

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERI (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES TAHUN AJARAN 2017/2018

Hanifah Rachmawati

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
hanifahrachmawati19@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) peningkatan motivasi belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018 (2) peningkatan hasil belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang dapat dilihat dari persentase rata-rata skor motivasi belajar dari 74,9% menjadi 80,93% yang meningkat sebesar 6,03% dan semua indikator pada siklus II telah lebih dari 75%. Sedangkan peningkatan hasil belajar dari 70,22 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 57% menjadi 83,91 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 91% yang meningkat 13,69 dengan persentase ketuntasan 34,78%.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI), motivasi belajar, hasil belajar.

THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) WITH BOX AND MYSTERY CARD (KOKAMI) LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS X ACCOUNTING IN SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES IN THE 2017/2018 ACADEMIC YEAR

Abstract: This research aims to: (1) increase learning motivation of the implementation cooperative learning model type *Team Games Tournament* (TGT) with box and mystery card (KOKAMI) learning media of class X Accounting in SMK Muhammadiyah 1 Wates in the 2017/2018 academic year (2) to increase learning outcomes of the implementation cooperative learning model type *Team Games Tournament* (TGT) with box and mystery card (KOKAMI) learning media of class X Accounting in SMK Muhammadiyah 1 Wates in the 2017/2018 academic year. This research is Classroom Action Research (CAR) and was conducted in two cycles. The result of the research shows that the increase of learning motivation can be seen from the average of learning motivation score from cycle I to cycle II is 74,9% to 80,93% which is increased 6,03% and all indicator in cycle II has more than 75%. While the increase of learning outcomes from 70.22 with the percentage mastery learning outcomes 57% to 83.91 with the percentage of learning result completeness 91% increased 13.69 with a percentage of 34,78% mastery learning.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT), Box and Mystery Card (KOKAMI), learning

motivation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa hanya disuruh menghafal materi. Dalam hal ini siswa bagus dalam teoritis saja, tetapi kalau disuruh mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa belum tentu mampu. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan berkembang menjadi lebih baik. Contohnya di Indonesia, dari tahun ke tahun pendidikan memiliki perkembangan yang sangat baik contohnya dalam proses pembelajaran dengan memperbaiki kurikulum. Proses pembelajaran pada kurikulum 2006 yaitu pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dalam hal ini siswa hanya mendengarkan sehingga kurang aktif dan siswa hanya menghafal materi tidak diaplikasikan ke kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berjalannya waktu, disempurnakan dengan kurikulum 2013 yaitu dengan pembelajaran *saintifik* yang berpusat pada siswa dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif agar potensi yang dimilikinya dapat tersalurkan, disini siswa disuruh mengaplikasikan materi dengan menghubungkan ke kehidupan sehari-hari. Perubahan kurikulum ini berdampak positif bagi siswa. Siswa yang sebelumnya hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, sekarang siswa dapat berpikir secara kritis. Sebenarnya pembelajaran konvensional dan pembelajaran *saintifik* sama-sama menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Rusman (2016:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing di kelas atau yang lain. Model pembelajaran akan dikombinasikan dengan media pembelajaran supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2015:4-5). Media pembelajaran akan digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan agar siswa dapat lebih memahami, berpikir kritis, lebih mengerti materi, dan tentunya siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Guru harus bisa memilih dan menetapkan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, situasi dan kondisi siswa agar tercipta pembelajaran yang efisien dan efektif, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang akan tercermin dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar biasanya didapatkan dari tes, tugas, ujian yang dilaksanakan di dalam pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi siswa.

Pada saat observasi ada beberapa permasalahan saat proses pembelajaran di dalam kelas antara lain siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas, kurang semangat dalam belajar, siswa menyerah dengan soal-soal yang sulit, siswa kurang aktif, sebagian siswa berbicara dengan teman sebangku di luar materi pembelajaran, dan siswa bermain handphone saat pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif. Selain motivasi belajar yang rendah, hasil belajar juga bisa dikatakan rendah. Dilihat dari salah satu nilai ulangan harian, rata-rata ulangan harian masih dibawah KKM yang ditentukan sekolah.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan yaitu dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Sanjaya (Jayanto, 2013:3) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, serta meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran ini dibutuhkan kerja sama antar

anggota kelompok dan guru akan memberikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran.

Peneliti mengkombinasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran efektif salah satunya adalah kotak dan kartu misteri (KOKAMI) yang dapat mendukung pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Menurut Kadir dalam jurnal Rusiana (2014:184) kokami (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya berisi pesan-pesan dan pesan itu dapat berupa perintah, gambar, pertanyaan dan sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan kertas yang dimasukkan kedalam amplop tertutup. Penerapannya akan melibatkan seluruh siswa dan digunakan dalam kelas yang heterogen.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) merupakan perpaduan yang cocok digunakan untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu ketenagakerjaan. Penggunaan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI) ini, cocok untuk materi tersebut karena karakteristik dari materi ketenagakerjaan adalah teoritis. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018.”**

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan model penelitian dari Kurt Lewin. yang menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK ini. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin setiap siklus terdiri dari 4 komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Wates pada bulan Mei 2018. Subyek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi yang berjumlah 23 siswa. Sedangkan yang menjadi obyek penelitian adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket/kuesioner, tes, *vignette*, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar. Untuk tes hasil belajar divalidasi oleh *expert judgement* yaitu satu dosen pendidikan ekonomi dan satu guru ekonomi bisnis di SMK Muhammadiyah 1 Wates. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa. Menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN SIKLUS I

Pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Mei 2018 dan terdapat 23 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI). Motivasi belajar siswa pada siklus I, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	74,2%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	76,5%
3.	Senang dalam belajar	82,3%
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	80,0%
5.	Lebih senang bekerja mandiri	66,96%
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	72,35%
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	72,17%
	Jumlah	74,9%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel tersebut menunjukkan bahwa masih ada persentase indikator motivasi belajar yang masih di bawah 75% dan rata-rata motivasi pada siklus I ini 74,9% yang berarti indikator keberhasilan pada siklus I untuk motivasi belajar ini belum tercapai. Untuk hasil belajar pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa
Tuntas	13
Belum Tuntas	10
Jumlah Hasil Belajar	1615
Rata-rata Hasil Belajar	70,22

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel tersebut menunjukkan bahwa masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan sekolah yaitu 75. Berdasarkan tabel ringkasan hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,22. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Dari tabel 2 dan gambar 1 di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yaitu 70,22 dengan persentase ketuntasan 57%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada

siklus I ini belum dapat dikatakan berhasil karena rata-rata hasil belajar siswa masih di bawah KKM dan persentase ketuntasan siswa masih di bawah 75%.

SIKLUS II

Pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 19 Mei 2018 dan diikuti 23 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri (KOKAMI). Motivasi belajar siswa pada siklus II, dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Persentase Indikator Motivasi Belajar Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	78,55%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	80,6%
3.	Senang dalam belajar	90,43%
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	87,83%
5.	Lebih senang bekerja mandiri	75,65%
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	77,39%
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	76,09%
	Jumlah	80,93%

Sumber: Data primer yang diolah

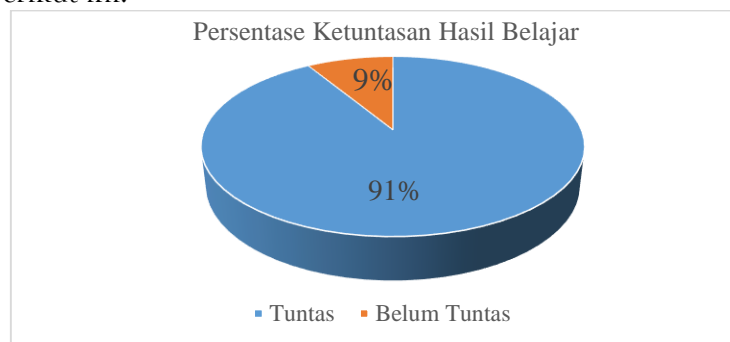
Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan untuk motivasi belajar pada siklus II ini dapat dikatakan sudah berhasil karena persentase per indikator motivasi belajar sudah di atas 75% dan rata-rata motivasi belajar juga sudah di atas 75% yaitu 80,93%. Untuk hasil belajar siswa dapat di lihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa
Tuntas	21
Belum Tuntas	2
Jumlah Hasil Belajar	1930
Rata-rata Hasil Belajar	83,91

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 4 menunjukkan bahwa masih ada 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan sekolah yaitu 75. Berdasarkan tabel ringkasan hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,91 yang berarti indikator keberhasilan sudah tercapai. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,91 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 91%. Itu berarti indikator keberhasilan sudah tercapai pada siklus II ini.

PEMBAHASAN

Peningkatan motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan persentase motivasi belajar baik per indikator maupun secara keseluruhan. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Persentase Peningkatan Skor Motivasi Belajar

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Persentase peningkatan siklus I ke siklus II
1.	Tekun dan giat mengerjakan tugas	74,2%	78,55%	4,35%
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	76,5%	80,6%	4,1%
3.	Senang dalam belajar	82,3%	90,43%	8,13%
4.	Dapat mempertahankan pendapatnya	80,0%	87,83%	7,83%
5.	Lebih senang bekerja mandiri	66,96%	75,65%	8,69%
6.	Rasa suka terhadap mata pelajaran	72,35%	77,39%	5,04%
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah tentang soal-soal	72,17%	76,09%	3,92%
	Rata-rata	74,9%	80,93%	6,03%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Persentase peningkatan skor motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan persentase per indikator maupun rata-rata keseluruhan indikator dari siklus I ke siklus II. Dari tabel di atas dapat dianalisis bahwa peningkatan rata-rata keseluruhan indikator motivasi belajar adalah 6,03%.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II serta peningkatan persentase ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

	Siklus I	Siklus II	Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II
Rata-rata hasil belajar	70,22	83,91	13,69
Persentase ketuntasan	56,52%	91,3%	34,78%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan mengalami peningkatan dan telah melebihi 75. Peningkatan rata-rata hasil belajar adalah 13,69 dengan persentase ketuntasan adalah 34,78%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dengan persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 74,9%, sedangkan persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II sebesar 80,93%. Dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sebesar 6,03%.

2. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 70,22 dengan persentase ketuntasan belajar 56,52% masih ada 10 siswa yang belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rata-rata hasil belajar siklus II adalah 83,91 dengan persentase ketuntasan belajar 91,3% masih ada 2 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat sebesar 13,69% dengan persentase ketuntasan belajar 34,78%.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran*, Vol. 3, No. 4, hal 183-192.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.