
 - b. Memperbaiki pembelajaran Ekonomi untuk meningkatkan aktivitas, motivasi, dan prestasi belajar Ekonomi pada siswa.
3. Peneliti.
 - a. Memperoleh pengalaman secara langsung dalam menerapkan pembelajaran Kooperatif Model *TGT* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi.
 - b. Meningkatkan profesionalisme peneliti dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian lebih lanjut pada waktu mendatang.
4. Sekolah.
 - a. Menghasilkan *output* (lulusan) siswa yang baik dan bermutu
 - b. Mendorong terjadinya inovasi pembelajaran bagi kemajuan sekolah, sehingga meningkatkan kualitas sekolah yang berdayaguna dan berhasil guna.