

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI**

### ***THE APPLICATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING TO IMPROVE ACCOUNTING LEARNING ACHIEVEMENT***

Oleh: **Stefani Fierzca Dewi**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta  
stefani12377@gmail.com

**Siswanto, M.Pd.**

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta  
siswanto@uny.ac.id

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017 dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Peningkatan prestasi belajar ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata nilai siklus I yaitu sebelum tindakan sebesar 52,12 menjadi 66,58 pada saat setelah dilaksanakan tindakan. Pada siklus II, rata-rata nilai peserta didik sebelum tindakan sebesar 66,53 menjadi 82,30 setelah dilaksanakan tindakan. Ditinjau dari aspek ketuntasan belajar peserta didik, terdapat peningkatan 40,36%, yaitu pada *post test* siklus I terdapat sejumlah 48,14% peserta didik telah mencapai KKM sedangkan pada siklus II terdapat sejumlah 88,5%.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament (TGT)*, Prestasi Belajar

#### **Abstract**

*This research aims to improve Learning Achievement of Basic Competence Recording Adjustment Entries in class X Accounting SMK Abdi Negara Muntilan academic year 2016/2017 by implemented The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning. This research was classroom action research conducted in two cycles. Data collected by documentation and test. The analysis technique in this research was descriptive data analysis. The improve of Learning Achievement can be seen from the improvement of average scores in the first cycle before the action by 52.12 to 66.58 after this action. In the second cycle, the average scores of students before this action was 66.53 to 82.30 after this action. From the students mastery learning, there was 40.36% increased in the first cycles, which is 48.14% of students have reached Minimum Achievement Criteria. In the second cycles about 88.5% of students have reached Minimum Achievement Criteria.*

Keywords: Cooperative Learning, *Teams Games Tournament (TGT)*, Accounting Learning Achievement

## **PENDAHULUAN**

Menurut Sugihartono dkk (2013:3) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, sehingga diharapkan dengan adanya pendidikan mampu merubah kualitas manusia menjadi lebih baik. Namun senyatanya pendidikan Indonesia masih belum banyak menghasilkan perubahan-perubahan ke arah yang baik pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran pendidik kurang mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan otaknya. Seringkali pendidik hanya menganggap peserta didik sebagai sebuah buku yang terus menerus ditulis hingga buku tersebut tidak dapat menampung tulisannya lagi. Pendidik memberi pembelajaran kepada peserta didik tidak memperhatikan kebutuhan peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri serta membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan sesuai dengan program keahlian yang dipilih. SMK Abdi Negara Muntilan merupakan sekolah kejuruan swasta yang

ada di Kabupaten Magelang. SMK Abdi Negara Muntilan diketahui bahwa termasuk salah satu sekolah yang memiliki harapan besar akan tercapainya prestasi belajar peserta didik yang baik dan memuaskan, selain itu memiliki tujuan agar lulusannya dapat siap memasuki dunia kerja. Namun pada program keahlian akuntansi SMK Abdi Negara menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Slameto (2010: 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu 1. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari: a) Faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), b) Faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), c) Faktor kelelahan (jasmani dan rohani); 2. Faktor ekstern, yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari: a) Faktor keluarga (Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), b) Faktor sekolah, (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung), c) Faktor masyarakat

(kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Pada beberapa mata pelajaran, prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik masih rendah dan belum sesuai seperti yang diharapkan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil dokumentasi daftar nilai selama peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut dari tanggal 15 Juli-15 September 2016, yang terdiri atas nilai ulangan harian, tugas atau latihan dan pekerjaan rumah (PR). Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa pada mata pelajaran akuntansi pada semester 1 dari 27 peserta didik hanya 11 orang atau 40,74% yang lulus dan mencapai KKM yang telah ditetapkan sebesar 75. Ketika ulangan harian di semester 2 dengan Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian hanya 9 orang atau 33,33% yang lulus dan mencapai KKM, karena seharusnya dapat dikatakan prestasi belajar itu baik jika peserta didik yang mencapai KKM 75% atau sebesar 21 orang. Hal tersebut tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 12 Tahun 2007, sehingga dapat diketahui bahwa Prestasi Belajar Akuntansi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik kelas X Akuntansi SMK Abdi

Negara Muntilan tahun ajaran 2016/2017 masih rendah. Kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan juga dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah, pemberian tugas dan tanya jawab, selain itu saat kegiatan wawancara, guru juga memaparkan bahwa biasanya materi pembelajaran membukukan jurnal penyesuaian membuat peserta didik kurang mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dikarenakan materi tersebut adalah materi yang cukup sulit, begitupun yang disampaikan oleh peserta didik bahwa materi tersebut adalah materi yang cukup sulit, sehingga prestasi belajar yang dicapai peserta didik pun rendah.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian dan untuk menjawab permasalahan di atas tersebut adalah Model Pembelajaran Kooperatif. Menurut Eveline Siregar, dkk (2010: 115), *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok, mempelajari materi

pelajaran, dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif.

Salah satu Model Pembelajaran Kooperatif yang dapat diterapkan yaitu Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Rusman (2011: 224-225), menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Berdasarkan uraian singkat di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017 dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dapat digunakan untuk referensi dan bahan pertimbangan pada penelitian yang selanjutnya. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik secara optimal melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dalam upaya meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. Selain itu, guru akan menjadi lebih kompeten di bidangnya

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk kolaboratif dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Kalasan tahun pelajaran 2016/2017. Menurut Suharsimi Arikunto (2016: 16), Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam 2 siklus namun dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dalam penelitian Tindakan Kelas terdapat empat tahapan yang dilakukan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan yang beralamat di Jalan Pemuda Barat, Tamanagung, Muntilan, Magelang, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu selama dua bulan yaitu dari bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Februari 2017 terhitung sejak pelaksanaan penelitian hingga penyusunan laporan penelitian.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 27 peserta didik. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran Akuntansi melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sebagai upaya untuk peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. adapun langkah-langkah dalam

Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes. Dokumentasi yang digunakan berupa RPP, daftar hadir peserta didik, daftar nilai peserta didik, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Bentuk tes yang diberikan adalah terdiri dari dua bentuk, yaitu pilihan ganda dan *essay*.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif dengan persentase. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data deskriptif adalah sebagai berikut:

a) Menghitung Skor Prestasi Belajar Akuntansi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui persentase skor pemahaman siswa sebagai berikut:

(1) Menentukan kriteria pemberian skor terhadap aspek kognitif yang diamati.

(2) Menunjukkan skor untuk aspek kognitif yang diamati.

- (3) Menghitung skor kognitif pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

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

(Sugiyono, 2015: 135)

Sedangkan teknik analisis kuantitatif untuk menghitung peningkatan prestasi belajar peserta didik. Peningkatan prestasi belajar peserta didik dihitung berdasarkan nilai rata-rata *post test* siklus I ke *post test* siklus II dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus Mean:

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

*Me* = Rata-rata (*Mean*)

*xi* = Jumlah semua nilai

*N* = Jumlah individu

(Eko Putro Widyoko, 2011: 236)

#### b) Penyajian Data

Tahap selanjutnya setelah analisis data yaitu penyajian data. Dalam penelitian ini, penyajian data observasi yang telah dianalisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

#### c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari tahap analisis data yang dilakukan dengan menelaah intisari dari berbagai data yang disajikan sehingga diperoleh kesimpulan dan dinyatakan dalam pernyataan yang lebih tegas.

## PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

### Laporan Siklus I

#### a. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan perencanaan agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan secara lancar dan efektif. Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP
- 2) Menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 3) Menyiapkan kelompok diskusi, *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 4) Membuat prosedur dan peraturan-peraturan dalam *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 5) Menyiapkan soal-soal untuk *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 6) Menyiapkan soal *pre test* dan *post test*
- 7) Menyiapkan catatan lapangan
- 8) Menyiapkan *reward* bagi pemenang

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Februari 2017 pada jam pelajaran kedua yaitu pukul 07.45 WIB – 08.30 WIB, lalu dilanjutkan

pada jam pelajaran ke 5 dan 6 yaitu pukul 10.15 WIB - 11.45 WIB.

1) Kegiatan awal (15 menit)

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, lalu guru melakukan presensi dan semua peserta didik hadir yaitu 27 peserta didik.
- b) Guru mempersilahkan peneliti dan observer memperkenalkan diri.
- c) Guru menjelaskan mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- d) Guru melakukan apersepsi mengenai materi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian dengan penerapan TGT.
- e) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan pengarahan mengenai model pembelajaran TGT.

2) Kegiatan Inti (90 menit)

- a) Guru memberikan *pre test* untuk mengukur pemahaman awal peserta didik. Saat mengetahui bahwa harus melakukan *pre test* peserta didik merasa tidak ada kesiapan dan pemberitahuan sebelumnya, sehingga peserta didik tidak ingin mengerjakan dan terjadilah kegaduhan, namun lalu guru menenangkan kembali keadaan kelas.
- b) Guru melaksanakan komponen yang pertama dalam TGT yaitu presentasi kelas.

c) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, untuk melaksanakan komponen TGT yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*). Hasil dari pembagian kelompok ini diperoleh kelompok Harta, Utang, dan Beban beranggotakan 5 peserta didik dan kelompok Pendapatan, Modal, dan Prive beranggotakan 4 peserta didik.

d) Melaksanakan komponen yang ketiga dan keempat yaitu *Games* “Rantai Akuntansi” dan *Tournament*.

e) Melaksanakan komponen TGT terakhir yaitu pemberian penghargaan tim kepada kelompok terbaik yang mendapatkan skor terbanyak yaitu kelompok Prive.

3) Kegiatan akhir (30 menit)

- a) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik, dengan mengulas kembali pembelajaran yang diterapkan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dari setiap komponennya yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, *games* “Rantai Akuntansi”, *tournament* dan penghargaan kelompok. Namun tidak ada peserta didik yang mengungkapkan pendapatnya.
- b) Guru memotivasi peserta didik dengan mengambil pesan atau makna dari pembelajaran dengan menggunakan TGT.

- c) Guru membagikan soal *post test* kepada peserta didik.
- d) Guru menyampaikan materi yang dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- e) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

**c. Tahap Pengamatan**

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti, 2 orang observer dan dibantu oleh guru mata pelajaran akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan. Peneliti berperan sebagai pengamat (*observer*), pengamat turut membantu dalam mengkondisikan peserta didik dan membantu tercapainya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Pengamat juga menuliskan hambatan-hambatan apa saja yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung baik hambatan yang diterima oleh guru maupun hambatan yang diterima oleh peserta didik.

**Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan pada Siklus I**

Tabel 6. Ringkasan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik pada Siklus I

Sumber: Data Primer yang diolah

**d. Tahap Refleksi**

- 1) Kendala yang dialami pada siklus I

- a) Dari jumlah seluruh 27 peserta didik ada sekitar 12 peserta didik yang gaduh, baik pada saat proses pembelajaran dimulai maupun pada saat akan pelaksanaan tes.
  - b) Pada saat penyampaian materi oleh guru atau presentasi kelas, dari 27 peserta didik ada sekitar 12 peserta didik memilih berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran ataupun memainkan gadget mereka, sehingga mereka kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
  - c) Masih terdapat peserta didik yang memiliki prestasi belajar yang rendah.
  - d) Pada saat pelaksanaan tournament peserta didik berkelompok dan berdiskusi dengan keadaan berdiri dikarenakan kurangnya persiapan dari peneliti.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri untuk keberhasilan timnya melalui soal-soal yang diberikan.

3) Peraturan dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooepatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih ditegaskan lagi sehingga kegiatan dapat

Katego ri Nilai	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
N 75	3	11,1	1	48,1
		1	3	4
N < 75	2	88,8	1	51,8
	4	9	4	6
Rata- Rata Nilai	52,12		66,58	

berlangsung sesuai dengan yang

## 2. Laporan Siklus II

### a. Tahap Perencanaan

Secara prosedural pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, namun dalam siklus II ini lebih memfokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi yang didapatkan dari siklus I. Adapun perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP
- 2) Menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 3) Menyiapkan kelompok diskusi, *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 4) Membuat prosedur dan peraturan-peraturan dalam *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 5) Menyiapkan soal-soal untuk *games* “Rantai Akuntansi” dan *tournament*
- 6) Menyiapkan soal *pre test* dan *post test*
- 7) Menyiapkan catatan lapangan
- 8) Menyiapkan *reward* bagi pemenang

### b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Februari 2017 pada jam pelajaran keenam, tujuh dan delapan yaitu pukul 11.00 WIB – 11.45 WIB, lalu dilanjutkan

setelah istirahat yaitu pukul 12.15WIB – 13.45WIB.

#### 1) Kegiatan Awal (15 menit)

a) Guru mengkondisikan kelas dengan mengucapkan salam. Karena terjadi kegaduhan guru memberi waktu untuk peserta didik istirahat sebentar dan meminta tolong kepada salah satu peserta didik untuk mencari teman-temannya yang belum masuk ke dalam kelas, dikarenakan mereka baru saja selesai mata pelajaran olah raga dan masih banyak pesert didik yang di kantin untuk jajan, maupun yang berganti pakaian.

b) Setelah semua di dalam kelas, guru melakukan presensi. Pada pertemuan kali ini terdapat 1 peserta yang tidak hadir dikarenakan sakit yang bernama Adelia Septiana Eva Pratika, sehingga peserta didik yang hadir berjumlah 26 orang.

c) Guru menjelaskan mengenai model pembelajaran yang diterapkan yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan peserta didik untuk dapat berfikir dan bekerjasama dalam satu kelompok untuk memaksimalkan belajar peserta didik.

d) Guru melakukan apersepsi mengenai materi Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian namun lebih kepada yang hitung-hitungan.

e) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan memberikan

pengarahan model pembelajaran yang akan diterapkan pada saat pembelajaran, yaitu TGT.

- 2) Kegiatan inti (90 menit)
  - a) Guru memberikan *pre test* untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dilakukannya tindakan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
  - b) Guru melaksanakan komponen yang pertama dalam TGT yaitu presentasi kelas.
  - c) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, untuk melaksanakan komponen TGT yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*)
  - d) Melaksanakan komponen yang ketiga dan keempat yaitu *Games* “Rantai Akuntansi” dan *Tournament*.
  - e) Melaksanakan komponen TGT terakhir yaitu pemberian penghargaan tim kepada kelompok terbaik yang mendapatkan skor

3) Kegiatan akhir (30 menit)

- a) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi.
- b) Guru memotivasi peserta didik dengan mengambil pesan atau makna dari pembelajaran dengan menggunakan TGT.
- c) Guru membagikan soal *post test* kepada peserta didik.
- d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

#### c. Tahap Pengamatan

Pada siklus II selain mengamati hambatan yang masih terjadi, peneliti dan observer juga mengamati bahwa pada siklus II guru sudah mulai terbiasa menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, peserta didik sudah lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibanding siklus I, sehingga secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran Akuntansi pada siklus II lebih dapat berjalan secara efektif dan lancar dibanding siklus I.

Kategori Nilai	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
N 75	10	38,5	23	88,5
N < 75	16	61,5	37	11,5
Rata-Rata Nilai	66,53		82,30	

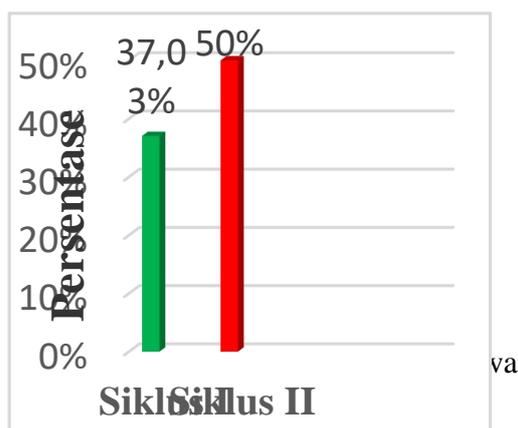
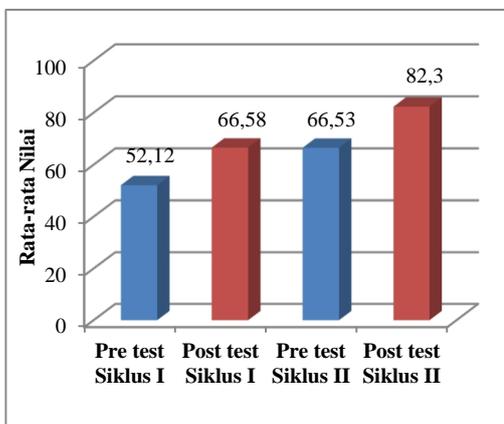
terbanyak yaitu kelompok Modal.

#### d. Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan pada Siklus II

Tabel 10. Ringkasan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik pada Siklus II

Sumber: Data Primer yang diolah

Berikut ini adalah grafik peningkatan Rata-rata Nilai Peserta Didik dari Siklus I ke Siklus II



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan ketuntasan belajar. Berikut ini dapat dilihat grafik perbandingan peningkatan ketuntasan belajar siklus I dan siklus II

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengatasi rendahnya Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian

Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Abdi Negara Muntilan, sehingga peneliti memutuskan untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari 5 komponen, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok.

Sedangkan menurut Robert E. Slavin (2015: 12) bahwa teman satu TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu sedang bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Meningkatnya Prestasi Belajar Peserta Didik Kompetensi Dasar Membukukan Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Abdi Negara Muntilan dengan adanya Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Mudrikah (2013) dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X AK 3 SMK Ma'arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013". Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mudrikah tersebut menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata skor Aktivitas Belajar pada siklus I sebesar 55,47% menjadi 79,69% pada siklus II. Sedangkan pada hasil belajar juga menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar, yaitu pada siklus I sebesar 43,75% menjadi 78,13% pada siklus II.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Membukuan Jurnal Penyesuaian Peserta Didik Kelas X SMK Abdi Negara Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017.

Peningkatan dapat diketahui dari nilai rata-rata peserta didik pada siklus I yaitu sebesar 14,46, terlihat rata-rata nilai peserta didik dari sebelum tindakan sebesar 52,12 menjadi 66,58 setelah dilaksanakan tindakan dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 15,77, terlihat rata-rata nilai peserta didik sebelum tindakan sebesar 66,53 menjadi 82,30 setelah dilaksanakan tindakan. Peningkatan juga terjadi pada aspek ketuntasan belajar peserta didik, dimana siklus I terdapat sejumlah 48,14% peserta didik telah mencapai KKM, lalu meningkat pada siklus II menjadi 88,5%. Hal ini memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu sebesar 75% peserta didik dalam satu kelas mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

### **Saran**

Saran adalah pemberian masukan oleh peneliti untuk proses pembelajaran ke depannya agar dapat berjalan dengan lebih baik lagi. Saran ini diambil dengan mempertimbangkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

#### 1. Saran untuk Sekolah

Sekolah sebaiknya mulai memberikan pengarahan kepada guru-guru agar melaksanakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

sehingga dapat meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. Pihak sekolah juga dapat memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru agar lebih memahami dan dapat melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), selain itu pihak sekolah sekolah dapat melakukan evaluasi sebagai tindak lanjut setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) oleh guru-guru.

## 2. Saran untuk guru

Guru dapat mencoba untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) baik pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian maupun pada Kompetensi Dasar yang lain. Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, tidak monoton dan tidak membosankan, agar setelah diterapkannya model tersebut dapat meningkatkan Prestasi belajar Peserta Didik. Dalam pelaksanaannya guru dapat lebih memperhatikan peserta didik pada saat menjalankan komponen belajar dalam kelompok (*teams*), dikarenakan

pada saat peneliti melaksanakan penelitian dengan komponen belajar dalam kelompok (*teams*) banyak peserta didik yang belum melaksanakannya dengan benar, seperti berdiskusi dengan teman di luar materi pembelajaran.

## 3. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Saran untuk penelitian selanjutnya hendaknya sebelum melakukan penelitian tindakan kelas terlebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu dengan matang, seperti alokasi waktu sehingga tidak akan terjadi kemoloran, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, dan diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat memberikan kreatifitas yang lebih pada *games* dan *tournament* yang akan dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- <http://digilib.unila.ac.id/1391/6/Bab%201.pdf> diakses pada tanggal 7 Desember 2016 pukul 09.30 WIB.
- Robert E. Slavin. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nisa Media.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan*

*Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Siti Mudrikah. (2013). Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X AK 3 SMK Ma'arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugihartono. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.