

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Desi Fauziah¹, Kurjono², Badria Muntasofi³

Program Studi Pendidikan Akuntansi, FPEB, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia¹

Program Studi Pendidikan Akuntansi, FPEB, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia¹

Abstract.

The problem examined in this study is the still low student learning outcomes in accounting subjects. The purpose of this study was to differentiate student learning outcomes in the class applying the *Team Games Tournament* learning model with classes that did not apply the *Team Games Tournament* learning model. The research method used is the quasi-experimental method with the *Post Test Control Group Design Pre Test design*. The population in this researcher is all students of class XI IPS SMAN 1 Kawali 2016/2016 academic year which consists of 5 classes with a total of 154 students. While the sample used was students of class XI IPS 4 as an experimental class and students of class XI IPS 5 as a control class with a purposive sampling technique. The data collection tool for student learning outcomes is obtained by giving tests in the form of description questions. The data analysis technique uses the normality test, homogeneity test and for hypothesis testing using the *t* test. Hypothesis test results obtained that the value of $t_{count} > t_{table}$ is $t_{count} = 2.3484 > t_{table} = 2.002$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there are differences in learning outcomes between students using the *Team Games Tournament* learning model, and students who do not use the *Team Games Tournament* learning model. The average post test results of students in the experimental class were 87.12 while the average post-test results of students in the control class was 80.7. This is the basis for researchers to argue that the application of the *Team Games Tournament* learning model influences student learning outcomes

Keywords. learning outcomes; cooperative learning model; team games tournament type

Abstrak.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Tujuan penelitian ini adalah untuk perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan bentuk desain *Pre Test Post Test Control Group Design*. Populasi dalam peneliti ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 1 Kawali tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 154 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel *purposive sample*. Alat pengumpulan data untuk hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan tes dalam bentuk soal uraian. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan untuk pengujian hipotesis menggunakan uji *t*. Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 2,3484 > t_{tabel} = 2,002$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Rata-rata hasil *post test* siswa pada kelas eksperimen adalah 87,12 sedangkan rata-rata hasil *post test* siswa pada kelas kontrol adalah 80,7. Hal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk berpendapat bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Kata Kunci. hasil belajar; model pembelajaran kooperatif; tipe *team games tournament*

Corresponding author. Email. kurjono@upi.edu, badria_mshofi@gmail.com

How to cite this article. Fauziah, D., Kurjono, & Badria, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.17509/jpak.v6i1.15830>

History of article. Received: Agustus 2017, **Revision:** November 2017, **Published:** Januari 2018

PENDAHULUAN

Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dapat tercermin dari nilai hasil ulangan harian, Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS). Hasil tersebut mencerminkan bahwa mutu pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari tinggi rendahnya nilai ujian yang didapat peserta didik. Berikut ini adalah daftar nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) pada mata pelajaran Akuntansi yang diambil dari SMAN 1 Kawali Kabupaten Ciamis kelas XI IPS tahun ajaran 2016/2017 dengan nilai KKM 76 disajikan dalam tabel berikut di bawah ini:

Tabel 1. Pencapaian KKM Semester Ganjil Kelas. XI IPS SMA Negeri 1 Kawali pada Mata Pelajaran Akuntansi Tahun Ajaran 2016/2017

NO	KLS	Jml Siswa		Jml Siswa	Persentase (%) Jumlah siswa	
		<KKM	> KKM		< KKM	> KKM
1	XI IPS 1	13	19	32	40,6	59,4
2	XI IPS 2	25	7	32	78,1	21,9
3	XI IPS 3	22	8	30	73,3	26,7
4	XI IPS 4	19	11	30	63,3	36,7
5	XI IPS 5	20	10	30	66,7	33,4
JUMLAH		99	55	154	64,3	35,7

Dari data di atas menunjukkan bahwa sebanyak 64,3% siswa mendapat nilai kurang dari 76 dan siswa yang mendapat nilai diatas 76 hanya sebanyak 35,7%. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa masih mendapat nilai di bawah KKM. Dari 55 siswa yang mendapat nilai diatas KKM, sebanyak 4 orang siswa mendapat nilai 100, sebanyak 15 orang siswa mendapat nilai 77, 10 orang siswa mendapat nilai 82, 15 orang siswa mendapat nilai 85, dan sebanyak 11 orang siswa mendapat nilai 90 Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari tidak tercapainya nilai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Hasil belajar yang didapat siswa mengindikasikan bahwa siswa tersebut belum memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru dalam ulangan, yang kemudian dapat dikategorikan hasil belajar siswa tersebut rendah.

Pembelajaran akuntansi adalah pembelajaran yang menekankan kepada konsep dan keterampilan. Maka hasil belajar materi akuntansi dapat diukur dengan tes baik itu berupa keterampilan menjurnal, memposting ke

buku besar, menyusun neraca dan sebagainya, semakin baik pemahaman konsep maka semakin baik pula prestasi belajar siswa, jika siswa memahami konsep maka siswa akan mampu mengaplikasikan konsep yang dipahami sehingga mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam mata pelajaran akuntansi. Pemahaman konsep yang diaplikasikan dalam mata pelajaran akuntansi dapat meningkatkan keterampilan siswa sehingga siswa tidak hanya sekedar memahami konsep tapi memiliki keterampilan yang baik pula dalam mata pelajaran akuntansi, karena seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa pembelajaran akuntansi itu adalah pembelajaran yang menekankan pada konsep dan keterampilan. Sebaliknya, jika siswa tidak mampu memahami konsep maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi akuntansi secara keseluruhan.

KAJIAN TEORI

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Silpia (2013 : 225) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu (1) Faktor Internal, yang terdiri dari faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. (2) Faktor Eksternal, yaitu faktor keluarga, faktor lingkungan masyarakat dan faktor sekolah yakni terletak pada aspek interaksi anantara guru dan murid. Artinya faktor-faktor penyebab rendahnya prestasi belajar siswa pada interaksi antara guru dan murid ini sering menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Purwanto (2010 : 15) adalah sebagai Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal yang datang dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang datang dari luar diri siswa atau biasa disebut faktor lingkungan. Adapun faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat berupa kemampuan siswa, motivasi siswa, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan sosial ekonomi, fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa kualitas pengajaran, kompetensi guru, sumber belajar dan pengaruh lingkungan pergaulan siswa.

Dari beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, salah satu dari faktor tersebut adalah model pembelajaran.

Arends (2008 : 35) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.” Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa mengingat model pembelajaran menggambarkan proses yang ditempuh selama proses belajar mengajar. Hal ini di dukung pula Aunurrahman (2009 : 143) bahwa “Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik”.

Seperti yang kita ketahui bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada *student center*, artinya siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menjaga interaksi dua arah dengan siswa, agar tetap terjaga komunikasi yang baik dan pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru yang menjelaskan, tapi siswa juga aktif selama proses pembelajaran, maka untuk menunjang proses belajar mengajar yang berorientasi pada *student center* alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Telah dijelaskan juga di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Suasana pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui pemilihan model yang tepat untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya salah satu model pembelajaran yang mendukung hal tersebut, model pembelajaran tersebut adalah model kooperatif. Dikutip dari Faturrahman (2015:45) model pembelajaran kooperatif adalah “suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama.” Selain itu Faturrahman juga menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif

yaitu menciptakan suasana ketika keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh kelompok sehingga pembelajaran kooperatif ini dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti meningkatnya hasil belajar akademik, penerimaan terhadap individu serta pengembangan keterampilan. Untuk itu pembelajaran kooperatif ini dirasa cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa.

Tujuan dari menggunakan model pembelajaran kooperatif menurut Asma (2006 : 28) yaitu (1) Meningkatkan hasil belajar (2) Penerimaan perbedaan terhadap individu (3) Pengembangan keterampilan sosial (4) Pembelajaran partisipatorik. (5) Proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Keunggulan dari belajar berkelompok yaitu dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar, siswa dapat bertukar pikiran maupun berdiskusi dengan sebayanya. Pembelajaran Akuntansi lebih menekankan pada ranah kognitif dan keterampilan, salah satu penyebab kurang dipahaminya mata pelajaran Akuntansi adalah karena mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang baik, sehingga siswa bisa mengerjakan soal latihan atau soal praktek dengan baik dan benar . Untuk itu, model pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif pada pembelajaran akuntansi, karena model kooperatif selain bisa meningkatkan hasil belajar juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dari sekian banyak model kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ada diantaranya model pembelajaran adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Faturrahman (2015 : 55) :

TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.

Dalam penelitian Muhtar, et al (2013 : 8) dalam jurnal *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi*, penelitian ini menunjukkan hasil:

Bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I dan dari

siklus I ke siklus II. Proses pembelajaran sebelum tindakan berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa kurang yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa yang membuat prestasi belajar kurang. Peningkatan terjadi pada siklus I. Keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat walaupun belum optimal. Pelaksanaan siklus II menyebabkan keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat menjadi tinggi.

Adapun beberapa keunggulan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Faturrahman (2015:60) yaitu (1) Para siswa dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional. (2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya dari keberuntungan. (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka. (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit). (5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. (5) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Model pembelajaran TGT mengemas latihan kedalam 2 bagian, pertama siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan bersama kelompoknya, sehingga siswa bisa saling membantu dalam memahami latihan yang diberikan oleh guru, selanjutnya latihan dikemas dalam bentuk *games tournament* dimana setiap meja *tournament* terdapat perwakilan dari setiap kelompok untuk mengerjakan soal-soal dan berlomba mendapatkan poin yang tinggi. Dengan cara seperti itu siswa akan terbantu untuk memahami materi, selain karena latihan bersama temannya, pengalaman yang siswa dapatkan ketika berada di meja *tournament* yakni menjawab dan mengoreksi soal dapat menambah pengetahuan siswa dan membuat siswa ingat dengan soal-soal yang telah dikerjakan dan cara menyelesaikannya.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Pre Experimental Design atau biasa disebut dengan Quasi Experiment. Sedangkan desain penelitian ini menggunakan desain pre-test-post-test control group. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 1 Kawali. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling yaitu penentuan sampel dengan mempertimbangkan karakteristik siswa ketika pembelajaran sehari-hari dan nilai rata-rata yang didapatkan siswa dalam pembelajaran akuntansi. Sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 4 dan kelas XI IPS 5 (kelas kontrol) berdasarkan dokumen hasil belajar siswa dan pertimbangan dari guru mata pelajaran bahwa kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama terutama dalam hal prestasi belajar siswanya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes dilakukan yakni berupa pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan nilai akhir siswa setelah diberikan perlakuan sehingga dapat dilihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas saat dilakukan penerapan model pembelajaran TGT.

Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat bahwa data yang diperoleh dari skor tes berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan Uji Chi Kuadrat. Berikut langkah-langkah untuk menguji normalitas dengan Chi Kuadrat yaitu (1) Mencari skor terbesar dan terkecil (2) Mencari nilai rentang (R) dengan rumus $R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$ (3) Mencari banyak kelas dengan rumus $BK = 1 + \log n$ (4) Mencari nilai panjang kelas (P) Rumus : $P = \frac{r}{k}$ (4) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi ²	f.Xi	f.Xi ²
1						
2						
Jumlah						

Mencari rata-rata atau mean

$$\text{Rumus : } \bar{x} = \frac{\sum f.Xi}{n}$$

METODE PENELITIAN

Mencari simpangan baku (S)

$$\text{Rumus: } s = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum f \cdot X_i^2)}{n(n-1)}}$$

Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara Menentukan batas kelas, yaitu skor kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas internal ditambah 0,5. Mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan rumus

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

Mencari luas 0-Z dari tabel kurva normal dari 0-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas. Mencari luas kelas interval dengan jalan mengkurangkan angka-angka 0-Z yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga, begitu seterusnya. Kecuali untuk angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan dengan angka pada baris berikutnya.

Mencari frekuensi yang diharapkan (fe)

$$\text{Rumus : } fe = \frac{\text{jumlah baris} \times \text{jumlah kolom}}{\text{jumlah keseluruhan}}$$

a) Mencari Chi Kuadrat dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_{oe} - f_e)^2}{f_e}$$

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan variansi sampel-sampel yang diambil dari suatu populasi yang sama.

Menentukan F_{hitung} dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Menentukan F_{tabel} dengan rumus:

$$F_\alpha = \left(\frac{dk_1 = n_1 - 1}{dk_2 = n_2 - 1} \right)$$

Kriteria uji : jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka varian homogen.

(Sundayana. 2014 : 145)

Uji Gain

Uji gain dilakukan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa. Uji gain dilakukan apabila dalam uji homogenitas sampel yang diuji tidak homogen. Uji gain dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{pretest}}$$

Adapun kriteria dari dari uji gain adalah sebagai berikut:

Kriteria tinggi : $g > 0,7$

Kriteria sedang : $0,3 \leq g \leq 0,7$

Kriteria rendah : $g < 0,3 < 0,7$

Uji Hipotesis dengan Uji t

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui rata-rata prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkahnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Sudjana,

2004 : 162)

Keterangan :

S : Simpangan baku gabungan

S_1^2 : Varians kelompok eksperimen pertama

S_2^2 : Varians kelompok eksperimen kedua

n_1 : sampel kelompok eksperimen pertama

n_2 : sampel kelompok eksperimen kedua

dimana simpangan baku dapat dihitung dengan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

Keterangan:

S : simpangan baku gabungan

n_1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelompok kontrol

s_1^2 : varians (simpangan baku pada kelas eksperimen)

s_2^2 : varians (simpangan baku pada kelas kontrol)

Derajat kebebasan

Derajat kebebasan dihitung dengan $(n_1 + n_2 - 2)$ lalu melakukan uji dua pihak.

Hipotesis diterima jika:

$$t_{hitung} > t_{tabel} \text{ atau } -t_{hitung} \leq t_{tabel}, \text{ maka hipotesis ditolak}$$
$$-t_{tabel} < t_{hitung} \leq t_{tabel}, \text{ maka hipotesis diterima}$$

Mencari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$

Perumusan hipotesis:

H_0 : $\mu_A = \mu_B$, tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament*.

H_i : $\mu_A \neq \mu_B$, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji instrumen, maka dilakukan pengujian data dan hipotesis yakni dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t untuk pengujian hipotesis. Dari hasil pengujian data tersebut diketahui bahwa semua data pre test dan post test baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, dan kedua kelas yang dijadikan objek penelitian homogen, artinya kedua kelas tersebut memiliki kesamaan varians.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat dideskripsikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran TGT. Diterimanya hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pre test pada kelas eksperimen adalah 72,5 dan pada kelas kontrol adalah 73,11. Pre test ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa

sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran. Dari data tersebut kelas kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas eksperimen, akan tetapi perbedaan tersebut tidak terlalu jauh dan setelah dilakukan uji homogenitas kedua kelas tersebut homogen. Setelah dilakukan pre test kemudian diterapkan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa, kegiatan selanjutnya yaitu post test pada kedua kelas.

Dari hasil post test diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 87,12 sedangkan pada kelas kontrol adalah 80,7. Jika rata-rata kedua kelas tersebut dibandingkan maka akan terlihat bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran tipe TGT dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.

Hal ini terjadi karena pencapaian hasil belajar siswa tergantung pada proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran akuntansi guru tidak cukup hanya menjelaskan berbagai informasi akuntansi kepada siswa tetapi siswa harus dibekali dengan praktek dan latihan. Namun dalam kenyataannya ketika menyampaikan materi pembelajaran guru masih kurang melakukan variasi dan inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang di dapat oleh siswa.

Dalam kelas eksperimen proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk games tournament dimana soal-soal latihan selain dikerjakan bersama kelompok juga dikemas dalam bentuk games. Selain latihan dalam kelompoknya masing-masing, siswa juga bisa menambah pengetahuan dari soal latihan yang diberikan ketika games karena saat itu siswa dapat saling mengoreksi dan tertantang untuk mendapatkan poin yang lebih tinggi dibanding siswa lain. Berbeda dengan kelas kontrol yang melakukan pembelajaran secara konvensional yakni metode ceramah dan soal latihan pun dikerjakan secara individu, sehingga siswa yang tidak mengerti cenderung segan bertanya kepada guru dan tidak pula bertanya kepada temannya, hanya beberapa siswa saja yang bisa

mengerjakan latihan soal dengan baik dan benar setelah dilakukan koreksi bersama sama.

Secara arti luas pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menekankan pada penyelesaian individu dan kelompok, dimana setiap anggota kelompok dituntut untuk dapat menguasai materi yang diajarkan agar dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan pada saat tournament.

Dengan demikian model pembelajaran tipe TGT ini cocok digunakan pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang, karena ketika model pembelajaran TGT diterapkan siswa secara berkelompok saling membantu menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru, sehingga siswa yang mengerti bisa membantu menjelaskan cara penyelesaian soal kepada siswa yang kurang memahami, selain itu siswa juga menjadi tidak segan bertanya karena yang membantu menjelaskan adalah teman sebayanya sendiri, selain itu penyelesaian individu atau pemahaman individu bisa diukur ketika siswa melakukan tournament, setiap siswa akan menjadi perwakilan kelompoknya untuk bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain, disinilah terbentuk pengetahuan baru karena ketika tournament berlangsung siswa menjawab soal, mengoreksi jawaban sebagai penantang dalam beberapa meja tournament dan mendapatkan poin tinggi agar menjadi tambahan poin untuk kelompoknya. Hasil belajar siswa pun meningkat karena ketika dilaksanakan tournament pada pertemuan selanjutnya siswa cenderung lebih memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru dan bersungguh-sungguh ketika belajar berkelompok bersama teman-temannya.

Hal ini di dukung dengan pendapat Solihatin (2010:14) yang menyatakan:

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Berbeda dengan kelas kontrol, pembelajaran hanya berpusat pada guru yang menjelaskan materi, adapun siswa terkadang bertanya ketika diberikan soal latihan dan hanya siswa-siswa tertentu saja yang bertanya, siswa lain cenderung diam meskipun tidak bisa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh

guru sehingga berdampak pada kurang pahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Bisa dilihat bahwa pada kelas eksperimen terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa, selain itu juga esensi dari pembelajaran kooperatif yakni belajar belum dikatakan selesai jika salah satu siswa dalam kelompoknya belum memahami materi yang disampaikan sudah tercapai, sebanyak 76,67% siswa dalam kelas eksperimen mendapatkan nilai diatas KKM.

Akan tetapi peneliti tidak dapat membuat kesimpulan bahwa model ini dapat efektif untuk semua materi pada mata pelajaran akuntansi, karena harus melihat karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Muhtar,dkk yang menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Penelitian lain juga dilakukan oleh Agustina yang menunjukkan hasil belajar meningkat setelah diterapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Akuntansi, selanjutnya Muflichu juga melakukan penelitian yang sama dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media akuntanopoli menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dan motivasi siswa meningkat, Margaret melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa sikap siswa serta prestasi yang positif setelah melakukan simulasi pembelajaran TGT pada akuntansi keuangan dan yang terakhir Wisnu melakukan penelitian pada siswa SMK yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan dari beberapa penelitian diatas bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini yang dilakukan pada siswa SMA kelas IPS pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian juga menunjukkan hasil yang sama, yakni terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT. Artinya, model pembelajaran TGT masih

relevan digunakan dalam mata pelajaran akuntansi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan yakni terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran tipe TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2008). *Learning to Teach* (Terjemaahan Belajar untuk Mengajar). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, S. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Muhtar, et al. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol 1 No 2, p. 1-10
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Solihatin, E. (2009). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana. (2004). *Statistika untuk Ekonomi dan Niaga*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Silpia, A. (2012). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar (Studi pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Pontianak). *Journal Pendidikan Akuntansi*. Vol 03 No 08, p. 19-20.