

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION STUDENTS

Oleh: **Diracahya Chairani**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
diracahyac@gmail.com

Siswanto, M.Pd

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian, skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian berdasarkan observasi meningkat sebesar 26,3% dari skor Siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada Siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,45% dari skor siklus I sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Seluruh aspek Motivasi Belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan antara 12,56% sampai dengan 43,6% (observasi) dan antara 0,67% sampai dengan 10,15% (angket).

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

Abstract

This study is aimed to improve the learning motivation for recording adjustment entries competence in X grade students of accounting class of SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten academic year 2016/2017 by implementing Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This study used a classroom action research which conducted two cycles. The instruments in this study used observation sheet, questionnaire, and documentation. The data analysis technique used descriptive quantitative by percentage. Based on the research result, The score of learning motivation competence recording adjustment entries based observation increased 26,3% it can be proven by average score cycle I which is 64,5% to 90,8% in cycle II, while based questionnaire increased 3,45% it can be proven by average score cycle I which is 81,55% to 85% in cycle II. All of the aspects of learning motivation that was measured is increasing from cycle I to cycle II with percentage score between 12,56% up to 43,6% (observation) and between 0,67% up to 10,15% (questionnaire).

Keywords: Learning Motivation, Teams Games Tournament (TGT), Cooperative learning model.

PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat dan canggih. Hal ini menyebabkan terjadinya

persaingan di segala bidang yang semakin ketat. Perubahan menuju kearah yang lebih baik sudah seharusnya dilakukan agar generasi bangsa tidak tertinggal.

Pemerintah harus memperhatikan bidang-bidang penting yang bisa mempengaruhi kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu bidang penting yang harus diperhatikan adalah bidang pendidikan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan penting bagi suatu kemajuan negara. Hal itu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari proses belajar yang berlangsung.

Proses belajar merupakan kegiatan interaksi antara siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang

mengajar. Proses belajar dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi diantara keduanya sehingga terjadi aktivitas dalam pembelajaran. Aktivitas dalam pembelajaran dapat terjadi karena adanya motivasi belajar. Menurut Nanang Hanafiah & Cucu Suhana (2012: 26), motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar timbul karena adanya respon dari suatu tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar yang tinggi ditandai dengan siswa yang tekun dalam mengerjakan tugas, adanya keinginan untuk berhasil, bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang memecahkan soal-soal serta ulet dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara umum, faktor tersebut dapat dibagi menjadi faktor dari dalam atau motivasi intrinsik dan faktor dari luar atau motivasi ekstrinsik (Sardiman: 89-91). Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar karena di dalam masing-masing individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu,

sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang terjadi karena adanya dorongan atau rangsangan dari luar. Di dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan. Pada dasarnya motivasi instrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar, akan tetapi tidak semua siswa mempunyai motivasi yang timbul dari dalam diri siswa tersebut. Untuk itu, motivasi ekstrinsik diperlukan dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan adanya suatu dorongan atau rangsangan untuk menumbuhkan Motivasi Belajar. Hal ini dilakukan karena Motivasi Belajar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi Belajar dapat didorong dengan memberikan suatu hadiah, pujian, ulangan, atau bahkan hukuman.

Motivasi belajar dapat didorong dengan memelihara semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dengan memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang ada dapat mendorong siswa lebih tertarik dalam belajar. Salah satu unsur yang diharapkan dapat mendorong Motivasi belajar siswa adalah implementasi model pembelajaran yang menarik sehingga potensi siswa dapat dikembangkan.

Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif

memungkinkan siswa belajar secara aktif dan partisipatif karena pembelajaran ini menekankan kerja sama antar kelompok dimana tiap-tiap kelompok terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Setiap anggota kelompok dituntut untuk bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya sehingga siswa tidak hanya belajar materi yang disampaikan guru tetapi juga membantu rekan-rekan dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan. Menurut Wina Sanjaya (2013:246-247) Model pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dalam pelaksanaannya yaitu prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, serta partisipasi dan komunikasi. Jadi dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif membutuhkan kerja sama yang baik antar masing-masing anggota kelompok agar terciptanya ketergantungan di dalamnya guna mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Meskipun demikian, model pembelajaran kooperatif menerapkan tanggung jawab perseorangan karena setiap anggota akan mendapat bagian tugas untuk diselesaikan sehingga masing-masing anggota akan merasa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Pada pembelajaran kooperatif, terjadi interaksi tatap muka yang akan memberikan kesempatan kepada

masing-masing siswa untuk bertukar pikiran dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Melihat prinsip yang dimiliki model pembelajaran kooperatif, seharusnya model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga keberhasilan proses belajar mengajar dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah siswa yang memiliki hasrat atau keinginan untuk berhasil, serta menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Untuk menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, diperlukan suatu dorongan yang dapat menimbulkan motivasi belajar tersebut.

Berdasarkan observasi pada tanggal 10 dan 17 Oktober 2016, peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang diketahui bahwa motivasi belajar siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dengan indikator motivasi belajar berupa tekun mengerjakan tugas yang masih belum sesuai karena terdapat 16 dari 21 siswa (76,19%) menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut terlihat dari siswa tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mengerjakan tugas setelah

guru memberi perintah untuk mengerjakan sebanyak 3 kali. Berdasarkan wawancara dengan siswa, terdapat indikator motivasi belajar yang lain berupa kegiatan pembelajaran tidak menarik yang dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang sama secara terus-menerus. Selain itu, kurangnya penghargaan yang diberikan pada saat belajar membuat antusias siswa rendah dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga membuat lingkungan belajar pada saat itu kurang kondusif. Berdasarkan standar yang ditetapkan oleh SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten bahwa guru dikatakan berhasil apabila dapat memotivasi sebanyak 75% dari total siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, yang diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih rendah terutama pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Pada pembelajaran kelas X, Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian diberikan pada semester 1 dan 2. Semester pertama yaitu Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada perusahaan jasa, sedangkan pada semester dua yaitu Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian pada perusahaan dagang. Pada dasarnya Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian perusahaan jasa maupun

perusahaan dagang memiliki karakteristik yang sama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten khususnya pada kelas X Keuangan. Proses belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian masih berpusat pada guru. Pembelajaran berpusat pada guru yaitu guru menerangkan materi di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan. Setelah guru selesai menyampaikan materi, siswa mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat pada buku paket. Penggunaan buku paket sebagai media pembelajaran secara terus menerus akan membuat siswa jenuh. Hal itu ditandai dengan kurangnya perhatian siswa terhadap materi jurnal penyesuaian yang diberikan.

Pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian, siswa lebih banyak melakukan praktik. Tidak banyak teori yang terdapat pada Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian karena siswa lebih dituntut untuk menyelesaikan soal. Pada saat menyelesaikan soal, kondisi kelas terlihat gaduh. Hal tersebut dikarenakan, adanya siswa yang bertanya kepada temannya ketika siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Siswa tersebut membutuhkan diskusi dengan temannya. Akan tetapi, guru belum memberikan fasilitas untuk berdiskusi sehingga diskusi yang dilakukan tidak

terkondisikan. Sebaiknya diskusi dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok agar pada saat diskusi siswa fokus dengan kelompoknya sehingga kelas menjadi kondusif. Untuk itu, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mempunyai konsep belajar dalam kelompok. Ada berbagai tipe dalam model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada Tipe *Teams Games Tournament* ini, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah, siswa dapat bertukar pengalaman sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pengelompokan pada Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) setiap kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan, suku, atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan siswa dapat membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Slavin (2010: 166-167), pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 komponen yaitu presentasi di kelas, tim, game, *tournament*, dan rekognisi tim.

Dari hasil observasi tersebut, perlu adanya implementasi model pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Untuk itu, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian. Peneliti memandang bahwa dengan permasalahan yang ada, perlu adanya implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada proses belajar mengajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Untuk itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 melalui implementasi 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 Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal secara optimal melalui implementasi 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 Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kunandar (2011: 45) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas dengan fokus penelitian pada siswa atau proses belajar mengajar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada kelas X Keuangan Tahun Ajaran 2016/2017 yang beralamat di Jalan Perkutut No.06, Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah. Penelitian

dilaksanakan dari bulan Maret 2017 sampai dengan bulan Mei 2017.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang terdiri dari 21 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2016: 42).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2013: 153), sedangkan Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199). Observasi dan angket dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan pengamatan

terhadap Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data siswa dan data hasil belajar siswa sebagai data awal penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, angket, dan catatan lapangan. Lembar observasi ini berbentuk *rating scale* dimana memuat indikator motivasi belajar yang diamati dan pedoman penskorannya. Angket diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala hal yang terjadi berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif.
Menghitung skor motivasi belajar dari hasil observasi dan angket. Angket motivasi belajar menggunakan skala Likert menurut Sukardi (2013: 146). Perhitungan data dengan rumus:
 - a. Menghitung presentase skor pada setiap indikator yang diamati.
 - b. Menghitung presentase skor pada setiap aspek yang diamati.

$$\frac{S}{s_i} \frac{t_i}{s_i} \frac{s_i}{mal} \frac{it}{mal} \times 100\%$$

$$\frac{S}{s_i} \frac{t_i}{m} \frac{a}{m} \times 100\%$$

c. Menghitung persentase skor rata-rata.

$$\frac{S}{ju} \frac{t_i}{h} \frac{m}{i} \frac{b}{i} \times 100\%$$

2. Penyajian Data

Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis untuk selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah proses pengambilan intisari dari data yang telah disajikan menjadi bentuk pernyataan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi 2x45 menit per pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 31 Maret 2017 sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 01 April 2017.

Siklus I dan II dilaksanakan dengan kegiatan pendahuluan yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pada kegiatan inti dilakukan langkah dari Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

(TGT). Langkah pembelajaran yang dilakukan yaitu guru menyampaikan materi pelajaran, siswa belajar dengan tim nya yang dibentuk berdasarkan tingkat kemampuan yang heterogen, siswa melaksanakan *games tournament*, dan yang terakhir guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari siklus I ke siklus II diukur dengan menggunakan observasi dan angket. Berikut ini merupakan hasil penelitian:

1. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil observasi

Tabel 1. Peningkatan skor berdasarkan hasil observasi

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	75%	95%	20%
	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	59,5%	95%	20%
2	Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar	58,3%	90%	35,5%
	Siswa berusaha memecahkan soal	53,6%	85%	31,7%
3	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	73,8%	100%	31,4%

	Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri	64,3%	83,8%	26,2%
	Siswa membaca <i>handout</i> materi pembelajaran	69%	87,5%	19,5%
4	Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan tournament	76,2%	88,8%	18,5%
5	Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi <i>games-tournament</i>	71,4%	92,5%	12,6%
	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan <i>games-tournament</i> .	63,1%	92,5%	29,4%
6	Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi	45,2%	88,8%	43,6%
	Skor rata-rata	64,5%	90,8%	26,3%

Sumber: Data primer yang diolah

Keterangan indikator:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Memiliki minat terhadap pelajaran
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian meningkat dari siklus I yaitu 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II dimana terjadi peningkatan sebesar 26,3%. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya peningkatan pada setiap aspek yang diukur meliputi:

1. Siswa segera mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 75% menjadi 95% pada siklus II, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 246-247) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar salah satunya adalah tanggung jawab perseorangan. Dalam hal ini adalah siswa segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 59,5% menjadi 95% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 35,5%. Hasil penelitian ini juga didukung oleh

pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar salah satunya adalah tanggung jawab perseorangan. Dalam hal ini adalah siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut berarti siswa memiliki tanggung jawab secara perseorangan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru meskipun mereka bekerja secara kelompok.

3. Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar
Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar menunjukkan skor sebesar 58,3% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 31,7%. Menurut Abdul Majid (2013: 179), langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan

pembelajaran salah satunya dengan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar.

4. Siswa berusaha memecahkan soal
Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek berusaha memecahkan soal menunjukkan skor sebesar 53,6% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 31,4%. Hal ini juga dikukung oleh pendapat Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar.
5. Siswa menyiapkan perlengkapan belajar
Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 73,8% menjadi 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 26,2%. Hasil

penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Dalam hal ini adalah bertanggung jawab menyiapkan perlengkapan belajar.

6. Siswa membaca dan mencari sumber belajar

Terjadi peningkatan sebesar 19,46% dari data siklus I sebesar 64,29% dan siklus II menjadi sebesar 83,75%. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber.

7. Siswa membaca *handout* materi pembelajaran

Terjadi peningkatan sebesar 18,5% dari data siklus I sebesar 69% dan siklus II menjadi sebesar 87,5%. Hasil penelitian ini juga didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya

(2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber. Dalam hal ini siswa berusaha menemukan informasi dari sumber yang telah disediakan guru yaitu *handout* materi pembelajaran kompetensi membukukan jurnal penyesuaian.

8. Siswa mengerjakan soal tanpa secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *tournament*

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *tournament* menunjukkan skor sebesar 76,19% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,75%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 12,56%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) bahwa salah satu prinsip pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab perseorangan yang artinya ketika masing-masing anggota sudah mempunyai bagian tugas untuk diselesaikan, maka masing-masing anggota tersebut mempunyai rasa

tanggung jawab untuk menyelesaikan bagiannya secara mandiri karena keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing anggota kelompok.

9. Siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi, dan sesi *games tournament*

Pada siklus I menunjukkan bahwa aspek siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament* menunjukkan skor sebesar 71,4% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,5%, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 21,1%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab siswa dalam belajar yaitu dengan mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru.

10. Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat

presentasi, belajar tim, dan *games tournament*

Terjadi peningkatan sebesar 29,4% dari data siklus I sebesar 63,1% dan siklus II menjadi sebesar 92,5%. Hasil penelitian ini juga didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab siswa dalam belajar yaitu dengan mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru.

11. Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi

Terjadi peningkatan sebesar 43,6% dari data siklus I sebesar 45,2% dan siklus II menjadi sebesar 88,8%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251), salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.

2. Peningkatan Motivasi Belajar
Kompetensi Membukukan Jurnal
Penyesuaian dari hasil angket

Tabel 2. Peningkatan skor berdasarkan hasil angket

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Tekun menghadapi tugas	73,8%	78,7%	4,9%
2	Ulet menghadapi kesulitan	78,3%	81,9%	3,6%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	82,7%	86,9%	4,1%
4	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	80,2%	80,9%	0,67%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	75%	76,9%	1,9%
6	Senang memecahkan masalah soal-soal	65,9%	75,6%	10,15%
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	89,9%	93,1%	10,15%
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	84,1%	86,7%	2,54%
9	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	80,4%	82,5%	2,14%
10	Adanya penghargaan dalam belajar	91,4%	93,8%	2,32%
11	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	80,9%	82,5%	1,55%
12	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	84,5%	90%	5,48%
13	Adanya perubahan energy dalam pribadi	88,1%	95%	6,90%

14	Timbulnya perasaan <i>affective arousal</i>	82,1%	85%	2,86%
----	---	-------	-----	-------

Skor rata-rata 81,55% 85% 3,45%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil angket meningkat sebesar 3,45% dari siklus I yaitu sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya peningkatan pada setiap indikator Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yang beragam yaitu antara 0,67% sampai 10,15%. Berikut merupakan pembahasan peningkatan pada setiap indikator:

1. Tekun menghadapi tugas

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator tekun mengerjakan tugas meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting

menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan tekun dalam mengerjakan tugas.

2. Ulet menghadapi kesulitan

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator ulet menghadapi kesulitan meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi model pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan ulet menghadapi kesulitan.

3. Memiliki minat terhadap pelajaran

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator memiliki minat terhadap pelajaran meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah interaksi yang

terjadi selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dalam hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

4. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Interaksi tatap muka siswa dengan siswa menjadi lebih efektif begitu pula interaksi siswa dengan guru menjadi lebih komunikatif. Kondisi ini memberikan dampak terhadap peningkatan semangat dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka tidak terjebak dengan kegiatan monoton dan mekanis dalam belajar. (Wina Sanjaya, 2013: 246-247)

5. Dapat mempertahankan pendapatnya

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator dapat mempertahankan pendapatnya meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013:

249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri serta menerima umpan balik.

6. Senang memecahkan masalah soal-soal

Pada siklus I menunjukkan bahwa indikator senang memecahkan masalah soal-soal meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan senang memecahkan masalah soal-soal.

7. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Pada siklus I menunjukkan bahwa indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada

siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik.

8. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Pada siklus I menunjukkan bahwa indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga prestasi akademik dapat meningkat. Wina Sanjaya (2013: 249-251). Dalam hal ini adalah bertanggung jawab dan menyadari kebutuhan untuk belajar.

9. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Pada siklus I menunjukkan bahwa indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II.

Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik yang merupakan harapan dari siswa.

10. Adanya penghargaan dalam belajar.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya penghargaan dalam belajar meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 248-249) yang menyatakan pada langkah pembelajaran kooperatif yang terakhir yaitu pengakuan tim, diharapkan mampu memotivasi siswa untuk menjadi yang terbaik.

11. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Melalui model

pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu bergantung pada guru akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain (Wina Sanjaya, 2013: 249-251). Pendapat tersebut memperkuat hasil penelitian. Pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada keaktifan siswa sehingga siswa dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

12. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Agus Suprijono (2016: 65-67) mempunyai pendapat yang sejalan dengan hasil penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif jika dilaksanakan dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

13. Adanya perubahan energi dalam pribadi.

Pada siklus 1 menunjukkan bahwa indikator adanya perubahan energi dalam pribadi meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81%

menjadi 78,75% pada siklus II. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir sehingga dalam hal ini siswa yang tidak memiliki keinginan belajar akan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar.

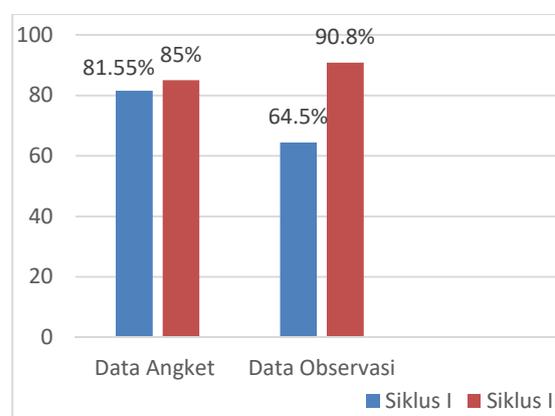
14. Timbulnya perasaan *affective arousal*

Pada siklus I menunjukkan bahwa indikator timbulnya perasaan *affective arousal* meningkat sebesar 4,94% dari siklus I sebesar 73,81% menjadi 78,75% pada siklus II. Pembelajaran kooperatif mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain (Wina Sanjaya, 2013: 249-251). Salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa dengan implementasi pembelajaran kooperatif dapat menimbulkan perasaan *affective arousal*.

Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil observasi dan angket dapat dilihat dari tabel 3 dan gambar 1 berikut ini:

Tabel 3. Peningkatan skor motivasi belajar berdasarkan observasi dan angket

Instrumen	Siklus I	Siklus II
Data Angket	81,55%	85%
Data Observasi	64,5%	90,8%



Gambar 1. Grafik peningkatan skor motivasi belajar berdasarkan hasil observasi dan angket

Dari hasil skor rata-rata yang diperoleh dari perhitungan data hasil observasi dan data hasil angket, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian yaitu pada siklus I sebesar 81,55% dan pada siklus II menjadi 85% berdasarkan angket dan pada siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II berdasarkan observasi sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,45% (angket) dan 26,3% (observasi).

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terlihat skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian dari hasil observasi dan angket mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan skor Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian berdasarkan observasi meningkat sebesar 26,3% dari skor siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,45% dari skor siklus I sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Seluruh aspek motivasi belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan antara 12,56% sampai dengan 43,6% (observasi) dan antara 0,67% sampai dengan 10,15% (angket).

Saran

1. Bagi Guru

- a. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebaiknya tidak diimplementasikan dalam waktu singkat yaitu 2 jam pembelajaran (2x45 menit) agar presentasi, belajar tim maupun *games-tournament* dapat dilaksanakan secara optimal.
- b. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada kompetensi lain, yang diharapkan dapat memicu peningkatan motivasi belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebaiknya peneliti lain juga meneliti respon siswa terhadap implementasi Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Aditama.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.