

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI

THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TECHNIQUE BY MEANS OF SCRABBLE TO IMPROVE ACCOUNTING LEARNING ACTIVITY

Oleh: **Army Hikmawati**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

ahikmawanti@gmail.com

Sukanti

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Materi yang dipilih yaitu Jurnal Umum. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 33 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Keaktifan Belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Keaktifan Belajar, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan disetiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 7,92% dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I sebesar 76,09% menjadi sebesar 84,01% dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus II.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Scrabble*, Keaktifan Belajar Akuntansi

Abstract

This research is aimed to improve accounting learning activity of the XI IPS 3 students of SMA Muhammadiyah 1 Muntilan by the Cooperative Learning Method of Teams Games Tournament (TGT) Technique by means of Scrabble Media. This research is a Class Action Research conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, i.e. plan, implementation, observation, and reflection. The selected materials are General Journal. The research subjects are 33 students of class XI IPS 3 of SMA Muhammadiyah 1 Muntilan, school year of 2015/2016.

The instruments used in this research cover the Learning Activity observation sheet, documentation, and field records. The data analysis used is the descriptive-quantitative with percentage. This analysis is conducted by processing the Learning Activity scores, presenting the data and withdrawing conclusion. Based on the result of the research, it is concluded that the application of the Cooperative Learning Method of Teams Games Tournament (TGT) Technique by means of Scrabble Media can improve the Accounting Learning Activity of the students of class XI IPS 3 of SMA Muhammadiyah 1 Muntilan school year of 2015/2016. The result of the research shows that there is some progress at every indicator of the Accounting Learning Activity from cycle 1 to cycle 2. The average increasing score is 7,92 %; from the average score of the Accounting Learning Activity of cycle I of 76,09% increases to 84,01% of the average score of the Accounting Learning Activity of cycle II.

Key Words: Cooperative Learning Method of Teams Games Tournament (TGT) Technique, Scrabble Media, Accounting Learning Activity

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah rendahnya proses pembelajaran yang kurang optimal, hal itu ditunjukkan dengan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Diterapkannya kurikulum 2013 sebagai langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pengembangan Kurikulum 2013 mengacu pada standar nasional pendidikan. Tujuannya adalah untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dalam UU No. 20 Tahun 2003, Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Adapun orientasi pengembangan kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Perubahan yang paling mendasar adalah nantinya pendidikan akan berbasis *science* dan tidak berbasis hafalan lagi. Karena sekarang di sekolah-sekolah sudah mulai menerapkan kurikulum 2013 ini, maka pembelajaran yang menonjolkan keaktifan guru seperti hanya menerangkan dan latihan harus dirubah dengan lebih menonjolkan kepada keaktifan siswa.

Peneliti mengadakan observasi di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan untuk memperoleh gambaran kondisi siswa

pada saat proses belajar akuntansi berlangsung. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dari 33 siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1Muntilan, 13 siswa (39,39%) yang menempati baris pertama terlihat aktif mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan ataupun pendapat kepada guru, sedangkan 20 siswa (60,61%) dikatakan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut merupakan dampak dari pembelajaran penggunaan metode ceramah dan latihan soal yang mendominasi pembelajaran.

Metode yang konvensional seperti menjelaskan materi secara abstrak, hafalan materi dan ceramah dengan komunikasi satu arah yang aktif masih didominasi oleh pengajar, sedangkan siswa biasanya hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran. Kondisi pembelajaran seperti inilah yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Kegiatan KBM yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Metode ceramah dan latihan merupakan metode yang sangat tradisional dan selalu digunakan oleh guru. Metode ini menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Saat awal proses KBM berlangsung dominasi guru

lebih terlihat dan menonjol yang menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga mereka pun melampiaskannya dengan mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya saat guru menerangkan materi. Pada saat guru telah memberikan tugas, maka siswa yang tadinya ramai sendiripun tidak bisa mengerjakan karena konsep yang tidak ia mengerti, sehingga mereka mencari celah untuk meninggalkan ruangan kelas agar tidak disuruh mengerjakan latihan tersebut.

Berdasarkan prinsip *student centered* peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah cara belajar aktif, terjemahan dari *student active training*, yang bermakna proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan (Dick dan Carey, dalam Hamzah B.Uno, 2012). Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan

belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya (Sugihartono, 2007: 73). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat yang nantinya akan menunjang dalam suatu pembelajaran akuntansi yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan tentunya dengan melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi di kelas, sehingga keaktifan belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Keaktifan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan dan diharapkan

keaktifan belajar akuntansi akan meningkat, sehingga hal ini menarik penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan siklus menurut model penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto yang terbagi dalam beberapa siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan yang beralamat di Jalan Tentara Pelajar No. 17 Muntilan pada bulan Oktober 2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan yang terdiri dari 33 siswa. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran akuntansi melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) melalui bantuan Media *Scrabble* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016.

Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sehingga prosedur dan langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan ini menurut Suharsimi Arikunto (2012: 17-20) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini dijelaskan masing-masing siklus beserta keempat komponen penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini rencana tindakan yang dilakukan yaitu peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan. Langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi:

- 1) Observasi dan pengamatan kondisi kelas, kondisi siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan.
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap tindakan merupakan implementasi perencanaan sebelumnya, yaitu kegiatan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan media *Scrabble*. Peneliti mengambil data mengenai

keaktifan belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan melihat berbagai aktivitas di dalam kelas. Hasil pengamatan dicatat oleh peneliti di lembar observasi dan catatan lapangan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada seluruh kegiatan siklus I selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data. Hasil kesimpulan yang didapat berupa tingkat keaktifan rencana pembelajaran yang dibuat serta daftar permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi dilapangan selama melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dengan media *Scrabble*. Hasil ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II ini disusun setelah siklus I terlaksana dan berfungsi untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang selesai dilaksanakan pada siklus I, peneliti bersama guru menentukan rancangan untuk siklus II. Tahap-tahap yang dilakukan siklus II sama dengan tahap-tahap pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I untuk mencapai keberhasilan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif/Pengamatan

Sugiyono (2013: 204), mengemukakan dalam observasi partisipatif peneliti terlibat langsung dalam aktivitas orang-orang yang sedang diamati. Observasi partisipatif dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti pembelajaran dalam setiap siklus, untuk memperoleh data mengenai keaktifan belajar akuntansi, penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dengan media *Scrabble*. Aspek yang diamati merupakan proses pembelajaran Akuntansi yang dirancang dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dengan media *Scrabble* dengan mengamati siswa pada indikator-indikator seperti siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok, siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa member jawaban saran pendapat atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar, siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok, siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok, siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok, siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Dari indikator-indikator tersebut dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keaktifan pada pembelajaran Akuntansi setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams*

Games Tournament dengan media *Scrabble*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti. Data yang dibutuhkan berupa profil sekolah, keadaan fisik sekolah, silabus, jumlah siswa, foto dan video pada saat penelitian berlangsung, serta administrasi sekolah lainnya.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan ditujukan untuk mendapatkan data yang ingin diketahui oleh peneliti. Lembar ini berisi indikator-indikator proses pembelajaran dalam melaksanakan pengamatan di kelas. Lembar pengamatan ini diisi dengan memberikan skor pada tiap indikator yang telah dilakukan siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan belajar akuntansi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan video yang menggambarkan keaktifan belajar akuntansi siswa ketika proses pembelajaran.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa formulir yang digunakan sebagai catatan berbagai aspek dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas yang dilakukan guru dan siswa. Catatan ini juga untuk mengetahui hal-hal yang tidak sesuai dengan perencanaan.

Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat untuk mendapatkan data tentang situasi, kondisi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Scrabble*

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dengan Persentase

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Membuat kategori penyekoran untuk Keaktifan Belajar Akuntansi.
- Menghitung dan menjumlahkan skor Keaktifan Belajar pada tiap siswa.
- Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati.

d. Menghitung skor Keaktifan Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013: 137)

e. Menghitung persentase skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Keaktifan Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

2. Penyajian Data

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya (Sugiyono, 2013: 341). Setelah dilakukan penyajian data dalam bentuk tabel maupun grafik, data akan lebih mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini, data hasil observasi yang telah dihitung dan diolah akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang mencerminkan Keaktifan Belajar Akuntansi akan disajikan dalam tabel, dan data mengenai peningkatan yang terjadi pada Keaktifan Belajar Akuntansi akan digambarkan dalam grafik.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian. Dalam penelitian ini, setelah data disajikan dalam bentuk tabel

dan grafik, dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan, selama proses pembelajaran berlangsung. Mulyasa (2009: 256) menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal 75% siswa terlibat aktif dan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri yang tinggi. Tindakan ini dikatakan berhasil jika diperoleh persentase Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa sekurang-kurangnya 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

Aspek	Uraian Indikator	Persentase
Keaktifan Visual	1 Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.	77,27 %
	2 Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	75,76 %

Keaktifan Lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	60,61 %
	4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	78,79 %
	5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	84,85 %
Keaktifan Mendengar	6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM.	74,24 %
	7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	75,76 %
Keaktifan Menulis	8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok	80,30 %
	9	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	87,88 %
Persentase Akuntansi		Keaktifan Belajar	76,09 %

Berdasarkan tabel di atas, dari 33 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan diperoleh data Keaktifan Belajar Akuntansi yang meliputi: 77,27% siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar

dalam kelompok, 75,76% siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru, 60,61% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, 78,79% siswa member jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar, 84,85% siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok, 74,24% siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, 75,76% siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok, 77,27% siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok, 80,30% siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian Keaktifan Belajar Akuntansi siklus 1 menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Keaktifan Belajar Akuntansi 75% sudah tercapai, yakni dengan pencapaian siklus I sebesar 76,09%. Ketercapainya indikator keberhasilan siklus I belum didukung oleh kesetaraan pencapaian persentase setiap indikator lainnya. Indikator siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok, dan indikator siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok mendapatkan

persentase di atas 80%, tetapi indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar hanya mendapat persentase di bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Perlu perhatian khusus di siklus II agar indikator yang masih lemah dapat ditingkatkan lagi.

Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan tindakan selanjutnya dalam rangka memperbaiki siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pada umumnya sudah baik, meskipun terdapat beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan karena pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* belum berjalan sesuai dengan harapan.

Bentuk perhatian khusus yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Scrabble*, mengubah cara penyampaian soal kepada siswa pada saat *game tournament*, memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak

pada 2 (dua) indikator Keaktifan Belajar Akuntansi yang belum tercapai keberhasilannya.

Tabel 2. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II

Aspek	Uraian Indikator	Persentase
Keaktifan Visual	1 Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.	83,33 %
	2 Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	86,36 %
Keaktifan Lisan	3 Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	75,76 %
	4 Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	80,30 %
Keaktifan Mendengar	5 Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	86,36 %
	6 Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM.	84,85 %
Keaktifan Menulis	7 Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	84,85 %
	8 Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam	86,36 %

kelompok			
9	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	87,88	%
Persentase Keaktifan Akuntansi	Belajar	84,01	%

Berdasarkan tabel diatas, dari 33 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan diperoleh data Keaktifan Belajar Akuntansi yang meliputi:

83,33% siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok, 86,36% siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru, 75,76% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, 80,30% siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar, 86,36% siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok, 84,85% siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, 84,85% siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok, 86,36% siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok, 87,88% siswa

mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 84,01%. Hal ini menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi telah melebihi indikator pencapaian minimal. Keaktifan Belajar Akuntansi di siklus II mengalami perubahan cukup pesat karena sudah banyak siswa yang merasa nyaman, senang, tertarik dan merasa bahwa pelajaran akuntansi itu tidak sulit dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* yang telah dilakukan.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi dibandingkan pada siklus I dari seluruh indikator.

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* pada siklus II mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 dikatakan berhasil.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan. Upaya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* meliputi tahapan presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dilihat dari siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok, siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa member jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar, siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok, siswa

mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok, siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok, siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Pada siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai perencanaan yang telah dibuat dimana guru sebagai pemberi informasi dan fasilitator di dalam kelas untuk mengelola keadaan kelas dapat dijalankan dengan baik. Proses pembelajaran yang diawali dengan presentasi, belajar tim, *games-tournament*, serta penghargaan tim pada hari yang sama dapat berjalan dengan baik dibuktikan dengan persentase akhir rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi diatas 75% dan persentase tiap indikator yang diatas 75%, sehingga siklus I berhasil, Walaupun dalam persentase tiap indikator, terdapat indikator Keaktifan Belajar Akuntansi indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar hanya mendapat persentase di bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan Model

Pembelajaran Kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Scrabble*, mengubah cara penyampaian soal kepada siswa pada saat *game tournament*, memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran, semuanya menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki agar siklus II nantinya dapat berjalan dengan baik.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan maksud untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

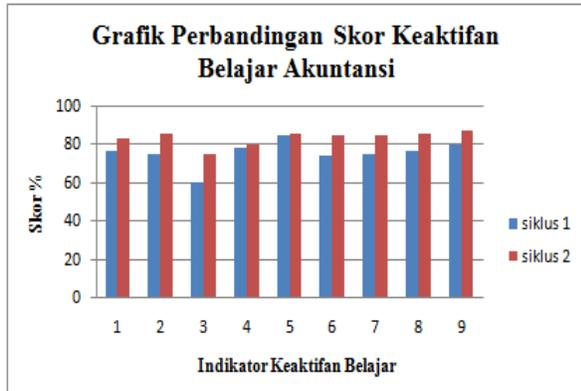
Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan bantuan media *Scrabble*. Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi terlihat jelas dari mulai siklus I, dan siklus II yang dilihat dengan meningkatnya persentase Keaktifan Belajar Akuntansi.

Tabel 3. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

Aspek	Uraian Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
-------	------------------	----------	-----------	-------------

Keaktifan	Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Keaktifan	1 Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.	77,27%	83,33%	6,06%
	2 Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	75,76%	86,36%	10,60%
Keaktifan	3 Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	60,61%	75,76%	15,15%
	4 Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	78,79%	80,30%	1,51%
Keaktifan	5 Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	84,85%	86,36%	1,51%
	6 Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM.	74,24%	84,85%	10,61%
Keaktifan	7 Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	75,76%	84,85%	9,09%
	8 Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	80,30%	86,36%	9,09%

uli s	9 Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	80, 30 %	87, 88 %	7,5 8%
Persentase Belajar Akuntansi	Keaktifan Belajar Akuntansi	76, 09 %	84, 01 %	7,9 2%



Gambar 1. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

Tabel 5 dan gambar 2 memperlihatkan perbandingan skor Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. Peningkatan persentase tertinggi terjadi pada indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar yang mencapai 15,15% dan peningkatan persentase terendah pada indikator siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan pada indikator siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok yang mencapai 1,52%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 dengan Keaktifan Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa (2009), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dari pembahasan terhadap kesembilan indikator Keaktifan Belajar Akuntansi, terlihat peningkatan skor pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II, sejalan dengan pernyataan Slavin (2010: 142) bahwa pembelajaran kooperatif telah menunjukkan variasi kajian yang sangat luas yang dapat memberi pengaruh positif pada serangkaian variabel nonkognitif yang penting. Pengaruh positif dari pembelajaran kooperatif pada rasa harga diri siswa, dukungan kelompok terhadap pencapaian prestasi, waktu mengerjakan tugas, kekooperatifan, dan variabel lainnya yang positif dan kuat. Hal ini sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan

oleh Irfan Dwijayanto (2012) berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 11,019% berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (siklus II), dan juga penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Fatah Latief (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament I* Dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang dan Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 12,76% berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,19% menjadi

90,95% (siklus II). Dikuatkan pula dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012” karya Rani Apriani tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012 sebesar 13,58% yang berasal dari siklus I sebesar 65,28% dan siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Penelitian ini menyebutkan bahwa dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran berbentuk permainan atau *game* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016. Keaktifan belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 secara umum mengalami peningkatan sebesar 7,92% dari 76,09% pada siklus I menjadi 84,01% pada siklus II.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran bagi guru

- a. Guru sebaiknya memberikan model pembelajaran yang menarik, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa agar siswa merasa tertarik dan membuat siswa aktif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Guru perlu memberikan penguatan pada siswa. Penguatan diberikan agar

siswa memiliki keberanian dalam menyampaikan idea tau gagasannya pada guru dan menyampaikan pertanyaan pada guru.

- c. Guru perlu merancang pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif bertanya pada guru. Guru dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk menggali atau membimbing siswa untuk bertanya kembali pada guru.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya
 - a. Dapat mengembangkan penelitian yang sudah ada, melalui penambahan atau inovasi dalam media *Scrabble*.
 - b. Mencoba melakukan model pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif agar bermanfaat dalam permasalahan-permasalahan siswa saat KBM berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B, Uno. (2012). *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Irfan Dwijayanto. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III

Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*.
Yogyakarta: FE UNY.

Mulyasa. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Slavin E. Robert. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.