

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DASAR KOMPETENSI JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X AKUNTANSI**

***THE EFFECT OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE LEARNING ACHIEVEMENT OF INTRODUCTION TO ACCOUNTING: ADJUSTMENT JOURNAL COMPETENCY OF X CLASS ACCOUNTING***

**Rizki Fatikhati Sabila**

*Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta  
rizkifatikhatisabila@gmail.com*

**Dra. Isroah., M.Si**

*Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta  
isroah@uny.ac.id*

**Abstrak: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) perbedaan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; 2) efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode penelitian *Pre-Eksperimental Design* tipe *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji t (*t-test*) dan uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai t-hitung sebesar 22,911 lebih besar dari nilai t-tabel (2,042); 2) model pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian ditunjukkan dengan perhitungan *n-gain score* sebesar 56,43%.

**Kata kunci:** model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar, efektivitas.

**Abstract: *The Effect of Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on the Learning Achievement of Introduction to Accounting: Adjustment Journal Competency.*** This research aims to determine: 1) differences in learning achievement of Introduction to Accounting on adjustments journal competence before and after applying the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model; 2) the effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning achievement of Introduction to Accounting on adjustment journal competency. This research is an experimental research with a pre-experimental research method using one-group pretest-posttest design. The data is collected through tests and observation. The data is analyzed using t-test and n-gain test. The result of the research shows that: 1) there is a significant difference between the learning achievement before applying the TGT cooperative learning model and the learning achievement after applying the TGT cooperative learning model that shown with the t-count 22,911 greater than t-table (2,042); 2) the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model is quite effective in improving the students learning achievement of Introduction to Accounting on adjustment journal competency that shown with the n-gain score (56,43%).

**Keywords:** TGT cooperative learning model, learning achievement, effectiveness.

## **PENDAHULUAN**

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen utama yang saling berkaitan, diantaranya pendidik, siswa, dan metode pembelajaran. Pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan dan lebih termotivasi untuk belajar sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. Apabila hasil belajar yang dicapai siswa baik maka dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten sesuai dengan kriteria yang ada.

Hasil belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua instansi pendidikan termasuk bagi SMK Negeri 2 Kota Magelang. Berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran Akuntansi Dasar ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah kognitif masih rendah. Hal ini dibuktikan melalui dokumentasi nilai yang menunjukkan bahwa terdapat 55,56% atau 20 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 7,50.

Guru menggunakan model pembelajaran ekspositori, yaitu model pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Tetapi dalam menerapkan model pembelajaran ekspositori, guru hanya menggunakan

metode ceramah dalam penyampaian materi. Menurut Nata (2011: 182) penggunaan metode ceramah tanpa disertai variasi metode lain dalam model pembelajaran ekspositori mengakibatkan siswa kurang kreatif dan kurang aktif karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Selain itu model pembelajaran ekspositori yang hanya menggunakan metode ceramah cenderung verbalistik dan kurang merangsang siswa sehingga siswa kurang bisa berkompetisi untuk memperoleh nilai yang tinggi.

Beberapa siswa berpendapat bahwa akuntansi merupakan pelajaran yang cukup sulit dan membingungkan bagi mereka maka hal inilah yang membuat partisipasi siswa pun juga kurang. Kesulitan belajar jurnal penyesuaian ini meliputi kesulitan dalam memahami bahasa jurnal penyesuaian dan kesulitan dalam menyusun jurnal penyesuaian.

Guru sebaiknya menerapkan suatu strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Suprijono (2009: 46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Guru mampu memilih model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif sehingga siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Salah satu model pembelajaran

yang melibatkan peran siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Suprijono (2015: 58) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan nilai siswa. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh para pengembang model kooperatif bahwa model kooperatif dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada proses kegiatan pembelajaran pada kelompok bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Hal ini dapat membantu siswa menemukan dan membangun pemahaman siswa mengenai materi bersama kelompoknya.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang memiliki hasil akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dirancang sedemikian rupa supaya siswa dapat secara aktif memahami konsep materi melalui tahapan-tahapan penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Ketika model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini

diterapkan dalam pembelajaran Akuntansi Dasar harapannya yaitu aktivitas belajar siswa dapat meningkat sehingga pada saat bersamaan dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar siswa juga.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti perlu mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian siswa kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Magelang yang mempunyai masalah terkait rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* belum pernah diterapkan di kelas X AKL 3 sehingga belum diketahui pula pengaruhnya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* diharapkan efektif dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar Akuntansi Dasar siswa kelas X AKL 3, sehingga siswa menjadi lebih senang dan tertarik pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Dengan demikian penelitian ini diberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Magelang”.

## KAJIAN LITERATUR

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dinilai dari perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat tercapai jika siswa mampu melakukan tugasnya sesuai kompetensi dasar yang ditandai dengan tercapainya indikator-indikator. Purwanto (2016: 43) menjelaskan bahwa “belajar bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar.

Sudjana (2013: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Secara lebih luas, menurut Bloom dalam (Sudjana, 2013: 22) terdapat klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotoris berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas

tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Slameto (2010: 54) terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan keaktifan peserta didik dalam bermasyarakat. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini dikarenakan pada kompetensi jurnal penyesuaian proses penyusunan jurnal penyesuaian dilakukan secara berlanjut sehingga apabila siswa tidak memahami materi pada bab sebelumnya maka siswa akan kesulitan untuk memahami bab-bab selanjutnya. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila mendapat banyak bantuan dari pihak lain seperti teman sebaya maupun guru. Menurut Ngilimun (2014: 161), model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran dengan cara berkelompok

untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksikan konsep dan menyelesaikan persoalan. Terdapat beberapa jenis model pembelajaran kooperatif, salah satunya yaitu tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Menurut Slavin (2016: 9) model TGT merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins yang awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Model TGT secara umum menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Sedangkan menurut Isjoni (2013: 83-85) *Team Game Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin (2016: 166) terdapat lima komponen TGT, yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Langkah-langkah pelaksanaan TGT yang dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu persiapan dan pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi persiapan materi dan penempatan peserta didik ke dalam tim. Sedangkan tahap pelaksanaan meliputi presentasi, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dipilih dalam penelitian ini karena terdapat kelebihan yang dimiliki, yaitu siswa mempunyai kebebasan untuk berinteraksi

dan menyatakan pendapatnya, rasa percaya siswa menjadi lebih tinggi, kecilnya perilaku siswa yang mengganggu proses belajar mengajar di kelas, bertambahnya motivasi belajar siswa, materi pembelajaran akan lebih dipahami secara mendalam oleh siswa, dan siswa bebas mengaktualisasikan seluruh kemampuan yang dimilikinya untuk menelaah sebuah mata pelajaran atau materi pembelajaran sehingga membuat interaksi belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, yaitu rendahnya hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian.

Berdasarkan kajian literatur di atas, maka hipotesis penelitiannya adalah “Terdapat perbedaan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Magelang”. Sedangkan pertanyaan penelitiannya adalah “Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian siswa kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Magelang?”

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design tipe one-group pretest-posttest design* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di satu kelas sebagai sampel. Kelas tersebut diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Setelah itu diberikan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kompetensi dasar jurnal penyesuaian sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Magelang pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Maret 2020.

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Magelang yang terdiri dari 36 siswa. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

(TGT) untuk siswa kelas X AKL 3 di SMK Negeri 2 Magelang.

### Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah tes tertulis yang disusun berdasarkan standar kompetensi dasar dan indikator pada materi jurnal penyesuaian. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data penilaian siswa pada aspek afektif dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.

### Instrumen dan Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian, lembar observasi dan lembar penilaian kinerja. Uji coba instrumen bertujuan untuk memperoleh instrumen yang benar-benar dapat mengukur kesahihan serta keakuratan butir (*validitas*) dan tingkat keandalan instrumen (*reliabilitas*).

#### 1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian validitas

konstruk dan pengujian validitas isi. Instrumen penelitian divalidasi oleh guru mata pelajaran dan ahli (*judgment expert*), yaitu dosen Prodi Pendidikan Akuntansi. Adapun instrumen penelitian yang akan dilakukan uji dengan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*) adalah tes soal uraian. Data yang diperoleh dari uji coba instrumen kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis butir yaitu menggunakan *Product Moment* dari Pearson (Sugiyono, 2017: 356).

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi *product moment*
- $\Sigma X$  = jumlah skor butir pertanyaan/pernyataan (X)
- $\Sigma Y$  = jumlah skor total Y
- $\Sigma XY$  = skor pertanyaan/pernyataan (X) dikalikan skor total (Y)
- $\Sigma X^2$  = jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X
- $\Sigma Y^2$  = jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y
- N = jumlah responden

Interpretasi terhadap nilai koefisien korelasi  $r_{xy}$  digunakan kriteria Nurgana oleh Ruseffendi dalam (Jakni, 2015: 165) berikut ini:

- $0,800 < r_{xy} \leq 1,00$  = sangat tinggi
- $0,600 < r_{xy} \leq 0,800$  = tinggi
- $0,400 < r_{xy} \leq 0,600$  = cukup
- $0,200 < r_{xy} \leq 0,400$  = rendah
- $0,00 < r_{xy} \leq 0,200$  = sangat rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan, validitas untuk masing-masing butir soal uraian adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Butir Soal	$r_{xy}$	Interpretasi
1	0,491	Cukup
2	0,194	Sangat rendah
3	0,472	Cukup
4	0,571	Cukup
5	0,587	Cukup
6	0,378	Rendah

Sedangkan validitas lembar observasi dan lembar penilaian kinerja dilakukan validasi oleh *judgment experts*. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen yang berupa lembar observasi memperoleh kategori sangat baik. Sedangkan instrumen lembar penilaian kinerja memperoleh kategori sangat baik.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk uraian, sehingga untuk menentukan koefisien reliabilitas digunakan rumus Alfa Cronbach. (Sugiyono, 2017: 365).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\Sigma \alpha^2}{\alpha_t^2}\right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen
- n = banyaknya butir soal
- $\alpha_t^2$  = varians skor total
- $\Sigma \alpha^2$  = jumlah varians skor tiap soal

Interpretasi nilai  $r$  yang berdasarkan klasifikasi dari Sugiyono (2017: 216) sebagai berikut:

- 0,000 – 0,199 = reliabilitas sangat rendah
- 0,200 – 0,399 = reliabilitas rendah
- 0,400 – 0,599 = reliabilitas sedang
- 0,600 – 0,799 = derajat reliabilitas tinggi
- 0,800 – 1,000 = reliabilitas sangat tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh koefisien tes sebesar 0,251. Koefisien reliabilitas tersebut menyatakannya bahwa soal uraian yang dibuat derajat reliabilitasnya adalah rendah.

### Teknik Analisis Data

Uji hipotesis adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dengan sesudah perlakuan dilakukan dengan menggunakan uji  $t$ , yaitu *Paired Sample T-Test*. Uji asumsi yang disyaratkan sebelum melaksanakan uji hipotesis dengan uji  $t$  adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan efektivitas penerapan model pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengkategorian efektivitas penerapan model pembelajaran diperoleh dengan menggunakan uji *n-gain*. Rumus *n-gain* menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m\ ideal} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$g$  = skor rata-rata gain yang dinormalisasi

$S_{post}$  = skor rata-rata tes akhir siswa

$S_{pre}$  = skor rata-rata tes awal siswa

$S_{m\ ideal}$  = skor maksimum ideal.

Interpretasi nilai *n-gain* dikategorikan sebagai berikut:

*N-gain* berkategori tinggi =  $g \geq 0,7$

*N-gain* berkategori sedang =  $0,3 \leq g < 0,7$

*N-gain* berkategori rendah =  $g < 0,3$ .

Selanjutnya pembagian kategori tafsiran efektivitas *n-gain* menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut:

< 40% = tidak efektif

40% - 55% = kurang efektif

56% - 75% = cukup efektif

>76% = efektif.

## HASIL PENELITIAN DAN

### PEMBAHASAN

#### Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*) dan nilai hasil belajar sesudah perlakuan (*posttest*). Analisis data statistik deskriptif yang disajikan dalam penelitian ini meliputi *mean* (Me), *modus* (Mo), *median* (Md), dan standar deviasi (Std). Berikut ini adalah hasil analisis statistik deskriptif dari data penelitian:

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
<b>Mean</b>	60,29	82,01
<b>Median</b>	60,10	82,61
<b>Modus</b>	60,10	78,97
<b>Std</b>	3,65	4,55

Sumber : data primer yang diolah (2020).

## Uji Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis Kolmogorov Smirnov dengan bantuan aplikasi pengolah angka. Ketentuan data dikatakan normal apabila ( $P > 0,05$ ), dibaca P (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Perlakuan	Nilai K-S	P	Keterangan
Sebelum	0,132	0,142	Normal
Sesudah	0,131	0,149	Normal

Sumber: data primer yang diolah (2020).

Berdasarkan hasil uji K-S diperoleh nilai P sebelum perlakuan yaitu sebesar 0,142 dan nilai P sesudah perlakuan adalah 0,149. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan berdistribusi normal karena nilai  $P > 0,05$ .

### 2. Uji Homogenitas

Ketentuan untuk menyatakan hasil uji homogenitas (uji F) yaitu apabila ( $P > 0,05$ ), P (signifikansi) lebih besar dari 0,05 dan F ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) maka data tersebut homogen. Hasil homogenitas menggunakan uji F disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Db	P	Ket
Nilai siswa	1,475	4,17	33	0,234	Homogen

Sumber: data primer yang diolah (2020).

Berdasarkan hasil uji F dengan taraf signifikansi 5% sebelum perlakuan dan

sesudah perlakuan diperoleh F hitung lebih kecil dari F tabel ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) yaitu 1,475 < 4,17 dan  $P > 0,05$  yaitu 0,234 > 0,05. F dan nilai signifikansi terpenuhi yaitu  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan  $P > 0,05$  sehingga kelas tersebut memiliki varians yang homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis uji t, yaitu *paired sample t-test*. Berikut hasil uji hipotesis dengan bantuan aplikasi pengolah angka:

Tabel 6. Hasil Uji T

T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Df	P	Kesimpulan
-22,911	2,042	33	0,000	Ha diterima

Sumber: data primer yang diolah.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil t sebesar 22,911 dengan  $df = 33$  dan  $P = 0,000$ , karena nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $22,911 > 2,042$ ) dan nilai P dibawah 0,05 ( $P < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji t dengan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa “terdapat perbedaan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) siswa kelas X Akuntansi.

Nilai pretest dan posttest dalam penelitian ini digunakan untuk melihat efektivitas penerapan model pembelajaran berdasarkan peningkatan nilai tes. Efektivitas ditentukan berdasarkan perhitungan nilai *n-gain* dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest*

siswa sebanyak 34 orang. Berikut hasil perhitungan skor *n-gain*.

Tabel 7. Hasil Perhitungan *N-Gain Score*

<i>Mean Pretest</i>	<i>Mean Posttest</i>	<i>Gain Score</i>	Persentase
60,29	82,01	0,56	56,43%

Sumber: data primer yang diolah (2020).

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,56. Berdasarkan kriteria *n-gain score*, nilai *n-gain* yang diperoleh tersebut termasuk pada kategori sedang. Sedangkan jika dilihat dari kategori tafsiran efektivitas *n-gain* berdasarkan persentase, maka perolehan *n-gain* sebesar 56,43% termasuk dalam kategori tafsiran cukup efektif. Hal ini berarti bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian.

### Pembahasan

1. Ada Perbedaan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Sebelum dan Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas X.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini

dapat dilihat dari nilai *t*-hitung sebesar 22,911 yang mempunyai arti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $22,911 > 2,042$ ) sehingga  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan ada perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Perbedaan tersebut disebabkan oleh adanya *treatment* atau perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Hasil penelitian menghasilkan data bahwa hasil belajar sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hasil belajar yang dibandingkan adalah hasil belajar berupa nilai *pretest* dengan hasil belajar berupa nilai *posttest* yang dihitung dengan menggunakan uji analisis statistik uji-*t* (*t-test*).

Hasil penelitian ini juga sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umianisah Apriliani pada tahun 2019 yang menyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

*Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

2. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X.

Hasil penelitian menunjukkan hasil perhitungan rerata *n-gain score* sebesar 0,56 yang termasuk pada kategori sedang menurut Hake (1999) atau 56% yang termasuk dalam kategori cukup efektif (56% - 75%) sesuai tafsiran keefektifan indeks gain menurut Hake, R.R (1999). Hal ini berarti bahwa peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) termasuk pada kategori sedang dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian siswa kelas X.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game*

*Tournament* (TGT) dalam penelitian ini dikategorikan cukup efektif karena dalam pelaksanaannya terdapat kendala. Kendala tersebut yaitu kurangnya waktu karena proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memerlukan waktu yang panjang.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Setiarini pada tahun 2014 yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan penyampaian materi menggunakan beberapa metode pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu metode ceramah, diskusi, game, dan turnamen. Selain itu, guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar di kelas. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan pembuatan jurnal penyesuaian dengan hasil yang baik dan tepat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan antara hasil belajar sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan hasil belajar sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini didukung dari hasil uji-t yang menghasilkan nilai thitung sebesar 22,911 lebih besar dari nilai ttabel (2,042) dan nilai P dibawah 0,05.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) cukup efektif meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar kompetensi jurnal penyesuaian siswa kelas X AKL 3 SMK Negeri 2 Magelang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan n-gain score yang menunjukkan hasil yang cukup efektif sebesar 56,43% yang termasuk dalam kategori cukup efektif (56% - 75%).

### Saran

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar atau mata pelajaran lain.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Melakukan pengendalian validitas internal secara maksimal dengan cara mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen agar perbedaan dalam variabel terikat benar-benar merupakan hasil langsung dari manipulasi variabel bebas.
  - b. Menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding.
  - c. Menyiapkan dan membuat instrumen penelitian berupa soal uraian yang dilengkapi dengan soal pilihan ganda yang sesuai dengan kisi-kisi agar menghasilkan data yang lebih reliabel dan lebih valid.

### DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, U. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Fun Accounting Berbasis Lectora untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi: FE-UNY.

- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Score. *American Educational Research Association's Division*, 1-4.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nata, A. (2011). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.