

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI

THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USING DARTBOARD TO IMPROVE MOTIVATION FOR LEARNING ACCOUNTING

Oleh: **Pipin Marfia Susanti**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
pipinmarfia@gmail.com

Sukanti

Pendidikan Akuntansi UNY

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 22 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Motivasi Belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan di setiap indikator Motivasi Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 12,26% dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus I sebesar 79,24% menjadi sebesar 91,51% dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus II.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Dart Board*, Motivasi Belajar Akuntansi

Abstract

This study was aimed to increase the motivation to learn accounting in 11th grade students of Accounting 4 class of SMK YPKK 2 Sleman by implementing Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model using dartboard. This study was a classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this study were 22 11th grade students of Accounting 4 class of SMK YPKK 2 Sleman in Academic Year 2015/2016. The instruments used in this study included Learning Motivation observation sheet, documentation, and field record. The data analysis used was descriptive quantitative data analysis by percentage. The research result showed an increase in every indicator of Motivation to Learn Accounting from cycle I to cycle II. Average score increase of Motivation to Learn Accounting is 12,26% from average score increase of Motivation to Learn Accounting in cycle I which is 79,24% to 91,51% in cycle II.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) Technique of Cooperative Learning Method, Dartboard, Motivation to Learn Accounting

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan di masa yang akan datang. Pendidikan bisa didapatkan atau diraih dengan berbagai macam cara, salah satunya pendidikan di sekolah. Menurut Driyakarya (1980: 32) yang dikutip oleh Dwi Siswoyo dkk (2011: 1) Pendidikan merupakan gejala semesta (fenomena universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada, dimana ada kehidupan manusia, disitu pasti ada pendidikan. Menurut Suharsimi Arikunto (2012: 4) menyebutkan dalam proses pendidikan di sekolah faktor yang berpengaruh antara lain adalah guru dan personil lainnya, bahan pelajaran, metode mengajar dan sistem evaluasi, sarana penunjang, dan sistem administrasi.

Dalam pembukaan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan tujuan tersebut. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dan kompeten dalam setiap bidang kehidupan. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, tidaklah mungkin terwujud tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri siswa. Dengan dorongan dan semangat yang tinggi dari dalam diri siswa, akan meningkatkan

motivasi belajar yang baik sehingga tujuan nasional dapat tercapai.

Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Banyak permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi guru karena guru tersebut memilih model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Topik model-model pembelajaran sangat penting dikuasai guru, karena setiap sajian pembelajaran harus jelas arahnya sehingga materi ajar mudah dipahami oleh peserta didik dan mudah disajikan guru. Hal tersebut dapat diperlihatkan jika guru menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan sintaks-sintaks model tersebut. Dengan menguasai model-model pembelajaran maka guru dapat melakukan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengeksplorasi materi yang dipelajari (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 3). Selain permasalahan di atas, hasil temuan para ahli terdapat kecenderungan perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran yang lesu,

pasif, dan perilaku yang sukar dikontrol. Perilaku semacam ini diakibatkan suatu proses pembelajaran yang tidak banyak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena waktu tersita dengan penyajian materi yang serius, tidak menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, siswa tidak termotivasi, dan tidak terdapat suatu interaksi dalam pembelajaran serta hasil belajar yang tidak terukur dari guru (Martinis Yamin, 2007: 76-77).

Kesuksesan pengajar di kelas sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung. Dulu, guru berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga terkesan dalam kelas bahwa guru adalah sosok yang paling pintar. Akibatnya, kegiatan di kelas menjadi searah dan terasa sangat membosankan sehingga daya serap siswa terhadap materi yang diberikan akan rendah. Dari permasalahan itulah, para pakar pendidikan harus turun tangan dan perlu menciptakan format atau basis baru tentang pembelajaran di sekolah, Sehingga kemudian munculah basis baru yang dilandasi teori belajar behavioristik dan konstruktivistik. Dengan format baru itu, diharapkan pengetahuan siswa dapat digali secara maksimal sehingga terbentuk pengetahuan baru yang benar dan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. (Mohammad Jauhar, 2011: 5)

Di dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain adalah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Di dalam kenyataan cara atau metode mengajar atau teknik penyajian yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau *message* lisan kepada siswa berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap. (Roestiyah, 2008: 1).

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lelah. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan

semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong seorang siswa itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Atau singkatnya perlu diberikan motivasi (Sardiman, 2011: 74-75).

Motivasi Belajar Akuntansi yaitu dorongan atau usaha yang menyangkut keinginan siswa dalam mempelajari pelajaran Akuntansi. Hal tersebut dapat tercermin dari adanya aktivitas dan partisipasi dari siswa terhadap mata pelajaran Akuntansi yaitu semangat dalam belajar, menunjukkan minat dalam mempelajari Akuntansi, mempertahankan pendapat, senang mencari dan memecahkan masalah yang dihadapi seputar pelajaran Akuntansi serta ketekunan dan ketelitian dalam mengerjakan soal Akuntansi. Dalam proses belajar mengajar motivasi sangatlah diperlukan, khususnya dalam pelajaran Akuntansi. Banyak bukti anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga hasil dan tujuan yang ingin dicapai akan maksimal.

Motivasi Belajar Akuntansi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara umum, faktor tersebut dapat dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan komunikasi aktif antara guru dan siswa sesuai dengan peran dan fungsi masing-masing. Strategi penggunaan metode pembelajaran sangat menentukan kualitas hasil belajar mengajar. Metode yang baik dapat mengubah sistem pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat bagi siswa sehingga potensi siswa dapat dikembangkan.

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Hamid Hasan dalam Etin Solihatin (2007: 4) kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*) sekaligus keterampilan sosial (*social Skill*) termasuk *interpersonal skill*. Menurut Slavin dalam Etin Solihatin (2007: 4) pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar kelompok, karena dalam model pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara kelompok. Menurut Wina Sanjaya (2011: 243) pembelajaran kooperatif dapat memberikan dampak positif terhadap

peningkatan motivasi belajar, aktivitas belajar, prestasi belajar, hubungan sosial, serta menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain. Pembelajaran kooperatif juga dapat mengkoordinir siswa dalam pembelajaran berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai berbagai tipe, salah satunya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan diskusi kelompok dan mengandung unsur permainan serta *team recognition*. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sebelumnya guru memberikan penyajian berupa materi yang akan dibahas, untuk selanjutnya siswa belajar dalam kelompok masing-masing kemudian mengadakan *tournament* atau kompetisi dengan anggota kelompok lain sesuai tingkat kemampuan. Model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini tujuan utamanya adalah memotivasi siswa untuk membuat kelompoknya memahami materi sehingga dapat menumbuhkan tanggung jawab dan kerjasama siswa.

Permainan merupakan aktifitas yang dilakukan karena seseorang ingin mencapai suatu kesenangan atau kegembiraan serta kepuasan. Senada dengan yang diungkapkan Suparman (2010: 170) “Bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau

menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung”. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran akuntansi adalah media permainan *Dart Board*.

Peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran untuk mendapatkan gambaran kondisi siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang beralamatkan di Wadas, Tridadi, Sleman, Yogyakarta diketahui bahwa motivasi belajar akuntansi siswa masih rendah dan belum dioptimalkan. Salah satu faktor yang menyebabkan motivasi belajar rendah yakni metode atau model pembelajaran di dalam kelas yang bisa dibidang masih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran masih terpaku pada guru dan siswa kurang terlibat aktif untuk mengembangkan kemampuannya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan

semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Motivasi belajar dengan permainan *Dart Board* yang dirancang dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan dan diharapkan Motivasi belajar akuntansi akan meningkat, sehingga hal ini menarik penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 di SMK YPKK 2 Sleman.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu bentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang beralamatkan di Wadas, Tridadi, Sleman,

Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran akuntansi melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman.

Prosedur Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pelaksanaan, seperti:

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai pembelajaran akuntansi dengan Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*.
- 2) Pembuatan materi pembelajaran akuntansi yang akan digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran.

- 3) Pembuatan Pedoman Observasi yang akan digunakan untuk mencatat kemunculan motivasi siswa.
 - 4) Konsultasi kepada guru mata pelajaran mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang hendak dilaksanakan.
- b. Melaksanakan Tindakan
- Tahap tindakan merupakan implementasi perencanaan sebelumnya, yaitu kegiatan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*. Peneliti mengambil data mengenai motivasi belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.
- c. Pengamatan
- Pengamatan dilakukan oleh pengamat. Pengamatan ini dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung dengan melihat berbagai aktivitas dalam kelas menggunakan lembar observasi. Hasil pengamatan kemudian dicatat dalam lembar observasi tersebut.
- d. Refleksi
- Pada tahap ini adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan pada siklus

satu. Tahap ini digunakan untuk mengevaluasi pada siklus satu dan membentuk rancangan untuk siklus yang kedua.

2. Siklus II

Dalam siklus II ini tahapnya sama seperti siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus ini dilakukan perbaikan dari siklus sebelumnya. Siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I untuk mencapai keberhasilan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif/Pengamatan

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkahlaku yang digambarkan akan terjadi. (Suharsimi Arikunto, 2012: 272). Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti pembelajaran dalam setiap siklus, untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar akuntansi, penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *dart board*. Aspek yang diamati merupakan proses pembelajaran Akuntansi yang dirancang dengan menerapkan metode pembelajaran

kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *dart board* dengan mengamati siswa pada indikator-indikator seperti, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap pelajaran, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Dari indikator-indikator tersebut dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi pada pembelajaran akuntansi setelah Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board*.

2. Dokumentasi

Tidak kalah penting dari metode-metode lain, adalah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2008: 274). Dokumen yang digunakan adalah catatan lapangan untuk mencatat kejadian selama

pembelajaran dilaksanakan. Dokumentasi ini juga berupa foto saat pembelajaran berlangsung.

Instrument Penelitian

1. Lembar observasi

Lembar observasi adalah lembar yang berisi indikator-indikator motivasi belajar siswa dan digunakan untuk pengamatan di kelas. Untuk mendapatkan data yang diinginkan, peneliti membatasi penyusunan Pedoman Observasi terkait dengan Motivasi Belajar Akuntansi siswa yang dapat diamati pada saat pembelajaran Akuntansi berlangsung.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berguna untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Wina Sanjaya, 2012:98). Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat untuk mencatat hal-hal yang tidak dapat diukur dengan instrumen observasi seperti kapan waktu pembelajaran dimulai, berapa jumlah siswa yang hadir, prosedur yang dilaksanakan dalam implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Dart Board*, penggambaran ekspresi siswa dan lingkungan kelas.

Teknik analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dengan Persentase

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi siswa sebagai berikut (Sugiyono, 2010: 137):

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi yang diamati.
- c. Menghitung skor motivasi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% = \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya (Sugiyono, 2010: 341). Setelah dilakukan penyajian data dalam bentuk tabel atau grafik, data akan lebih mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini, data hasil observasi akan disajikan dalam bentuk table dan grafik.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah pemaknaan dari data yang disajikan kedalam sebuah pernyataan. Dengan menelaah intisari dari berbagai data yang disajikan akan diperoleh

kesimpulan bagi peneliti yang dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk menjawab masalah yang diajukan awal penelitian

Indikator Keberhasilan

Kriteria Keberhasilan Tindakan ini adalah apabila setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Taems Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Dart Board* terjadi peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi. 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 (Mulyasa, 2009: 256). Tindakan ini dinyatakan berhasil sekurang-kurangnya diperoleh persentase Motivasi belajar Akuntansi yaitu 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 3. Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi siklus 1

No	Indikator	Aspek yang diamati	Presentase
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	74,24%
2	Ulet menghadapi kesulitan	siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim.	80,30%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	80,30%
		siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.	74,24%
4	Lebih senang bekerja mandiri	siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	83,33%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	80,30%
		siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim.	78,79%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	83,33%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim.	83,33%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	74,24%
Presentase Motivasi Belajar Akuntansi			79,24%

Berdasarkan tabel di atas, dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman diperoleh data Motivasi Belajar Akuntansi yang meliputi 74,24% siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 80,30% siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, 80,30% siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 74,24% siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, 83,33%

siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*, 80,30% siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 78,79% siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, 83,33% siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 83,33% siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, 74,24% siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Berdasarkan hasil penelitian Motivasi Belajar Akuntansi siklus 1 menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Motivasi Belajar Akuntansi 75% sudah tercapai, yakni dengan pencapaian siklus I sebesar 79,24%.

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 Metode Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil penelitian Motivasi Belajar akuntansi pada siklus I menunjukkan masih ada 3 (tiga) aspek Motivasi Belajar Akuntansi yang mendapat skor persentasi di bawah skor keberhasilan minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75% yang meliputi siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*. Ketiga aspek tersebut di bawah skor minimal yang ditetapkan dikarenakan Media *Dart Board* adalah media baru yang belum pernah dilaksanakan oleh siswa dalam pembelajaran, jadi masih banyak siswa yang bingung dan belum tertarik untuk mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board*. Ketiga Aspek tersebut perlu perhatian khusus agar di siklus II terjadi peningkatan skor persentase. Bentuk perhatian khusus yang perlu dilakukan adalah guru lebih banyak memberikan latihan soal pada saat belajar tim, guru lebih sering memberikan pertanyaan-pertanyaan

yang memancing siswa membaca *hand-out* materi pada saat presentasi, dan guru lebih tegas dalam menentukan waktu mengerjakan, serta mengenalkan kembali mengenai Media *Dart Board* kepada siswa sebelum pelaksanaan siklus II, karena media tersebut tergolong media baru yang belum pernah dilakukan oleh siswa, jadi merupakan sebuah kewajaran jika siswa masih merasa bingung dan belum tertarik untuk mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* yang berakibat pada 3 aspek Motivasi Belajar Akuntansi belum melebihi persentase skor keberhasilan minimal yang telah ditentukan. Dengan demikian perlu diadakannya siklus II, diharapkan ke 3 aspek Motivasi Belajar Akuntansi yang belum meningkat akan mengalami peningkatan.

Tabel 4. Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi siklus II

No	Indikator	Aspek yang diamati	Persentase
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	87,87%
2	Ulet menghadapi kesulitan	siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim,	92,42%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	87,87%
4	Lebih senang bekerja mandiri	siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.	92,42%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa mengartungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	93,93%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	93,93%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim,	90,90%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	96,96%
		siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim,	90,90%
		siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i>	87,87%
Persentase Motivasi Belajar Akuntansi			91,51%

Berdasarkan tabel di atas, dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman diperoleh data Motivasi Belajar Akuntansi yang meliputi 87,87% siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 92,42% siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, 87,87% siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 92,42% siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, 93,93% siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantung jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*, 93,93% siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 90,90% siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, 96,96% siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, 90,90% siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan

belajar tim, 87,87% siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 91,51%. Hal ini menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Akuntansi telah melebihi indikator pencapaian minimal. Motivasi 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 implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* yang telah dilakukan. Pada pembelajaran ini para siswa merasa lebih bisa belajar akuntansi dengan mudah dan menyenangkan.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Dart Board* yang telah dilakukan pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya Motivasi Belajar Akuntansi pada siklus II sebesar 91,51% dibandingkan dengan siklus I sebesar 79,24%.

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* yang telah dilakukan pada siklus II mampu mencapai

tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 dikatakan berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dengan tujuan meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa meliputi tahapan presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi dapat dilihat dari Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim, Siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, Siswa berusaha

mengerjakan soal secara mandiri tanpa menggantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim, Siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, Siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim, Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board*.

Pada pelaksanaan siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik sesuai perencanaan yang dibuat sebelumnya, 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 dapat berjalan dengan baik dibuktikan dengan persentase akhir rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi diatas 75% siklus I berhasil. Walaupun dalam persentase tiap indikator, terdapat indikator Motivasi Belajar Akuntansi yaitu siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang

diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board*, siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim, siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan *games tournament* dengan media *dart board* yang mendapat persentase kurang dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%) diharapkan pada siklus II Indikator-indikator tersebut dapat lebih meningkat. Pengenalan Media *Dart Board* yang merupakan media baru dan belum pernah dilaksanakan oleh siswa merupakan permasalahan yang dihadapi pada siklus I, 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. Pengenalan Media *Dart Board* pada setiap siswa dapat memperbaiki Motivasi Belajar Akuntansi siswa. Terlihat Motivasi Belajar Siswa semakin meningkat saat pembelajaran siklus II setelah bahan refleksi tersebut dilaksanakan.

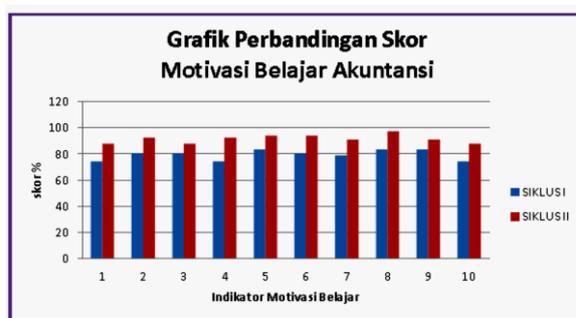
Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya

peningkatan dalam aspek Motivasi Belajar Akuntansi Siswa. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi terlihat jelas dari meningkatnya persentase Motivasi Belajar Akuntansi siklus I dan siklus II.

Tabel 5. Perbandingan Skor Indikator Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Siklus 1 dan II.

No	Indikator	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi yang diberikan oleh guru pada saat belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	74,24%	87,87%	13,63%
2	Ulet menghadapi kesulitan	siswa mendiskusikan jawaban dengan siswa lain ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar tim,	80,30%	92,42%	12,12%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	80,30%	87,87%	7,57%
		siswa membaca dan mempelajari <i>hand-out</i> materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim.	74,24%	92,42%	18,18%
4	Lebih senang bekerja mandiri	siswa berusaha mengerjakan soal secara mandiri tanpa mengantungkan jawaban atau hasil pekerjaan siswa lain pada saat kegiatan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	83,33%	93,93%	10,6%

5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	80,30%	93,93%	13,63%
		siswa antusias mengikuti sesi diskusi saat presentasi dan belajar tim,	78,79%	90,90%	12,11%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	siswa dapat menjelaskan atau memberikan pendapat atas hasil pekerjaannya pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i> .	83,33%	96,96%	13,63%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim,	83,33%	90,90%	7,57%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	siswa segera mengerjakan soal yang diberikan guru saat belajar tim dan <i>games tournament</i> dengan media <i>dart board</i>	74,24%	87,87%	13,63%
Persentase Motivasi Belajar Akuntansi			79,24%	91,51%	12,26%



Gambar 2. Grafik Skor Motivasi Belajar Akuntansi siklus I dan II

Pada tabel 5 dan gambar 2 tersebut terlihat perbandingan skor Motivasi Belajar

Akuntansi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan persentasi tertinggi terjadi pada indikator siswa membaca dan mempelajari *hand-out* materi pembelajaran pada saat kegiatan presentasi dan belajar tim yang mencapai 15,91% dan peningkatan persentasi terendah terjadi pada indikator siswa menyiapkan berbagai perlengkapan belajar pada saat kegiatan presentasi, belajar tim, dan *games tournament* dengan media *dart board* dan siswa yakin dalam menyampaikan pendapat saat presentasi dan belajar tim yang masing-masing hanya meningkat sebesar 9,09%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Dart Board* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Pokok Depresiasi Aset Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2014/2015 dengan Motivasi 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.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Depresiasi Aset Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Depresiasi Aktiva Tetap Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 dikatakan berhasil karena skor total rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi lebih dari 75%. Skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 12,26% berasal dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus I 79,24% menjadi 91,51% (rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus II). Terdapat 10 aspek Motivasi Belajar Akuntansi yang diukur dari 8 indikator yang dipilih. Sepuluh aspek Motivasi Belajar Akuntansi selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan yang beragam.

Saran

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

1. Saran bagi guru

- a. Guru dapat mencoba untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* pada kompetensi dasar yang lain yang diharapkan dapat memicu peningkatan keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan dalam belajar dan pada akhirnya siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan-kesulitan tersebut.
- b. Guru perlu untuk merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan kebutuhan siswa untuk belajar. Dengan adanya kebutuhan dalam diri siswa akan memicu tanggungjawab dan kemandirian siswa dalam belajar.
- c. Guru dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* agar tercipta kondisi belajar yang menyebabkan terjadinya interaksi di antara guru dan siswa agar tidak terjebak dengan kegiatan-kegiatan yang monoton dan mekanis.
- d. Dalam melaksanakan pembelajaran guru dapat menerapkan Model

Pembelajaran Kooperatif pada umumnya dan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* pada khususnya untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan yakin akan argumen yang diungkapkan

- e. Guru dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Dapat mencoba menerapkan model pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif agar bermanfaat dalam permasalahan-permasalahan siswa saat KBM berlangsung.
- b. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada atau penambahan inovasi pada media *Dart Board*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press

Mohammad Jauhar. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behaviouristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

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

Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sardiman AM. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

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

Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.