

**PENINGKATAN *STUDENT ENGAGEMENT* PADA MATA PELAJARAN  
AKUNTANSI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *ACCOUNTING LADDER SNAKE GAME***

**Arini Alfahani**

*Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*  
[arinialafahani.2019@student.uny.ac.id](mailto:arinialafahani.2019@student.uny.ac.id)

**Ani Widayati**

*Staf Pengajar Departemen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*  
[Ani\\_widayati@uny.ac.id](mailto:Ani_widayati@uny.ac.id)

**Abstrak:** Peningkatan *Student Engagement* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game*. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan *Student Engagement* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan melalui dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar angket dan catatan lapangan. Teknik Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dan data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game* dapat Meningkatkan *Student Engagement*. Skor rata-rata *Student Engagement* siklus I diperoleh rata-rata skor sebesar 71,53% lalu meningkat pada siklus II skor rata-rata sebesar 80,87% peningkatan skor *student engagement* dari siklus I ke siklus II sebesar 9,34%. Jumlah siswa yang memperoleh skor *Student Engagement*  $\geq 75\%$  meningkat dari siklus I sebanyak 6 siswa (30%) menjadi 19 siswa (95%) pada siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 65%.

**Kata kunci:** *Student Engagement*, Model *Teams Games Tournament*, *Accounting Ladder Snake Game*.

**Abstract:** *Improving Student Engagement In Accounting Courses Through The Application of the Media Accounting Ladder Snake Game Assisted Teams Games Tournament Learning Model.* This study aims to increase student engagement in accounting subjects through the application of the *Teams Games Tournament* learning model assisted by the *Media Accounting Ladder Snake Game*. This research is a *Classroom Action Research (CAR)* and is carried out through two cycles. Data collection techniques used were questionnaires and field notes. Data analysis techniques in this study are descriptive quantitative data analysis and qualitative data. Based on the results of the study, it can be concluded that the Application of the *Teams Games Tournament Learning Model* assisted by the *Media Accounting Ladder Snake Game* can increase student engagement. The average score of *Student Engagement* cycle I obtained an average score of 71.53% and then increased in cycle II the average score of 80.87% increased the score of student engagement from cycle I to cycle II by 9.34%. The number of students who scored *Student Engagement*  $\geq 75\%$  increased from cycle I of 6 students (30%) to 19 students (95%) in cycle II or experienced an increase of 65%.

**Keywords:** berisi ide-ide atau konsep dasar

## PENDAHULUAN

Menurut Vollet & Kindermann (2017) Keterlibatan siswa atau *student engagement* merupakan salah satu penyumbang dalam kesuksesan akademik di lintas pendidikan. Menurut Afifah (2022) *Student engagement* atau keterlibatan siswa itu sangat penting, sebab perilaku ini memiliki peran dalam keberhasilan proses belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu alasan mengapa keterlibatan siswa disekolah harus menjadi perhatian adalah karena keterlibatan merupakan faktor penting dari keberhasilan proses belajar dan akademik siswa di sekolah (Fikrie & Ariani, 2019). Hasil penelitian Mustika & Kusdiyati (2015) menyatakan bahwasanya siswa yang memiliki *student engagement* tinggi memiliki perilaku untuk selalu berusaha giat dan tekun dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan baik didalam maupun diluar kelas. Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa siswa yang memiliki keterlibatan yang baik akan menunjukkan sikap terlibat aktif dalam pembelajaran, memiliki reaksi positif dalam proses pembelajaran, dan memberikan investasi untuk memahami materi ajar (Makarim & Primana, 2023). Siswa yang memiliki *student engagement* yang baik dalam proses belajar maka semakin besar pula pencapaian prestasi belajar. Sebaliknya semakin rendah siswa terlibat dalam proses

belajar maka semakin rendah pula prestasi belajar yang didapat oleh siswa (Dharmayana & Shinta, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Diastama & Dewi (2021) menunjukkan bahwasanya semakin tinggi *student engagement* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah *student engagement* maka semakin rendah pula motivasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Sa'adah & Ariati (2018) menunjukkan semakin tinggi *student engagement* maka semakin tinggi pula prestasi akademik siswa. Siswa yang memiliki *student engagement* yang tinggi akan selalu berusaha, giat, berperan positif, ikut terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung dan memiliki motivasi serta prestasi akademik yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya, ketika siswa memiliki *student engagement* yang baik maka akan terciptanya pembelajaran yang baik dan tujuan pembelajaranpun dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi salah satu guru di SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang keterlibatan siswa atau *student engagement* masih *relative* rendah. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya usaha dan giat dalam mengerjakan soal yang sulit

(*Cognitive Engagement*), siswa merasa jenuh, bosan dan kurang antusias selama proses pembelajaran (*Emotional Engagement*), ketika mendapatkan materi atau tugas yang sulit siswa memilih menyerah dan lebih memilih untuk mencontek tugas dari temannya (*Cognitive Engagement*). Penyebab dari masalah tersebut terdapat pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih tergolong monoton yaitu menggunakan media *power point* atau papantulis dan disampaikan dengan metode ceramah untuk setiap harinya sehingga membuat siswa mudah bosan, jenuh dan tidak bersemangat yang pada akhirnya membuat *student engagement* siswa rendah dalam pembelajaran. Selain itu juga, penyebab lain dari rendahnya *student engagement* adalah pada kurangnya jiwa berkompetisi di mana siswa tidak memiliki minat untuk lebih unggul dan lebih mendalami materi pembelajaran.

Dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang akan digunakan, guru harus memilih model dan media pembelajaran yang tepat, dimana model dan media pembelajaran tersebut ketika diterapkan didalam kelas diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, motivasi dan juga dapat dipahami oleh siswa. Model maupun media pembelajaran yang kurang menarik akan membuat kondisi

belajar siswa menjadi membosankan sehingga umpan balik yang diberikan siswa menjadi kurang. Kemajuan zaman dan teknologi membantu guru dalam memilih berbagai model dan media pembelajaran apa yang ingin dipakai, seperti pembelajaran dalam bentuk permainan. Dalam pembelajaran mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) guru cenderung menggunakan media *powerpoint* atau papan tulis dan disampaikan dengan metode ceramah untuk setiap harinya, dalam hal ini menjadi salah satu penyebab *student engagement* siswa rendah dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan masalah dan uraian di atas maka diperlukan solusi yang mana dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang. Dibutuhkan model dan media pembelajaran yang mana dapat mendukung serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dalam bentuk permainan akan lebih dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam penggunaan model pembelajaran dalam bentuk permainan siswa akan lebih terdorong dan antusias untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Thalita & Fitriyani (2019) model pembelajaran dalam bentuk permainan akan

membuat siswa antusias untuk terlibat aktif dalam belajar. Selain itu juga menggunakan model pembelajaran dalam bentuk permainan akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar (Fajri & Firman, 2020). Dalam hal ini maka, model pembelajaran dengan bentuk permainan akan lebih dapat meningkatkan keaktifan siswa, hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun alasan peneliti dalam menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) salah satunya dengan melihat penyebab dari rendahnya *student engagement* yaitu melihat dari sisi karakter siswa. Siswa tidak memiliki jiwa berkompetisi untuk lebih unggul dalam memahami materi. Dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ada tahap dimana semua siswa akan mengikuti *tournament* untuk menjadi yang terbaik, maka dari itu model ini cocok diterapkan untuk meningkatkan jiwa berkompetisi siswa, siswa akan terdorong untuk memahami materi sebelum dilaksanakannya *tournament*. Menurut Umar (2021) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh John Hopkins, dimana dalam model ini siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok atau *teams*

dengan beranggotakan empat sampai lima orang secara *heterogen*. Guru menyampaikan pembelajaran, setelah itu setiap anggota kelompok memastikan bahwa anggota timnya telah menguasai pelajaran sebelum dimulainya *game*. Selanjutnya, akan diadakan *tournament* yaitu siswa memainkan *game* untuk mencari skor sebanyak-banyaknya. *Game* yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Accounting Ladder Snake Game*. *Accounting Ladder Snake Game* adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga. Dengan menggunakan media permainan ular tangga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, lebih menarik perhatian siswa, dan memperbanyak umpan balik yang akan di berikan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan media ular tangga ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya kan menjadi pendamping dan sumber ilmu didalam ruang kelas. Dalam hal ini tentu siswa akan lebih banyak berperan aktif dan memberikan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* ini diyakini dapat meningkatkan *student engagement* atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.

## KAJIAN LITERATUR

Permasalahan yang diteliti oleh peneliti di sekolah SMK Bina Bangsa Mandiri (BISMA) pada kelas X AK berdasarkan hasil wawancara salah satu guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang terdapat permasalahan yaitu *student engagement* siswa masih relatif rendah pada mata pelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan siswa merasa bosan, kurang antusias, kadang merasa jenuh, dan juga ketika mendapati soal yang sulit siswa lebih memilih untuk meniru atau mencontek teman lainnya. Adapun beberapa penyebab *student engagement* rendah pada mata pelajaran tersebut adalah salah satunya pada model dan media pembelajaran yang digunakan guru masih monoton yaitu dengan media *powerpoint*/papan tulis yang disampaikan dengan ceramah. Selain itu juga, penyebab lain dari rendahnya *student engagement* adalah pada kurangnya jiwa berkompetisi di mana siswa tidak memiliki minat untuk lebih unggul dan lebih mendalami materi pembelajaran. Rendahnya *student engagement* jika dibiarkan saja akan dapat menghambat proses pembelajaran sehingga dapat mengurangi hasil belajar dan prestasi akademik siswa.

Adapun dari hasil uraian maka diperlukan solusi yang di mana dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi Perusahaan

Dagang. Akan tetapi, dalam upaya meningkatkan *student engagement* dibutuhkan model dan media pembelajaran yang optimal dan dapat membantu pendidik untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan aktif. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dalam kegiatannya guru akan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok (*teams*) untuk bekerjasama dalam memahami materi yang diajarkan sebelum memainkan sebuah permainan (*game*). Dalam permainan ini peneliti memanfaatkan media *Accounting Ladder Snake Game* atau permainan ular tangga akuntansi. Setelah siswa memastikan setiap anggota kelompok memahami materi, seluruh kelompok akan ikut berkompetisi (*tournament*). Kompetisi yang dimaksud disini setiap kelompok akan berburu point dalam permainan ular tangga yang dilakukan diatas meja *tournament*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* siswa akan lebih banyak memberikan umpan balik dikarenakan pembelajaran akan lebih berfokus pada *student center* dan

meningkatkan rasa antusias dikarenakan pembelajaran disajikan dalam permainan serta kompetisi (*tournament*) yang mana akan menumbuhkan jiwa kompetisi ingin menang pada siswa. Selain itu juga mendorong siswa untuk berupaya dalam memahami materi karena setiap siswa memiliki peran penting dan tanggung jawab dalam kelompok. Maka dari itu melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* diharapkan dapat meningkatkan *student engagement* pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau dapat disebut dalam Bahasa Inggris adalah *classroom action research*. Pada prinsipnya diterapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimaksud untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan peneliti adalah model desain Kemmis dan McTaggart. Desain penelitian Kemmis dikenal dengan sistem siklus atau spiral yang mana didalam satu siklus terdapat satu putaran kegiatan terdiri dari perencanaan

(*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 yaitu dari bulan Maret sampai dengan Mei. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) yang beralamat di Jl. Raya, Cantilan, Limbangan, Kec. Kersana, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah dengan kode pos 52264.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) dengan jumlah 20 siswa. Untuk objek dalam penelitian ini adalah peningkatan *student engagement* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) melalui penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game*.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Angket**

Angket adalah pertanyaan tertutup yang akan diberikan kepada responden. Angket ini digunakan untuk memperoleh data terkait *student engagement* siswa pada mata pelajaran akuntansi melalui penerapan model

*teams games tournament* berbantu media *accounting ladder snake game*.

b. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan adalah catatan tertulis sesuai dengan hasil pengamatan. Catatan lapangan ini digunakan untuk hasil pengamatan *student engagement* ketika penerapan model dan media yang digunakan.

### Validasi Instrumen

Validasi instrumen merupakan ketepatan suatu alat ukur terhadap konsep yang dinilai sehingga dapat benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai. Ketika suatu instrumen dikatakan valid maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur data dari variable yang diteliti secara tepat. Pengujian validasi instrumen pada penelitian ini akan menggunakan pendapat dari para ahli (*experts judgement*). Peneliti akan meminta bantuan dan pertimbangan kepada dosen pembimbing dan dosen ahli untuk menelaah apakah instrumen sudah sesuai dengan variable yang akan diukur. Pengujian validasi instrumen ini akan dilihat dari kisi-kisi instrumen serta butir-butir pertanyaan. Setelah dilakukan *expert judgment* maka instrumen dapat digunakan.

### Teknik Analisis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu

media *Accounting Ladder Snake Game* untuk Meningkatkan *Student Engagement* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri. Adapun perhitungan persentase skor angket *student engagement* adalah sebagai berikut:

b. Data Kualitatif

Analisis data kualitatif ini akan digunakan untuk mendeskripsikan data yang berasal dari hasil catatan lapangan yang di mana berisikan rangkaian proses pelaksanaan pembelajaran siklus I sampai dengan siklus II.

### Prosedur Penelitian

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan McTaggar di mana desain tersebut terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

### Tahapan Siklus

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan beberapa yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media pembelajaran *Accounting Ladder Snake Game* didalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang yaitu meliputi:

1) Menyusun instrumen pembelajaran

Dalam langkah ini peneliti membuat modul ajar dan bahan ajar yang akan dilakukan dengan penerapan model dan media yang sudah direncanakan yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Accounting Ladder Snake Game*

2) Menyiapkan instrumen penelitian

Dalam langkah ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian. Untuk teknik pengumpulan yang akan dilakukan peneliti adalah menggunakan catatan lapangan dan angket.

3) Menyiapkan media pembelajaran

Pada langkah ini peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu media *Accounting Ladder Snake Game*. Dalam menyiapkan media pembelajaran ini peneliti sudah membeli media ular tangga dengan custom. Dalam tahap ini peneliti membuat item tambahan untuk media yaitu membuat kartu bantuan dan 100 soal yang terdiri dari 50 soal teori dan 50 soal praktek.

**b. Pelaksanaan**

Pada pelaksanaan tahap siklus I akan dilaksanakan hari Rabu 29 Maret 2023. Pada hari Rabu pembelajaran dimulai pada pukul 07:30 s.d 10:15 WIB. Untuk kelas X AK sendiri berjumlah 20 siswa.

**c. Pengamatan**

Pada tahap pengamatan peneliti mendistribukan angket *student engagement* kepada siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* dan media *Accounting Ladder Snake Game* dalam pembelajaran akuntansi perusahaan dagang. Selain itu juga peneliti membuat catatan lapangan untuk disikan sesuai dengan hasil pengamatan.

**d. Refleksi**

Setelah menyelesaikan siklus peneliti mendiskusikan dengan guru pengajar mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti meminta saran, kritikan serta komentar setelah penerapan model *Teams Games Tournament* dan media *Accounting Ladder Snake Game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Saran, kritik serta komentar akan dilakukan sebagai bahan refleksi untuk siklus selanjutnya.

**Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Tindakan dapat dikatakan berhasil jika minimal 75% dari total siswa dalam satu kelas terjadi peningkatan *student engagement* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Accounting Ladder Snake Game*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Observasi Awal

Kegiatan pra tindakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan wawancara, observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran akuntansi di kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) dan wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Kegiatan observasi pra tindakan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang serta aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan salah satu guru di SMK Bina Islam Mandiri yakni Pak Rizal Eko Wibowo, M.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang, wawancara ini dilakukan guna mengetahui bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dari sisi guru dan juga untuk mengetahui kendala atau masalah yang ada selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil yang didapat dari kegiatan observasi dan wawancara adalah *student engagement* atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih dikatakan rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung lebih pasif dan pembelajaran lebih berpusat pada guru. Pada saat proses pembelajaran terlihat siswa menunjukkan rasa kurang antusias serta bosan dalam mengikuti

pembelajaran, siswa kurang mendengarkan penjelasan dari guru, ketika diberikan latihan soalpun sebagian besar siswa lebih cenderung mencontek dan tidak bertanya kepada guru ketika ada materi atau soal yang kurang dipahami. Penyebab dari masalah tersebut terdapat pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih tergolong monoton yaitu menggunakan media *power point* atau papantulis dan disampaikan dengan metode ceramah untuk setiap harinya sehingga membuat siswa mudah bosan, jenuh dan tidak bersemangat yang pada akhirnya membuat *student engagement* siswa rendah dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya tindakan penyelesaian masalah terkait *student engagement* dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA). Penyelesaian atau solusi yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game* diharapkan dapat meningkatkan *student engagement* siswa kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

## Laporan Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan yakni pada hari Rabu, 29 Maret 2023 dimulai pukul 07:30 sampai dengan pukul 10:15. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh peneliti dengan Bapak Rizal Eko Wibowo, M.Pd sebagai pendamping peneliti sekaligus sebagai pengampu mata pelajaran DPK Akuntansi kelas X AK di SMK Bina Islam Mandiri (BISMA). Materi yang diberikan pada penelitian siklus ini adalah jurnal khusus perusahaan dagang yang terdiri dari jurnal penjualan, jurnal pembelian, jurnal penerimaan kas, dan jurnal pengeluaran kas. Hasil dari penelitian siklus I akan diuraikan sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan beberapa yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media pembelajaran *Accounting Ladder Snake Game* didalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang yaitu meliputi:

#### 1) Menyusun instrumen pembelajaran

Dalam langkah ini peneliti membuat modul ajar dan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu jurnal khusus perusahaan dagang. modul ajar dan bahan ajar diberikan kepada guru pengampu materi DPK Akuntansi dan dosen pembimbing terlebih

dahulu agar mendapatkan persetujuan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 2) Menyiapkan instrumen penelitian

Pada langkah ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian. Untuk Teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti adalah menggunakan lembar angket dan catatan lapangan. Untuk lembar angket sendiri terdapat 3 aspek yaitu *behavior engagement*, *cognitive engagement* dan *emotional engagement*.

#### 3) Menyiapkan media pembelajaran

Pada langkah ini peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu menyiapkan media *Accounting Ladder Snake Game* yang di mana dalam media ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan seperti membuat kartu bantuan, membuat 100 soal yang terdiri dari 50 soal teori dan 50 soal praktik, dan menyiapkan perlengkapan ular tangga.

### b. Pelaksanaan

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Setelah semua sudah siap guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai kegiatan

pembelajaran. Guru mengecek kehadiran siswa serta sambil memberikan motivasi dan semangat belajar untuk pagi hari ini. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberikan gambaran tentang proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

## 2) Kegiatan Inti

### a. Kelompok

Sebelum menjelaskan materi guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara *heterogen*. Setelah dibagikan kelompok guru mulai menjelaskan materi ajar yaitu jurnal khusus perusahaan dagang. Siswa secara berkelompok memperhatikan penjelasan dari guru. Setelah penjelasan materi selesai guru memberikan sedikit latihan soal untuk memantapkan pemahaman materi siswa.

### b. Permainan

Setiap kelompok memastikan anggota kelompoknya sudah memahami materi yang dijelaskan sebelum dimulainya permainan *Accounting Ladder Snake Game*. Guru menjelaskan tata cara dan aturan bermain

*Accounting Ladder Snake Game* sebelum *tournament* dimulai. Setelah dibacakan aturan dan tata cara bermain, guru mengarahkan setiap ketua kelompok maju untuk mengambil nomor urut dalam melempar dadu.

### c. *Tournament*

Guru mempersiapkan meja *tournament* untuk diletakan ditengah-tengah. *Tournament* dimulai dan setiap kelompok bersiap untuk berkompetisi berburu poin. Ketika *tournament* selesai, guru akan menghitung poin yang diperoleh setiap kelompok. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menjadi pemenang dan mendapatkan *reward*.

## 3) Kegiatan Penutup

Setelah *tournament* selesai guru mengarahkan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru mengajak siswa untuk menarik kesimpulan pembelajaran pada hari ini. Salah satu siswa menyimpulkan dan guru menambahkan. Sebelum menutup pembelajaran guru memberikan lembar angket *student engagemenet* untuk mengukur *student engament* pada hari itu. Setelah menyebarkan lembar angket, guru menyampaikan topik

pembelajaran yang akan dibahas pertemuan selanjutnya yaitu jurnal umum perusahaan dagang. Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan terimakasih serta memberikan pesan untuk selalu 3 S yaitu senyum, sapa dan salam. Pembelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan guna sebagai orientasi tindakan yang akan dilakukan pada tahap refleksi. Observasi atau pengamatan ini dilakukan bersamaan saat peneliti melakukan tindakan pada siklus I yang diukur melalui lembar angket dan catatan lapangan. Berikut merupakan hasil lembar angket *student engagement* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* pada siklus I.

Table 1 Angket *Student Engagement*  
Siklus I

No	Indikator	Persentase
1	Aktif dalam belajar akuntansi dikelas	62,50%
2	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi akuntansi	71,67%
3	Rajin mengerjakan tugas akuntansi	78,00%
4	Berdiskusi kelompok	65,50%
5	Menyukai sekolah	74,00%

6	Menyukai proses belajar akuntansi dikelas	72,83%
7	Senang terhadap guru dan siswa lainnya	76,50%
8	Bersedia memahami materi atau soal akuntansi yang sulit	78,00%
9	Memberikan usaha lebih dalam memahami materi atau soal akuntansi yang sulit	64,80%
Rata-Rata <i>Student Engagement</i>		71,53%

Berdasarkan tabel persentase indikator *student engagement* di atas menunjukkan bahwasanya terdapat 6 indikator yang belum mencapai kriteria indikator keberhasilan yaitu minimal 75%, indikator tersebut antara lain pertama (Aktif dalam belajar akuntansi dikelas) sebesar 62,50%, indikator kedua (Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi akuntansi) sebesar 71,67%, indikator ketiga (Berdiskusi kelompok) sebesar 65,60%, indikator keempat (Menyukai sekolah) sebesar 74,00%, indikator kelima (Menyukai proses belajar akuntansi dikelas) sebesar 72,83%, indikator keenam (Memberikan usaha lebih dalam memahami materi atau soal akuntansi yang sulit) sebesar 64,80%.

Indikator yang telah memenuhi indikator keberhasilan minimal 75%, indikator tersebut antara lain pertama (Rajin mengerjakan tugas akuntansi)

sebesar 78,00%, indikator kedua (Senang terhadap guru dan siswa lainnya) sebesar 76,50%, indikator ketiga (Bersedia memahami materi atau soal akuntansi yang sulit) sebesar 78,00%. Berdasarkan hasil angket rata-rata *student engagement* pada siklus I ini sebesar adalah 71,53%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwasanya *student engagement* siswa pada siklus I ini belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yakni 75%. Adapun jika dilihat dari hasil skor *student engagement* secara individual persiswa, perolehan skor *student engagement* kelas X AK adalah siswa yang memiliki skor  $\leq 75\%$  sebanyak 14 siswa dan untuk siswa yang memiliki skor  $\geq 75\%$  sebanyak 6 siswa. Data ini selanjutnya akan digunakan sebagai bahan refleksi pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan siklus I belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga diperlukan refleksi. Dari kegiatan refleksi dapat diketahui permasalahan dan juga kekurangan selama pembelajaran berlangsung. Kekurangan tersebut antara lain seperti, perlunya adaptasi atau penyesuaian, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, alokasi waktu mengerjakan soal dalam

*Accounting Ladder Snake Game* masih kurang tepat.

Dengan adanya kekurangan dan permasalahan siklus I maka diperlukan perbaikan ada siklus II agar tercapainya kriteria tindakan keberhasilan.

Laporan Siklus II

Penelitian dilaksanakan yakni pada hari Rabu, 10 Mei 2023 dimulai pukul 07:30 sampai dengan pukul 11:10. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh peneliti dengan Bapak Rizal Eko Wibowo, M.Pd sebagai pendamping peneliti sekaligus sebagai pengampu mata pelajaran DPK Akuntansi kelas X AK di SMK Bina Islam Mandiri. Materi yang diberikan pada penelitian siklus ini adalah jurnal umum perusahaan dagang. Hasil dari penelitian siklus II akan diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Pada tahap ini peneliti menyiapkan beberapa hal yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Torunament* berbantu media pembelajaran *Accounting Ladder Snake Game* didalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang yaitu meliputi:

- 1) Menyusun instrumen pembelajaran

Dalam langkah ini peneliti membuat modul ajar dan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu jurnal umum perusahaan dagang modul ajar dan bahan ajar diberikan kepada guru pengampu materi DPK Akuntansi terlebih dahulu agar mendapatkan persetujuan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2) Menyiapkan instrumen penelitian

Pada langkah ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian. Untuk teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti adalah menggunakan lembar angket dan catatan lapangan. Untuk lembar angket sendiri terdapat 3 aspek yaitu *behavior engagement, cognitive engagement dan emotional engagement*.

## 3) Menyiapkan media pembelajaran

Pada langkah ini peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu menyiapkan media *Accounting Ladder Snake Game* yang di mana dalam media ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan seperti membuat kartu bantuan, membuat 100 soal yang terdiri dari 50 soal teori dan 50 soal praktik, dan menyiapkan perlengkapan ular tangga.

## b. Pelaksanaan

## 1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Setelah semua sudah siap guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Guru mengecek kehadiran siswa sambil memberikan motivasi serta semangat belajar pada pagi hari ini. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan kembali proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Accounting Ladder Snake Game*. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada setiap siswa terkait hal yang belum dipahami dalam penerapan model dan media yang digunakan, sehingga guru dapat mengetahui letak kebingungan setiap siswa.

## 2) Kegiatan Inti

### a. Kelompok

Sebelum menjelaskan materi guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara *heterogeny*. Setelah dibagikan kelompok guru mulai menjelaskan materi ajar yaitu jurnal khusus perusahaan dagang. Siswa secara

berkelompok memperhatikan penjelasan dari guru. Setelah penjelasan materi selesai guru memberikan sedikit latihan soal untuk memantapkan pemahaman materi siswa.

b. Permainan

Setiap kelompok memastikan anggota kelompoknya sudah memahami materi yang dijelaskan sebelum dimulainya permainan *Accounting Ladder Snake Game*. Guru menjelaskan tata cara dan aturan bermain *Accounting Ladder Snake Game* sebelum *tournament* dimulai. Setelah dibacakan aturan dan tata cara bermain, guru mengarahkan setiap ketua kelompok maju untuk mengambil nomor urut dalam melempar dadu.

c. *Tournament*

Guru mempersiapkan meja *tournament* untuk diletakkan ditengah-tengah. Semua kelompok berkumpul di meja *tournament* dan berbaris sesuai dengan kelompoknya masing-masing. *Tournament* dimulai dan setiap kelompok bersiap untuk berkompetisi berburu poin. Ketika *tournament* selesai, guru akan menghitung poin yang diperoleh setiap kelompok.

Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menjadi pemenang dan mendapatkan *reward*.

3) Kegiatan Penutup

Setelah *tournament* selesai guru mengarahkan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru mengajak siswa untuk menarik kesimpulan pembelajaran pada hari ini. Salah satu siswa menyimpulkan dan guru menambahkan. Sebelum menutup pembelajaran guru memberikan lembar angket *student engagemenet* untuk mengukur *student engament* pada hari itu. Setelah menyebarkan lembar angket, guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan dibahas pertemuan selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan terimakasih serta memberikan pesan untuk selalu 3 S yaitu senyum, sapa dan salam. Pembelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan guna sebagai orientasi tindakan yang akan dilakukan pada tahap refleksi. Observasi atau pengamatan ini dilakukan bersamaan saat peneliti melakukan tindakan pada siklus II yang diukur melalui lembar

angket dan catatan lapangan.. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berlangsung dengan baik.

Berikut merupakan hasil angket *student engagement* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* pada siklus II.

Table 2 Angket *Student Engagement*  
Siklus II

No	Indikator	Persentase
1	Aktif dalam belajar akuntansi dikelas	75,00%
2	Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi akuntansi	79,67%
3	Rajin mengerjakan tugas	88,00%
4	Aktif berdiskusi kelompok	75,00%
5	Menyukai sekolah	81,67%
6	Menyukai proses belajar akuntansi dikelas	77,50%
7	Senang terhadap guru dan siswa lainnya	87,50%
8	Bersedia untuk memahami materi atau soal akuntansi yang sulit	88,50%
9	Memberikan usaha lebih dalam memahami materi atau soal akuntansi yang sulit	75,00%
Rata-rata <i>Student Engagement</i>		80,87%

Berdasarkan tabel persentase indikator *student engagement* di atas menunjukkan bahwasanya rata-rata *student engagement* pada pembelajaran

siklus II telah mencapai 80,87% atau dalam arti telah memenuhi kriterial indikator keberhasilan yakni minimal 75%. Masing-masing indikator juga telah memenuhi kriteria minimal yaitu indikator pertama (Aktif dalam belajar akuntansi dikelas) sebesar 75,00%, indikator kedua (Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi akuntansi) sebesar 79,67%, indikator ketiga (Rajin mengerjakan tugas) sebesar 88,00%, indikator keempat (Aktif berdiskusi kelompok) sebesar 75,00%, indikator kelima (Menyukai sekolah) sebesar 81,67%, indikator keenam (Menyukai proses belajar akuntansi dikelas) sebesar 77,50%, indikator ketujuh (Senang terhadap guru dan siswa lainnya) sebesar 87,50%, indikator kedelapan (Bersedia untuk memahami materi atau soal akuntansi yang sulit) sebesar 88,50%, indikator kesembilan (Memberikan usaha lebih dalam memahami materi atau soal akuntansi yang sulit) sebesar 75,00%. Adapun jika dilihat dari hasil skor *student engagement* secara individual persiswa, perolehan skor *student engagement* kelas X AK adalah siswa yang memiliki skor  $\geq 75\%$  sebanyak 19 dan untuk siswa yang memiliki skor  $\leq 75\%$  sebanyak 1 siswa.

#### d. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* berjalan dengan baik sesuai dengan harapan. Berdasarkan dari keseluruhan indikator *student engagement* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game* siklus II mampu mencapai kriteria indikator keberhasilan maka dari itu tidak diperlukan tindakan selanjutnya dikarenakan telah mencapai tingkat keberhasilan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan *student engagement* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan *student engagement* yang digambarkan melalui persentase *student engagement* dari siklus I ke siklus II. Adapun berikut adalah data peningkatan

*student engagement* siswa kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Accounting Ladder Snake Game*:

Table 3 Peningkatan *Student Engagement*

Indikator	Rata-rata		Peningkatan
	S1	S2	
Aktif dalam belajar akuntansi dikelas	62,50 %	75,00 %	12,50%
Memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi akuntansi	71,67 %	79,67 %	8,00%
Rajin mengerjakan tugas akuntansi	78,00 %	88,00 %	10,00%
Aktif berdiskusi kelompok	65,50 %	75,00 %	9,50%
Menyukai sekolah	74,00 %	81,67 %	7,67%
Menyukai proses belajar akuntansi dikelas	72,83 %	77,50 %	4,67%
Senang terhadap guru dan siswa lainnya	76,50 %	87,50 %	11,00%
Bersedia untuk memahami materi atau soal akuntansi yang sulit	78,00 %	88,50 %	10,50%
Memberikan usaha lebih dalam memahami materi atau soal akuntansi yang sulit	64,80 %	75,00 %	10,20%
Rata-rata	71,53 %	80,87 %	9,34%

Berdasarkan data di atas pada table 2 dan gambar 1, dapat diketahui bahwasanya

terdapat peningkatan persentase rata-rata skor *student engagement* sebesar 9,34% dari siklus I sebesar 71,53% ke siklus II sebesar 80,87%. Rata-rata *student engagement* pada pembelajaran siklus II telah mencapai 80,87% atau dalam artian telah memenuhi kriterial indikator keberhasilan yakni minimal 75%. Peningkatan *student engagement* juga dapat dilihat dari individual persiswa. Pada siklus I siswa dengan skor  $\leq 75\%$  sebanyak 14 siswa dan siswa yang memiliki skor  $\geq 75\%$  sebanyak 6 siswa (30%), meningkat pada siklus II siswa yang memiliki skor  $\leq 75\%$  sebanyak 1 siswa dan siswa yang memiliki skor  $\geq 75\%$  sebanyak 19 siswa (95%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 13 siswa (65%).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game* dapat meningkatkan *Student Engagement* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) Tahun Ajaran 2022/2023. Pada siklus I rata-rata skor *Student Engagament* siswa sebesar 71,53% dan meningkat pada siklus II sebesar 80,87%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nory Shenta Dewi, Murni Ramli dan Yudi Rinanto pada tahun (2018) dengan judul Penerapan Penelitian Tindakan Kelas *Cooperatif Learning Tipe Peer Teaching*

untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Biologi yang menunjukkan adanya peningkatan *student engagement* dengan rerata persentase pada siklus I aspek *Behavior Engagement* menunjukkan angka 35,24% dan pada siklus III naik menjadi 69,24%. Untuk aspek *Emotional Engagement* pada siklus I menunjukkan angka 78,96% dan pada siklus III naik menjadi 82,5%. Untuk aspek *Cognitive Engagement* pada siklus I menunjukkan angka 87,76 dan pada siklus III naik menjadi 89,71%. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardhito Faza Akhnaf, Muhammad Arif Ghadafi Junior, Nur Hasna Fauziyyah, Shalahudin Al Ayyubi dan Hazhira Qudsyi pada tahun (2022) dengan judul *Implementas Number Head Together* Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas di mana hasil penelitian Studi Pustaka tersebut menunjukkan bahwasanya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dapat meningkatkan *student engagement* siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams*

*Games Tournament (TGT) Berbantu Media Accounting Ladder Snake Game* dapat meningkatkan *Student Engagement* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas X AK SMK Bina Islam Mandiri (BISMA) Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase skor rata-rata *student engagement*. Berdasarkan hasil angket yang telah didistribusikan kepada siswa, pada siklus I diperoleh rata-rata skor sebesar 71,53% lalu meningkat pada siklus II skor rata-rata sebesar 80,87% peningkatan skor *student engagement* dari siklus I ke siklus II sebesar 9,34%. Jumlah siswa yang memperoleh skor *Student Engagement*  $\geq 75\%$  meningkat dari siklus I sebanyak 6 siswa (30%) menjadi 19 siswa (95%) pada siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 65%.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### a. Bagi Guru

- 1) Guru dapat mencoba menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu Media *Accounting Ladder Snake Game* dalam beberapa materi akuntansi sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan *student engagement*

- 2) Guru dapat mencari dan mencoba berbagai model maupun media pembelajaran yang lebih inovatif, agar pada saat pembelajaran model dan media yang digunakan tidak monoton.

### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Diharapkan peneliti lain dapat menggunakan menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur *student engagement* peserta didik ketika melakukan observasi sebelum melakukan tindakan.
- 2) Diharapkan peneliti lain dapat lebih memberikan perhatian ketika siswa sedang mengisi lembar angket dan memastikan peserta didik mengisi sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. (2022). Perceived Social Support dan Teacher Behavior Sebagai Prediktor Student Engagement Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 6(1), 32.
- Dharmayana, I. W., Masrun, Kumara, A., & Wirawan, Y. G. (2012). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) sebagai Mediator Kompetensi Emosi dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 81-82.
- Diastama, C., & Dewi, D. K. (2021). Hubungan Antara Student Engagement Dengan Motivasi

- Belajar Selama Pembelajaran Jarak Jauh Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(6), 8-9.
- Fajri, E., Firman, Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Neo Konseling*, 2(1), 3-4.
- Fikrie, & Ariani, L. (2019). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa Di Sekolah. *Psikologi Pendidikan*, 1(1), 104.
- Makarim, M. F., & Primana, L. (2023). Agentic Engagement Siswa Tinjauan Literatur Sistematis. *Journal Psyche*, 16(2), 62.
- Mentari, W. N., & Syarifudiin, H. (2020). Improving Student Engagement by Mathematics Learning Based on Contextual Teaching and Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 2(1), 30.
- Mustika, R. A., & Kusdiyati, S. (2015). Studi Deskriptif Student Engagement pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Pasundan 1 Bandung. *Prosiding Psikologi*, 1(2), 249-250.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 153-154.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 145.