

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI**

***THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD TYPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE STUDENT'S ACCOUNTING
LEARNING ACTIVITY***

Oleh:

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

nfauziyyahep@gmail.com

Sukanti

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat dari siklus I sebesar 76,38% menjadi 91,30% pada siklus II.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Aktivitas Belajar Akunansi, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to improve student's accounting learning activity of class XI Accounting 1 SMK Koperasi Yogyakarta in the academic year of 2017/2018 by implementing cooperative learning method type teams games tournament. This study is classified as a classroom action research (CAR) and was implemented through two cycles. The data collection techniques used in this research are participant observation, field notes, and documentation. The data collective technique in this research is data observation based results in analysis with quantitative data type percentage. The results of the study showed that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model can improve Accounting Learning Activity in Class XI accounting 1 at SMK Koperasi Yogyakarta Academic Year of 2017/2018. The average score accounting learning activity increased from 76,38% on the cycle I to 91,30% on the cycle II.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), *Accounting Learning Activity*, *Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam

membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah

sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 3), pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi anak didik. Anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki beragam potensi, oleh sebab itu, pendidikan harus diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak didik. Pembelajaran harus berorientasi kepada siswa dan menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Sebagai subjek belajar, siswa harus aktif berbuat.

Pembelajaran dilakukan dalam bentuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan kelompok didik lainnya, peserta didik dengan masyarakat, dan peserta didik dengan lingkungan lainnya. Peningkatan mutu pendidikan kaitannya dengan suatu lembaga pendidikan dalam hal ini adalah sekolah, akan tercipta apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas berlangsung efektif dan berguna untuk mencapai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Hal ini tidak lepas dari aktivitas peserta didik yang memberikan *feedback* positif pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Sardiman A.M. (2011: 95-97) aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar, karena pada hakikatnya belajar adalah suatu kegiatan. Tidak ada belajar apabila tidak ada aktivitas yang dilakukan, begitu pula dengan pembelajaran Akuntansi. Paul D. Dierech dalam Sardiman A.M. (2011: 101) membagi jenis-jenis aktivitas belajar menjadi delapan, antara lain: (1) aktivitas visual; (2) aktivitas lisan; (3) aktivitas mendengarkan; (4) aktivitas menulis; (5)

aktivitas menggambar; (6) aktivitas metrik; (7) aktivitas mental; dan (8) aktivitas emosional.

Aktivitas Belajar Akuntansi adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi yaitu pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu kesatuan usaha untuk kepentingan bisnis dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan bisnis. Aktivitas Belajar Akuntansi dapat berupa kegiatan fisik maupun psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati antara lain membaca, mendengarkan, menulis dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati antara lain menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain dan kegiatan psikis yang lain.

Aktivitas Belajar Akuntansi sangat berperan terhadap pembelajaran, karena dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa maka hubungan sosial antara siswa dengan teman sebaya atau dengan gurunya akan meningkat dan pengalaman belajarnya akan bertambah.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan saat observasi awal pada tanggal 03 Maret 2017 di kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017, ditemukan masalah pada kelas X Akuntansi 1 yaitu siswa tidak aktif selama proses pembelajaran secara keseluruhan dari 23 siswa terdapat 5 orang siswa atau 21,74% yang aktif bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi yang dijelaskan, sisanya sebanyak 18 siswa atau 78,26% masih belum aktif ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Berdasarkan

hasil wawancara dengan siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta diketahui bahwa rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, yakni menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

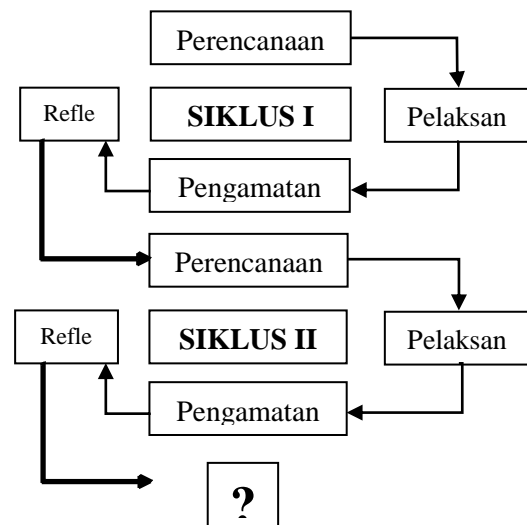
Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert E.Slavin, 2010: 163).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan bentuk kolaborasi dengan guru mata pelajaran akuntansi. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas ataupun output (Suharsimi Arikunto, dkk, 2016: 58).



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dengan alamat Jalan Kapas I No. 5 Yogyakarta, RT.26/RW.8, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta dan waktu penelitian September-November 2017.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 23 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 dan objek penelitian adalah Aktivitas Belajar Akuntansi siswa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Prosedur

Langkah-langkah dalam penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto (2016: 41) ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini akan dilaksanakan minimal dua siklus. Apabila dalam dua siklus belum terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi maka akan dilakukan siklus ketiga dan seterusnya hingga tujuan tercapai.

Menurut Slavin (2010: 166-167), Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

memiliki 5 komponen utama, yaitu: Presentasi di Kelas, *Team* (Tim/Kelompok), *Game* (Permainan), *Tournament* (Turnamen), dan Rekognisi Tim.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini dengan langkah-langkah sebagai berikut: Kegiatan pembelajaran diawali dengan presentasi dari guru. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Guru kemudian membacakan pembagian kelompok, di mana setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa. Siswa diminta menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya. Selanjutnya, guru membagikan modul materi yang telah disiapkan oleh peneliti kepada setiap kelompok. Guru juga membagikan *name tag* yang berisi nomor presensi siswa, nomor meja sesuai urutan kelompok, dan kartu rekap skor. Setiap siswa diminta untuk mempelajari dan mendiskusikan materi bersama kelompoknya selama 10 menit. Sementara itu, guru dan peneliti mempersiapkan meja turnamen dan perlengkapan yang diperlukan, di antaranya: kertas HVS, 2 buah spidol, dan slide *power point* yang memuat soal yang akan digunakan dalam turnamen. Pada saat kegiatan diskusi berlangsung, siswa diperbolehkan bertanya, baik kepada siswa maupun kepada guru. Setelah kegiatan diskusi berakhir, guru kemudian membacakan aturan pelaksanaan turnamen. Turnamen diikuti oleh lima kelompok, yaitu kelompok 1 sampai dengan kelompok 5. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk bermain dalam turnamen. Urutan siswa yang akan bermain dalam turnamen sudah ditentukan oleh guru dan peneliti. Setiap kelompok berhak memberikan jawaban dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah disediakan. Setelah waktu

habis, kelima kelompok diminta untuk mengangkat lembar jawab. Selanjutnya, guru akan menampilkan slide pembahasan dari soal tersebut. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 poin, dan kelompok yang menjawab salah tidak mendapatkan skor. Alokasi waktu yang disediakan untuk satu kali turnamen adalah 5 menit, yaitu 2 menit untuk pembacaan soal, 2 menit untuk menjawab, dan 1 menit untuk pembahasan dan pergantian pemain. Turnamen dilanjutkan sampai seluruh pertanyaan selesai terjawab. Setelah turnamen selesai, guru akan menentukan 3 kelompok pemenang yang memperoleh skor tertinggi untuk mendapatkan penghargaan/ hadiah. Turnamen dilanjutkan dengan 3 kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Tiga kelompok tersebut memperebutkan untuk memperoleh peringkat 1, 2, dan 3. Apabila sudah diperoleh tiga pemenang, kegiatan dilanjutkan dengan penyerahan hadiah. Guru memberikan kesimpulan dan menutup pelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a) Data

Data yang diperoleh adalah data Kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada 3, yaitu observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pertama Observasi, dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar akuntansi siswa. Observasi yang dilakukan oleh peneliti merupakan observasi partisipatif, peneliti terlibat dalam seluruh tahapan penelitian. Observasi dibantu oleh 2 orang observer dengan melakukan pengamatan yang dicatat pada lembar observasi. Kedua catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa,

dan interaksi siswa dengan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain catatan lapangan, dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa silabus mata pelajaran Akuntansi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), jumlah siswa, dan foto saat pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengambil data Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa

b) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Data yang diperoleh dari hasil observasi diolah dan dianalisis untuk mengetahui peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa. Untuk mengetahui peran Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa, dilakukan penilaian berdasarkan observasi partisipatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus pembelajaran Akuntansi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 76,38%. Skor ini didapatkan dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari setiap aspek yang terdapat pada indikator yang telah ditentukan. Beberapa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I belum mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%, sehingga tindakan dilanjutkan

lagi sampai siklus II agar terjadi peningkatan pada Aktivitas Belajar Akuntansi. Setelah dilakukan tindakan siklus II, skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat menjadi 91,30%. Skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan dan semua indikator Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai kriteria minimal, yaitu 75%. Hasil di atas juga memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 14,92%.

Indikator siswa membaca materi pelajaran, Aktivitas siswa dalam membaca materi pembelajaran Akuntansi mengalami peningkatan relatif sebesar 18,17% dan peningkatan absolut sebesar 14,49%, dari peningkatan siklus I sebesar 79,71% menjadi 94,20% pada siklus II. Adanya kompetisi antar kelompok saat *games tournament* membuat siswa lebih aktif untuk membaca materi pelajaran.

Indikator siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran, Aktivitas Belajar Akuntansi dalam memperhatikan penjelasan terkait materi pelajaran yang disampaikan mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 81,16% menjadi sebesar 88,41% pada siklus II, sehingga dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan secara absolut sebesar 7,25% dan peningkatan secara relatif sebesar 8,94%. Indikator ini mengalami peningkatan karena pada siklus II guru memberikan penekanan pada materi-materi yang penting sehingga siswa bisa lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru.

Indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok, Aktivitas Belajar Akuntansi dalam mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran yang disampaikan mengalami peningkatan skor dari siklus I yaitu sebesar 65,22% menjadi sebesar 89,86% pada siklus II, sehingga dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan secara absolut sebesar 24,64%

dan peningkatan secara relatif sebesar 37,80%. Peningkatan relatif pada indikator ini merupakan peningkatan tertinggi di antara peningkatan 10 indikator. Hal ini disebabkan pada siklus II guru lebih memotivasi dan membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan. Bahkan, setiap kelompok diwajibkan untuk mengajukan satu pertanyaan kepada kelompok lain dan siswa juga diperbolehkan bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami. Oleh sebab itu, indikator ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Indikator siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman, Aktivitas Belajar Akuntansi dalam memberikan saran, pendapat dan jawaban terkait materi pelajaran yang disampaikan mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 66,67% menjadi sebesar 86,96% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan skor secara absolut sebesar 20,29% dan peningkatan secara relatif sebesar 30,43%. Peningkatan indikator ini berkaitan dengan indikator mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran yang disampaikan yang mengalami peningkatan tertinggi. Meningkatnya jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan berbanding lurus dengan meningkatnya jumlah siswa yang menjawab pertanyaan. Oleh sebab itu, indikator ini mengalami peningkatan.

Indikator siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok mengalami peningkatan skor dari siklus I yaitu sebesar 85,51% menjadi sebesar 92,75% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan secara absolut sebesar 7,24% dan peningkatan secara relatif sebesar 8,47%.

Indikator siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan absolut sebesar 8,70% dan peningkatan relatif sebesar 10,73%, dari peningkatan siklus I sebesar 81,16% menjadi 89,86% pada siklus II. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran karena siswa *respect* kepada guru yang sedang

berbicara dan siswa ingin lebih memahami pelajaran sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok.

Indikator siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament* mengalami peningkatan absolut sebesar 11,60% dan peningkatan relatif sebesar 14,82%, dari peningkatan siklus I sebesar 78,26% menjadi 89,86% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya sehingga antarsiswa satu dengan yang lain saling menghormati yang ditunjukkannya dengan mendengarkan penjelasan dari temannya baik saat belajar kelompok atau saat *games tournament*.

Indikator siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan absolut sebesar 21,74% dan peningkatan relatif sebesar 31,93%, dari peningkatan siklus I sebesar 68,12% menjadi 89,86% pada siklus II. Siswa lebih rajin mencatat materi yang disampaikan guru karena siswa mendapatkan ilmu tambahan yang tidak didapatkannya di buku pelajaran. Ilmu tambahan tersebut dapat dijadikan sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok dan saat *games tournament*.

Indikator siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan absolut sebesar 13,04% dan peningkatan absolut sebesar 16,08%, dari peningkatan siklus I sebesar 81,16% menjadi 94,20% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (2014: 250) yang berpendapat bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar. Aktivitas siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru meningkat setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) karena dalam belajar kelompok siswa saling berdiskusi dalam menyelesaikan soal belajar kelompok dan juga sebagai bekal saat *games tournament*.

Indikator siswa menjawab pertanyaan saat *games tournament* mengalami peningkatan absolut sebesar 20,29% dan peningkatan relatif sebesar 26,41%, dari peningkatan siklus I sebesar 76,81% menjadi 97,10% pada siklus II. Turnamen merupakan salah satu tahapan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yang penting. Setiap kelompok bertanding dengan kelompok lainnya untuk dapat memecahkan soal saat turnamen. Soal yang berhasil dipecahkan oleh siswa akan menambahkan poin bagi kelompoknya masing-masing. Hal ini memotivasi siswa untuk dapat memecahkan setiap soal turnamen sehingga dapat menjadi kelompok terbaik. Hal tersebut ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 dengan Aktivitas Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%. Hal tersebut sejalan dengan E.Mulyasa (2010: 131) yang berpendapat bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan

persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi yang diambil melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi. Skor persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai indikator keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi lebih dari 75% yaitu sebesar 76,38% pada siklus I dan 91,30% pada siklus II. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,38% (relatif) dan 14,92% (absolut). Hasil rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi di siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

Terdapat 10 indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penelitian ini dan kesepuluh indikator tersebut telah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu 75%. Selain itu secara individual skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diperoleh masing-masing siswa juga telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan saran bagi Guru Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta, perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa, agar KBM dapat terlaksana dengan lancar, dan Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.

Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan mampu memperbaiki aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar sehingga dapat menunjukkan peningkatan Aktivitas

Belajar Akuntansi secara keseluruhan, dan mampu meneliti respon siswa terhadap implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Hasil angket respon siswa selanjutnya dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://www.dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 11 Mei 2017.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Slavin, Robert. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irfan Dwi Jayanto. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2010). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noni Istifar Rina (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Roda Putar dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Purwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sigit Dwi Purwita. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. UNY.
- Siti Mudrikah (2013). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team 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*. UNY.
- Somantri, Hendi. (2011). *Akuntansi SMK Seri B*. Bandung: CV Armico.
- Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.Syaiful Bachri Jamarah dan Aswan Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tukiran Taniredja, dkk. (20124). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Uzer. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahid Murni, dkk. (2010). *Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.