

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT
(TGT)
DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
AKUNTASI KELAS XI SMA ASUHAN DAYA T.A 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

CINDY
NPM.1602070065



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan skripsi sarjana bagimaha siswa program strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam
sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, 21 Oktober 2020, pada pukul
08.00 sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan
memutuskan bahwa :

Nama : CINDY
NPM : 1602070065
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament
(TGT) dengan Strategi Kooperatif Untuk Meningkatkan
Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Sma
Asuhan Daya T.A 2019/2020

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

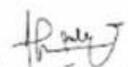
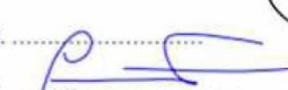
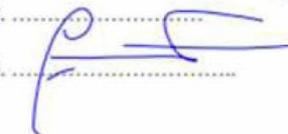

Drs. H. Effrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

PANITIA PELAKSAA

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Ijah Mulyani M.Si 1. 
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si 2. 
3. Uun Ahmad Saehu, SE, M.Pd 3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

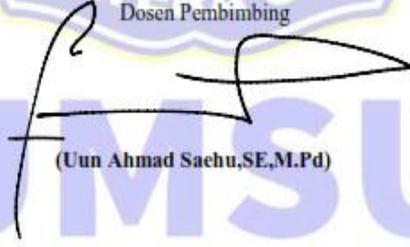
Nama : Cindy
NPM : 1602070065
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020

Saya layak di sidangkan:

Medan, 31 Agustus 2020

Disetujui oleh:

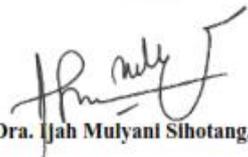
Dosen Pembimbing


(Un Ahmad Sachu, SE, M.Pd)

Dekan,

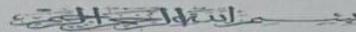
Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)


(Dra. Ijah Mulyani Sihatang, M.Si)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext,
22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



SURAT PERYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nma Lengkap : Cindy
N.P.M : 1602070065
Program Studi : Pendidikan Aakuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Starategi Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020

Denagn ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum perna diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong **Plagiat**
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 16 September 2020

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan,



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT
(TGT) DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
AKUNTANSI KELAS XI SMA ASUHAN DAYA T.A 2019/2020**

Cindy

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

ABSTRAK

Judul Penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar akuntansi siswa. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar akuntansi antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional?” Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu peneliti berperan langsung sebagai guru dalam proses pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa sebanyak dua kelas dari jumlah kelas XI SMA Asuhan Daya yang berjumlah 29 orang yang dipilih secara acak dan masing-masing dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. **Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, pertemuan dilaksanakan selama empat kali dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan keaktifan belajar akuntansi antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional menggunakan rumus tes-t. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar akuntansi antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.**

Kata Kunci : *Terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Kooperatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020”* tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi penelitian ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materi sehingga skripsi penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Papa Dan Mama Serta Kakakku Yang Telah Memberikan Doa, Dorongan Dan Semangat Selama Penyusunan Skripsi Ini.
2. Bapak Dr.Elfrianton Nasution,S.Pd.,M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si Selaku Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Faisal Dongoran, SE, M.Si Selaku Wakil Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Uun Ahmad Saehu, SE,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Teman-temanku satu kelas yaitu Rifka Damayanti dan Siti Sartika Ujjiyanti yang telah berjuang bersama-sama penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan.27 April 2020

Penulis



CINDY

NPM.1602070065

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah.....	5
C. Identifikasi Masalah.....	5
D. Pembatasan Masalah	5
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Keaktifan Belajar	8
B. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	15
C. Kerangka Berpikir	22
D. Penelitian yang Relevan	24
E. Konsep Operasional	25
F. Hipotesis Penelitian.....	28

BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknis Analisis Data.....	31
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	60
A. Deskripsi Setting Penelitian	60
B. Penyajian Data.....	61
C. Analisis Data	68
D. Pembahas.....	71
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Penutup.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	78

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Skor Permainan TGT	20
Tabel II. 2 Perhitungan Poin Pertandingan untuk Tiga Orang Pemain.....	20
Tabel II. 3 Perhitungan Poin Pertandingan untuk Empat Orang Pemain,,,,,,,,,	21
Tabel II. 4 Kriteria Penghargaan untuk Kelompo.....	21
Tabel III.1 Uji Normalitas.....	69
Tabel III. 2 Uji Homogenitas	70
Tabel III. 3 Uji Tes-t.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	78
Lampiran 2. Form K-1.....	79
Lampiran 3. Form K-2.....	80
Lampiran 4. From K-3.....	81
Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	82
Lampiran 6. Berita Acara Seminar Proposal.....	83
Lampiran 7. Surat Keterangan.....	84
Lampiran 8. Pengesahan Proposal.....	85
Lampiran 9. Transkrip Nilai.....	86
Lampiran 10. Surat Mohon Izin Riset.....	87
Lampiran 11. Surat Balasan Riset.....	88
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Skripsi.....	89
Lampiran 9. Transkrip Nilai.....	90
Lampiran 13. Surat Bebas Perpustakaan.....	91
Lampiran 14. Surat Permohonan.....	92
Lampiran 15. Surat Pernyataan.....	93
Lampiran 16. Foto Siklus 1.....	54
Lampiran 17. Foto Siklus 2.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa.

Hubungan antara guru dan siswa harus bersifat dinamis dan syarat dengan makna edukasi. Untuk itu penggunaan pendekatan dan model pembelajaran harus mampu mengaktifkan siswa agar terdapat perubahan pada diri siswa dalam kegiatan belajar, untuk itu pendekatan dan model pembelajaran harus dirancang dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan pendekatan dan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran nantinya, Komponen yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan metode atau strategi pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya

komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen- komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu mengorganisasikan suatu keadaan yang dapat mengaktifkan siswa.

Proses pembelajaran dikatakan berlangsung, apabila ada aktivitas siswa di dalamnya. Dave Meier yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa “belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar, dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar”. Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa belajar harus melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, yang meliputi potensi gerakan fisik, potensi panca indera, dan potensi kemampuan intelektual. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung merupakan implementasi dari gaya belajar yang mengaktifkan siswa. Karena dengan aktivitas langsung dalam proses pembelajaran, siswa secara otomatis melibatkan gerakan fisik, indera, dan intelektual secara bersamaan.

Menurut pandangan filsafat progresivisme belajar bukan merupakan proses penerimaan pengetahuan dari guru pada siswa, tetapi belajar merupakan pengalaman yang dilakukan secara aktif, baik aktif secara mental dalam bentuk aktivitas berpikir, maupun aktif secara fisik dalam bentuk kegiatan-kegiatan praktik. Senada dengan itu, Hudojo juga menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme mempunyai ciri-ciri sebagai

berikut: (a) siswa terlibat aktif dalam belajarnya, siswa belajar pengetahuan secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, terlihat jelas bahwa siswa sebagai subjek belajar harus memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan, mencari, mengolah informasi, menganalisis, mengidentifikasi, memecahkan, menyimpulkan, dan melakukan transformasi ke dalam kehidupan yang lebih luas. Guru bukan lagi aktif mentransfer pengetahuan kepada siswa, melainkan bagaimana menciptakan kondisi belajar yang baik bagi siswa dalam belajar dan merancang jalannya pembelajaran dengan baik mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran akuntansi adalah rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Siswa hanya berbisik-bisik dengan teman sebangkunya apabila diberi kesempatan untuk bertanya atau merespon pertanyaan dari guru.
2. Apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa siswa yang berusaha mengerjakan dan sebagian yang lain hanya diam.
3. Dalam menyelesaikan tugas, siswa hanya menggunakan catatan yang diberikan oleh guru, siswa tidak memanfaatkan buku lks atau

referensi lain yang berkaitan dengan tugas yang diberikan guru. Maka dari itu, upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah salah satu prioritas utama dalam kegiatan pendidikan.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan dapat mengkondisikan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif learning*) adalah sebuah metode pembelajaran aktif dan partisipatif yang realisasinya menghendaki peserta didik untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat kondusif bagi terciptanya suasana belajar yang komunikatif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang heterogen. Kelompok heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa dan jenis kelamin. Berdasarkan dari semua hal yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk meneliti masalah ini dalam penelitian yang berjudul: ***“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020 “***

B. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka.
2. Keaktifan Belajar
Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana siswa melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah.
2. Strategi atau metode pembelajaran yang digunakan guru kurang berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.
3. Pemanfaatan sumber belajar masih rendah.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dibatasi pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas
2. eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol.

3. Keaktifan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa kelas yang mendukung proses pembelajaran saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pokok bahasan persamaan kuadrat.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar akuntansi antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Seberapa besarkah pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran?

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar akuntansi siswa dan untuk mengetahui Seberapa besarkah pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru, dapat menambah khasanah pembelajaran yang sangat mungkin dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan tugas mengajar di sekolah.

- b. Bagi peneliti, berguna untuk melengkapi syarat sarjana dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.
- b. c. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar sehingga ia bisa belajar dengan baik dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang baik pula.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana siswa melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Keaktifan belajar merupakan bagian dari aktivitas belajar. Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini sesuai dengan pengakuan beberapa ahli pendidikan.

Rousseau yang dikutip oleh Sardiman mengatakan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan

bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada keaktifan dari siswa proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap bermakna jika dalam proses pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif, untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar. Pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan siswa secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan siswa.

Dengan mengemukakan beberapa pendapat dari beberapa ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan keaktifan, tanpa adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran, pembelajaran tersebut dianggap kurang bermakna.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala :

- a. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
- b. Pendidik berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
- c. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar)
- d. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.

- e. Melakukan pengukuran secara kontinyu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hal ini menunjukkan bahwa yang mendominasi kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa yang aktif berbuat, sesuai dengan semboyan yang dipopulerkan oleh J.Dewey yaitu "*learning by doing*", belajar adalah untuk berbuat dan tugas guru disini adalah bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar siswa, berperan sebagai sumber belajar, mediator, dan fasilitator belajar serta pemimpin dalam belajar yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang baik bagi siswa dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut Silberman yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa banyak cara yang bisa membuat siswa belajar secara aktif yaitu dengan perlengkapan belajar aktif. Perlengkapan belajar aktif yang dimaksud adalah tata letak ruangan, metode atau strategi mengaktifkan siswa, kemitraan belajar, membangkitkan minat siswa, pemahaman dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memilih kelompok belajar. Cara pelaksanaan hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar diantaranya adalah :

- a. Strategi pembentukan tim, misalnya bertukar tempat, resume kelompok, dan pencarian teman sekelas.
- b. Strategi penilaian sederhana, misalnya pertanyaan penilaian, pertanyaan yang dimiliki siswa, dan persoalan pelajaran.
- c. Strategi pelibatan secara langsung, misalnya bertukar pendapat, benar atau salah, dan bertanggung jawab terhadap mata pelajaran.

- d. Pengajaran sesama siswa, misalnya pertukaran kelompok dengan kelompok, siswa berperan menjadi guru, dan pemberian pelajaran antarsiswa.
- e. Belajar secara mandiri, misalnya peta pikiran, jurnal belajar, dan belajar modul
- f. Penerapan model pembelajaran kooperatif, misalnya STAD, Jigsaw, dan TGT.
- g. Penerapan pembelajaran berbasis masalah, melalui orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- h. Penerapan pembelajaran kontekstual.
- i. Penerapan pembelajaran PAIKEM.
- j. Penerapan model pembelajaran kolaboratif.

2. Faktor–faktor yang Menumbuhkan Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Martinis menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberi umpan balik (*feed back*)
- h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

3. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat dikondisikan melalui pembelajaran aktif yang dapat dilihat dari tingkah laku siswa dan guru yang aktif. Adapun indikator keaktifan belajar, yaitu :

a. Dari segi siswa, dapat dilihat :

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dari permasalahannya.
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan dalam berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar dan mengajar hingga mencapai keberhasilannya.
- 4) Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal-hal tersebut diatas tanpa tekanan dari guru maupun pihak lain.

b. Dari segi guru, dapat dilihat:

- 1) Usaha mendorong, membina gairah belajar, dan partisipasi siswa.
- 2) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa.
- 3) Memberi kesempatan siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing.
- 4) Menggunakan berbagai jenis metode mengajar.

Dengan demikian keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang beraneka ragam, seperti pada saat siswa mendengarkan, mendiskusikan, membuat laporan dan sebagainya. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Paul B. Diedrich yang dikutip oleh Oemar Hamalik mengklasifikasikan aktivitas belajar, sebagai berikut

:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
- b. *Oral Activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan :uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- f. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak
- g. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Tanpa keaktifan pembelajaran dianggap kurang bermakna. Dengan adanya keaktifan dari siswa maka dengan sendirinya pengetahuan akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suparno yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik menalar.

Kemudian diperkuat dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Di sini terlihat bahwa peran keaktifan belajar dari peserta didik sangatlah penting dalam membangun pengetahuan baik secara personal maupun secara sosial.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 – 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras atau suku yang heterogen. Secara umum TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakannya adalah TGT menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Menurut Trianto, “TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.

Dalam pelaksanaannya model TGT tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang

diinginkan. Kegiatan *peer lesson* terlihat ketika siswa melaksanakan diskusi dalam kelompoknya, dimana mereka saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai *peer lesson*.

Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai beberapa komponen untuk mendukung pelaksanaannya, yaitu :

1. Presentasi Kelas

Pada kegiatan ini, guru memperkenalkan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan cara pengajaran langsung, diskusi atau dapat menggunakan cara yang lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam presentasi adalah dalam presentasi kelas ini berbeda dengan presentasi kelas biasa, karena presentasi kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disampaikan hanya menyangkut pokok-pokok materi dan penjelasan tentang teknik pembelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian siswa harus memperhatikan secara cermat selama presentasi kelas berlangsung. Siswa harus menyadari bahwa kecermatannya sangat menunjang untuk mempelajari materi yang disampaikan

oleh guru, sehingga dapat mendukung keberhasilan belajar selanjutnya dan pada akhirnya dapat membantu usaha mengumpulkan nilai bagi kelompok mereka.

2. Tim

Tim merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, Tekanannya terletak pada anggota kelompok, yaitu untuk melakukan sesuatu yang terbaik untuk kelompoknya dan dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan akademik anggotanya selama belajar. Kelompok memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggotanya hingga setiap anggota merasa dihargai. Sebuah kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dibentuk dengan beranggotakan empat sampai enam orang siswa, yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda, yaitu siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Selain itu dalam penempatan kelompok ini, guru sebaiknya mempertimbangkan kriteria heterogen lainnya, misalnya: jenis kelamin, latar belakang sosial, suku atau ras, atau yang lainnya. Perlu diperhatikan bahwa dalam penempatan kelompok ini siswa jangan sampai memilih sendiri untuk menentukan anggota kelompoknya.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari persentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Game hanya berupa nomor-nomor

pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut.

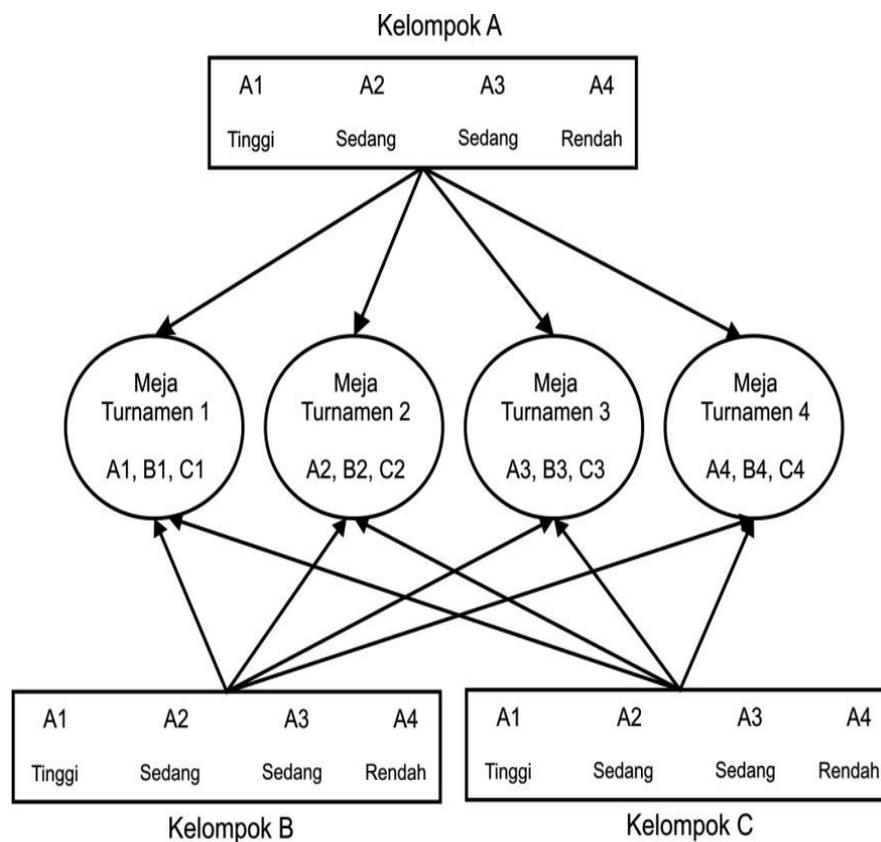
4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya turnamen ini berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa dari suatu kelompok untuk ditempatkan pada meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja 1 ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja 2 dan 3 ditempatkan siswa yang berkemampuan rata-rata, sedangkan pada meja 4 ditempatkan oleh para siswa yang berkemampuan rendah.

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu yang berisi nomor soal, membacakan soal dengan keras, dan memberi jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari satu meja ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti lomba atau turnamen. Pemenang pertama pada suatu meja bisa berpindah meja yang berkualifikasi lebih tinggi, pemenang kedua tetap tinggal di

meja semula, sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah akan bergeser ke meja yang ditempati oleh siswa yang berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara ini maka penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

Bagan penempatan siswa dalam kelompok belajar pada meja pertandingan



5. Skor Tim

Skor rata-rata kelompok diperoleh dari rata-rata perkembangan anggota kelompok. Nilai perkembangan adalah nilai yang diperoleh masing-masing siswa dengan membandingkan skor tes awal dan tes akhir. Aturan dasar pemberian poin pertandingan menurut Slavin adalah seperti contoh berikut.

Misalkan pada satu meja pertandingan terdiri dari tiga siswa yang tidak seri dalam pengumpul kartu maka pengumpul kartu terbanyak mendapat poin 60, pengumpul kartu sedang mendapat poin 40 dan pengumpul kartu paling sedikit

TABEL II.1 SKOR PERMAINAN TGT

Meja

Pertandingan :

Putaran ke :

Pemain	Kelompok	Game-	Game-	Game-	Jumlah	Poin
A	1	14	10	-	24	60
B	2	11	12	-	23	40
C	3	15	7	-	12	20

TABEL II.2 PERHITUNGAN POIN

PERTANDINGAN UNTUK TIGA ORANG

PEMAIN

Pemain	Tidak Seri	Seri untuk Jumlah Kartu Terbanyak	Seri untuk Jumlah Kartu Sedikit	Seri untuk Ketiganya
A	60	50	60	40
B	40	50	30	40
C	20	20	30	40

**TABEL II.3 PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN
UNTUK EMPAT ORANG PEMAIN**

Pemain	Tidak	Seri	Seri	Seri	Tiga	Tiga	Seri	Empat
	palin	palin	sedan	palin	seri	seri	untuk	Se
					palin	sedan	banyak	ri
A	6	5	6	6	5	6	5	4
B	4	5	4	4	5	3	5	4
C	3	3	4	3	5	3	3	4
D	2	2	2	3	2	3	3	4

5. Penghargaan Tim

Dari skor rata-rata kelompok ini guru dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan kriteria seperti pada tabel berikut.

TABEL III.1

KRITERIA PENGHARGAAN UNTUK KELOMPOK

No	Kriteria (Rata-rata Kelompok)	Penghargaan
1	40	Good Team
2	45	Great Team
3	50	Super Team

Sumber : Robert E. Slavin, Kooperatif Learning Teori, Riset dan Prakti

Bentuk penghargaan ini adalah dengan menyebutkan di depan kelas peserta anggota kelompok yang mendapatkan predikat baik, hebat dan super.

Adapun kelebihan-kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya :

- a) Semua anggota memperoleh tugas
- b) Ada interaksi langsung antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru
- c) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- d) Meningkatkan akademik siswa
- e) Melatih siswa untuk berbicara di depan kelas
- f) Meningkatkan rasa persaudaraan
- g) Merangsang siswa untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal akuntansi
- h) Siswa mampu bekerja sama dalam belajar sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan-kelebihan tersebut dapat tercapai apabila pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan tahapan-tahapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) itu sendiri.

C. Kerangka Berpikir

Belajar secara sederhana dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Aktivitas disini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani, aktivitas rohani juga

termasuk didalamnya. Dengan adanya keaktifan dari peserta didik maka dengan sendirinya pengetahuan akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suparno yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik menalar. Kemudian diperkuat dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Di sini terlihat bahwa peran keaktifan belajar dari peserta didik sangatlah penting dalam membangun pengetahuan baik secara personal maupun secara sosial.

Slameto mengatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Dengan demikian guru merupakan faktor yang sangat mendukung keberhasilan proses belajar dan taraf keberhasilan siswa dalam belajar juga sangat dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan oleh guru.

Usaha guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang kondusif bagi terciptanya suasana belajar

aktif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang menggunakan pertandingan permainan dengan anggota-anggota tim lain. Di sini siswa dari suatu kelompok ditempatkan pada meja pertandingan berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Dalam pembelajaran ini, melibatkan siswa aktif secara emosional dan sosial sehingga matematika lebih menarik dan siswa mau belajar.

Senada dengan hal itu, Risnawati menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah peserta didik dapat bekerja sama dalam belajar sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila adanya keaktifan dari siswa.

Berdasarkan uraian tersebut terlihat bahwa jika pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan semaksimal mungkin maka keaktifan belajar siswa juga akan optimal.

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Johan yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Teluk Rambang Kecamatan Bintan Kabupaten Bengkalis, bahwa pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa karena terjadinya persaingan diantara kelompok, setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang tertinggi.

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berjudul pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya. Peneliti melihat pengaruh yang ditimbulkan dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa.

E. Variabel Penelitian dan Konsep Operasional

1. Variabel Penelitian

- a) Variabel Bebas (X) adalah penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Variabel Terikat (Y) adalah keaktifan belajar matematika.

2. Konsep Operasional

Operasionalisasi konsep digunakan untuk memberi batasan terhadap konsep-konsep teoretis agar jelas dan terarah. Konsep yang dioperasionalkan dalam penelitian ini meliputi :

- a) Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka. Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dapat dioperasionalkan dengan merujuk pada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan mempersiapkan siswa.
- 2) Menarik perhatian siswa dengan menceritakan tentang suatu kejadian pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- 3) Menyajikan materi pelajaran secara garis besar, sementara siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti.
- 4) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, dimana setiap kelompok beranggotakan 4 - 6 orang siswa, yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda, yaitu siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.
- 5) Memberikan tugas kepada siswa untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari menggunakan LKS.
- 6) Memberikan informasi kepada siswa bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar, karena diakhir pembahasan akan diadakannya turnamen yang akan menentukan skor atau nilai dari kelompok belajar.

- 7) Memberikan waktu kepada siswa untuk memahami materi dan mempelajari bagaimana cara menyelesaikan soal agar diperoleh hasil yang benar.
- 8) Siswa mengungkapkan pengetahuannya atau informasi yang diserapnya kepada teman sekelompoknya.
- 9) Siswa berdiskusi di dalam kelompoknya dengan menanyakan informasi yang tidak dimengerti, kemudian kelompok memecahkan masalah tersebut.
- 10) Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- 11) Meminta kepada masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 12) Menempatkan siswa pada meja pertandingan berdasarkan tingkat kemampuan siswa
- 13) Melakukan pertandingan tim yang wajib di ikuti oleh seluruh siswa
- 14) Membantu siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru saja diajarkan.
- 15) Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.

b) Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah keadaan dimana siswa melakukan kegiatan belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Keaktifan

belajar akuntansi dapat dioperasionalkan dengan merujuk pada indikator-indikator yang ada dalam keaktifan belajar akuntansi.

Adapun Indikator dari keaktifan belajar akuntansi yaitu :

- 1) Mencatat materi atau soal hasil pembahasan
- 2) Bertanya kepada guru atau merespon pertanyaan guru
- 3) Mengajukan pendapat kepada guru atau siswa lain
- 4) Diskusi atau partisipasi dalam kelompok
- 5) Mengerjakan LKS
- 6) Mengerjakan soal yang diberikan
- 7) Memanfaatkan sumber belajar yang ada
- 8) Mempresentasikan hasil kerja kelompok

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah :

H_a = Ada perbedaan perbedaan keaktifan belajar akuntansi antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajarankonvensional.

H_o = Ada perbedaan perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensio

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok pertama yang diberi perlakuan (X) disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok lain yang tidak diberi perlakuan disebut sebagai kelompok kontrol.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 sampai dengan 14 Agustus 2020. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Asuhan Daya yang beralamat di Jl. Kayu Putih No.33/12A, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI semester ganjil SMA Asuhan Daya Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 29 peserta didik. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah siswa sebanyak dua kelas dari jumlah kelas XI yang masing-masing akan dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen dan pemilihan kelas dilakukan secara acak.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah :

- a) Lembaran observasi
- b) Lembaran observasi ini berisi pedoman peneliti dalam melaksanakan pengamatan kegiatan siswa yang diharapkan muncul pada saat pembelajaran.
- c) Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

- 1) Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan menggunakan lembaran observasi keaktifan siswa yang berguna untuk mengamati kegiatan siswa yang diharapkan muncul dalam pembelajaran matematika.

- 2) Tes

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- 3) Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di SMA Asuhan Daya, dan data tentang hasil belajar akuntansi siswa yang diperoleh secara langsung dari guru bidang studi akuntansi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik inferensial, statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Selanjutnya tahapan yang dilakukan sebelum menganalisis data adalah :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji

normalitas menggunakan uji *Chi Kuadrat* (χ^2) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \left(\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right)$$

Keterangan:

X^2 = Harga Chi Kuadrat

F_o = Frekuensi yang akan di observasi

F_e = Frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan statistik parametrik, sebelum dilakukan pengujian terhadap data yang dihasilkan, maka perlu diuji dahulu varians kedua sampel, homogen atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian homogenitasnya diuji dengan cara menguji skor rata-rata keaktifan siswa setiap kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian hasilnya dibandingkan dengan F tabel.

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Bila perhitungan varians diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka Sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogenya.

3. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji tes "t". Tes "t" merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari kedua variabel. Jenis data yang bisa dianalisis dengan menggunakan tes "t" adalah jenis data ratio dan interval, karena data dalam penelitian ini dalam bentuk data ordinal, maka peneliti harus mengubahnya terlebih dahulu ke dalam bentuk data interval.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan maka dilakukan uji

melalui uji t untuk sampel besar yang tidak berkorelasi dengan

rumus:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{SD_x^2}{N} + \frac{SD_y^2}{N}}}$$

Keterangan :

M_x = mean variabel x

M_y = mean variabel y

SD_x = standar deviasi x

SD_y = standar deviasi y

N = jumlah sampel

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

a. PROFIL SMA SWASTA ASUHAN DAYA

1. Nama SMA : SMA SWASTA ASUHAN DAYA
2. NPSN/NSS : 10257550 / 304076010259
3. Akreditasi SMA : Terakreditasi “B”
4. Izin Operasional : Nomor 420/13422/2009
Tanggal 11 September 2009
5. Alamat : Jl. Pematang Pasir Gg. Wakaf TG. Mulia Hilir
Kecamatan : Medan Deli
Kota : Medan
Provinsi : Sumatera Utara
Kode POS : 20241
Telp : 061 6626084
6. Tahun Berdiri : 2003
7. Nama Ka. SMA : H. Nurtuah Tanjung, S. Ag.
8. No. Tlp /HP : 081361702712
9. Kepemilikan Tanah : a. Status Tanah : Milik Yayasan
b. Luas Tanah : 2200 m²
10. Status Bangunan : Milik Yayasan

b. VISI DAN MISI

VISI : “ Unggul dalam Prestasi berlandaskan Iman dan Taqwa terpecah dan menjadi kebanggaan masyarakat.”

MISI :

- Melaksanakan Peraturan dan Tata Tertib Sekolah secara tegas.

- Melaksanakan KBM dan BP secara Efektif
- Melaksanakan kegiatan Belajar Tambahan kepada siswa
- Melaksanakan Pelayanan Administrasi secara tertib
- Melaksanakan kegiatan untuk menumbuhkembangkan potensi siswa
- Melaksanakan kegiatan seni dan Olahraga
- Melaksanakan Kegiatan Keagamaan, Pramuka Dokter Remaja (UKS) dan Kepedulian Sosial

TUJUAN :

- Terciptanya sekolah yang kondusif
- Memiliki siswa yang unggul setiap kelas
- Sekolah dapat mengembangkan kreatifitas siswa
- Rat-rata pencapaian nilai minimal memenuhi standar kelulusan, 7,0 pada UAS dan 5,0 pada UN
- Mampu bersaing untuk melanjutkan keperguruan Tinggi yang favorit
- Memiliki siswa yang dapat bersaing dalam kegiatan lomba seni dan olahraga tingkat kecamatan dan kota/Propinsi
- Mampu mengikut sertakan murid dalam lomba-lomba yang bernuansa Keagamaan di tingkat Kecamatan dan Kota

B. Penyajian Data

Sebagaimana telah dikemukakan pada Bab I bahwa penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar akuntansi siswa dan mengetahui seberapa besar pengaruh tersebut dalam pembelajaran akuntansi. Pada Bab ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan, namun terlebih dahulu disajikan deskripsi pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelompok eksperimen, dijelaskan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2020. Materi yang diajarkan adalah kerja sama ekonomi internasional. Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan memberitahukan materi pembelajaran pada hari itu, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk belajar. Kemudian peneliti membagikan LKS kepada seluruh siswa dan menyampaikan metode yang digunakan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang pengertian kerja sama ekonomi internasional. Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti. Setelah peneliti selesai menjelaskan materi pelajaran, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan lalu peneliti mengorganisasikan siswa kedalam beberapa kelompok, jumlah anggota setiap satu kelompok yaitu 6 orang dan setiap kelompok memiliki anggota yang heterogen. Kemudian peneliti meminta siswa untuk mengerjakan LKS secara berkelompok.

Siswa yang belum terlalu paham dengan materi yang telah diajarkan dipersilahkan untuk bertanya dengan teman sekelompoknya dan saling berbagi ilmu dan jika belum mengerti juga boleh bertanya langsung dengan peneliti. Setelah waktu yang ditetapkan untuk mengerjakan LKS berakhir, maka setiap kelompok berkewajiban untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain dipersilahkan untuk memperhatikan dan menanggapi

dengan baik dan tertib. Peneliti hanya mengarahkan proses pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menutup pelajaran. Dari pertemuan pertama ini disimpulkan bahwa pengertian kerja sama ekonomi internasional adalah hubungan kerja sama antara dua Negara atau lebih untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Pada pertemuan pertama ini, sebahagian besar siswa bingung dengan perubahan sistem pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yang tidak seperti biasanya. Terdapat juga siswa yang acuh tak acuh terhadap siswa yang maju ke depan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Di samping itu, kelompok yang bertugas mempresentasikan hasil diskusi terlihat malu-malu atau takut dalam memberikan penjelasan kepada temannya dan yang lain juga masih banyak yang bermain-main ketika dalam proses pembelajaran.

Kendala yang dijumpai pada pertemuan pertama ini yaitu terasa sulit mengkoordinasikan siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen, mereka bersikeras untuk memilih kelompok belajar sendiri dan pemilihan kelompok tersebut cenderung kepada teman-teman dekat mereka saja. Kemudian dengan tegas peneliti menetapkan anggota kelompok belajar. Awalnya sebagian besar mereka menolak dengan keputusan peneliti, namun setelah peneliti berikan pemahaman akhirnya mereka menyetujui keputusan peneliti.

Kemudian akses peneliti untuk mengunjungi setiap kelompok agak sulit, disebabkan penyusunan tempat duduk kelompok yang tidak teratur. Pada pertemuan pertama ini tidak dilaksanakan turnamen, karena waktu yang tersisa

untuk turnamen dipergunakan pihak sekolah untuk sosialisasi pembelajaran yang dipandu oleh anggota Quantum.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2020. Materi yang dipelajari masih melanjutkan tentang pengertian kerja sama internasional. Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan mengulas kembali tentang apa yang telah dipelajari pada pertemuan yang sebelumnya. Kemudian peneliti kembali memberitahukan dan mengingatkan metode pembelajaran pada hari itu, yaitu masih dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Di samping itu, peneliti memotivasi siswa untuk senantiasa bersemangat dalam belajar dan tidak menganggap matematika itu membosankan melainkan menyenangkan bagi siswa. Sementara siswa yang lain memperhatikan dengan baik penjelasan peneliti dan termotivasi untuk belajar.

Pada kegiatan inti, peneliti menyajikan materi secara garis besar dan siswa masih menggunakan LKS. Siswa mempelajari materi dan kemudian mendiskusikan jawaban LKS bersama anggota kelompoknya. Selama proses pengerjaan peneliti berkeliling melihat proses pengerjaan dan membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian peneliti kembali meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dengan baik dan membandingkan jawabannya. Terakhir peneliti memposisikan siswa pada meja pertandingan. Penempatan

siswa pada meja pertandingan didasarkan pada kemampuan siswa. Kemudian peneliti membacakan peraturan turnamen dan semua siswa mendengarkan penjelasan peneliti dengan penuh semangat.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya tetap akan diadakan kuis dalam bentuk turnamen mengenai materi yang telah diajarkan. Dari pertemuan kedua ini disimpulkan bahwa pengertian kerja sama ekonomi internasional dapat juga di kutip dari beberapa ahli.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran ini masih banyak siswa yang belum terlibat secara aktif dalam mengikuti sistem pembelajaran yang baru ini bahkan terdapat juga siswa yang hanya mencontek hasil kerja temannya.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2020. Materi yang dipelajari adalah tujuan kerja sama ekonomi internasional.

Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan mengulas kembali tentang apa yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu. Selanjutnya, peneliti menyampaikan kompetensi, tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memotivasi siswa untuk semakin giat belajar akuntansi.

Kegiatan inti, peneliti menyajikan materi secara garis besar dan membagikan LKS secara perorangan. Siswa mempelajari materi dan kemudian mendiskusikan jawaban LKS bersama anggota kelompoknya. Selama proses pengerjaan peneliti berkeliling melihat proses pengerjaan dan membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian guru

kembali meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dengan baik dan membandingkan jawabannya.

Terakhir peneliti memposisikan siswa pada meja pertandingan. Penempatan siswa pada meja pertandingan didasarkan pada kemampuan siswa. Kemudian peneliti membacakan peraturan turnamen dan semua siswa mendengarkan penjelasan peneliti dengan penuh semangat.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi dan menutup pembelajaran serta mengingatkan kembali bahwa untuk pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen sehingga siswa diharapkan untuk sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pertemuan keempat ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa jauh lebih baik daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan telah terlaksana dengan baik sesuai rencana, siswa juga sudah mulai paham dengan pembelajaran yang diterapkan dan sebagian siswa sudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Pertemuan Keempat

Pertemuan kelima dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2020. Materi yang dipelajari adalah Bentuk kerja sama ekonomi internasional.

Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan mengulas kembali tentang apa yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu. Selanjutnya, peneliti

menyampaikan kompetensi, tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memotivasi siswa untuk semakin giat belajar matematika.

Kegiatan inti, peneliti menyajikan materi secara garis besar dan membagikan LKS secara perorangan. Siswa mempelajari materi dan kemudian mendiskusikan jawaban LKS bersama anggota kelompoknya. Selama proses pengerjaan guru berkeliling melihat proses pengerjaan dan membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian peneliti kembali meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dengan baik dan membandingkan jawabannya. Terakhir peneliti memposisikan siswa pada meja pertandingan. Penempatan siswa pada meja pertandingan didasarkan pada kemampuan siswa. Kemudian peneliti membacakan peraturan turnamen dan semua siswa mendengarkan penjelasan peneliti dengan penuh semangat.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi dan menutup pembelajaran. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membuat kesan dan pesan selama proses pembelajaran dilaksanakan. Di samping itu, pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa jauh lebih baik daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan telah terlaksana dengan baik sesuai rencana, siswa juga sudah mulai paham dengan pembelajaran yang diterapkan dan sebagian besar siswa sudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

C. Analisis Data

Pada Sub Bab ini disajikan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa dan apabila terdapat pengaruh maka akan dicari seberapa besar pengaruh tersebut. Selanjutnya disajikan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Keaktifan Belajar Siswa

Adapun tahapan yang dilakukan dalam analisis data keaktifan siswa adalah :

a. Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini data keaktifan siswa diperoleh dari lembaran observasi skor rata-rata siswa pada setiap pertemuan. Oleh karena data hasil lembaran observasi keaktifan siswa merupakan data yang berbentuk ordinal maka sebelum data diujikan, data tersebut harus ditransfer terlebih dahulu menjadi data interval. Setelah data berbentuk data interval, maka data dapat diujikan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data yang kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Perhitungan transfer data ordinal menjadi data interval dapat dilihat pada lampiran L.

Hasil pengujian normalitas skor rata-rata keaktifan siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya dapat dilihat pada Tabel IV.5 berikut:

TABEL III. 1
UJI NORMALITAS

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kriterian
Eksperimen	10,50	11,07	Normal
Kontrol	10,06	11,07	Normal

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diamati bahwa nilai χ^2 hitung kelas eksperimen sebesar 10,50 sedangkan untuk nilai χ^2 hitung kelas kontrol sebesar 10,06. Harga χ^2 tabel dalam taraf signifikansi 5% untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 11,07. Dengan demikian χ^2 hitung < χ^2 tabel maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran M.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas yang peneliti lakukan adalah uji homogenitas sampel dan data. Namun yang peneliti lakukan analisis perhitungannya hanya homogenitas data. Homogenitas sampel tidak peneliti lakukan perhitungan karena berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari guru bidang studi mengenai kemampuan siswa di sekolah tersebut bahwasannya siswa kelas XI memiliki kemampuan yang sama dan pembagian kelas dilakukan secara merata, tidak ada kelas unggul dan kelas rendah. Hal tersebut memenuhi bahwa sampel penelitian ini sudah bersifat homogen. Oleh karena itu, peneliti merasa tidak perlu untuk melakukan uji homogenitas sampel.

Uji homogenitas yang peneliti lakukan adalah uji varians terbesar dibanding varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Pengujian Homogenitas yang peneliti lakukan adalah dari skor rata-rata keaktifan siswa. Hasil rangkuman disajikan pada tabel IV.6 berikut:

TABEL IIL2
UJI HOMOGENITAS

F_{hitung}	Df	$F_{tabel\ 5\%}$	Kriteria
1,411	58	1,85	Homogen

Dari tabel IV.6, maka F_{hitung} untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh adalah lebih kecil dari F_{tabel} . Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa varians tersebut adalah homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran N.

Karena telah memenuhi kedua syarat tersebut, kemudian dilanjutkan analisis data dengan tes “t” untuk sampel besar ($N \geq 30$) yang tidak berkorelasi. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel IV.7 berikut:

TABEL IIL3
UJI TEST “t”

Kelas	Df	t_{hitung}	T_{tabel}	H_0
Eksperimen	58	2,54	2,00	Tolak

Dari Tabel IV.7, dapat diambil keputusan yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika

$t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Nilai $t_{hitung} = 2,54$ berarti bahwa t_{hitung} lebih besar t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $df = N_x + N_y - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Dalam tabel tidak terdapat $df = 58$, maka dari itu digunakan df yang mendekati 58 yaitu $df = 60$. Dengan $df = 60$ diperoleh dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,00. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan siswa antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Untuk perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran O.

D. Pembahasan

1. Perbedaan Keaktifan Belajar Akuntansi antara Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan t_0 tentang keaktifan belajar akuntansi siswa pada pokok bahasan kerja sama ekonomi internasional menunjukkan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada mean keaktifan belajar siswa yang

menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran akuntansi memiliki perbedaan yang signifikan di mana keaktifan belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sebagaimana yang dikatakan Sugiyono bahwa jika kelompok *treatment* lebih baik dari pada kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan pada kelompok *treatment* berpengaruh positif.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa selalu aktif dengan melakukan berbagai kegiatan untuk menguasai bahan pelajaran sepenuhnya. Kondisi ini diperkuat dengan pendapat Silberman yang dikutip oleh Rusman yang mengemukakan bahwa banyak cara yang dapat menjadikan siswa aktif dalam belajar, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif termasuk pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Karena dalam pembelajaran ini siswa dapat menjelaskan materi kepada siswa lain, mendengarkan penjelasan dari teman secara aktif, bertanya dengan siswa dan guru, berdiskusi dengan siswa lain, mempresentasikan hasil diskusi, menanggapi pertanyaan dan memberikan argumentasi.

Semakin aktif siswa dalam belajar maka pemahaman siswa makin bertambah. Hal ini sejalan dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari,

dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa keaktifan mempengaruhi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman tersebut pada akhirnya akan bermuara kepada hasil belajar, dan hal ini terlihat dari hasil kuis yang peneliti lakukan, yaitu nilai kuis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar akuntansi antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu sebagaimana yang telah dilakukan oleh Muhammad Johan yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa yang merupakan bagian dari keaktifan siswa. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menganalogikan aktivitas- aktivitas penemuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai permainan yang menarik bagi siswa.

Hal ini dimungkinkan karena pembelajaran telah berubah dari paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang

mengatakan bahwa pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan siswa secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan siswa. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab menciptakan suasana yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, artinya guru harus bertanggung jawab atas ketercapaiannya hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh keaktifan belajar akuntansi siswa antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, dapat dikemukakan saran- saran sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebaiknya guru membuat sebuah skenario dan perencanaan yang matang, sehingga pembelajaran dapat terjadi secara sistematis sesuai dengan rencana, dan pemanfaatan waktu yang efektif serta guru juga harus jeli dalam membagi anggota kelompok dan menempatkan siswa dalam meja pertandingan hal ini bertujuan agar tidak terjadi kecemburuan sosial diantara kelompok dan tidak banyak waktu yang terbuang oleh hal-hal yang tidak bermanfaat.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya dengan variabel terikat yang berbeda dan pada sekolah yang berbeda pula agar memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2009. *Guru Profesional*. Bandung: Alfabeta
- Baharuddin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Maz Media
- Danim, Sudarwan. 2010. *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Jakarta :Alfabeta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- . 2010. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Hartono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- _____. 2010. *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru : Zanafa Publishing
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta
- Johan, Muhammad. 2008. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa MTs Al- Khairiyah Teluk Rambang Kecamatan Bintan Kabupaten Bengkalis*. Pekanbaru : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. (tidak diterbitkan).
- Purwanto. 2011. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru- Karyawan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- . 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung : Alfabeta
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data pribadi

Nama : Cindy
 NPM : 1602070065
 Tempat/ Tanggal Lahir : Medan / 04 juni 1997
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Anak Ke : 7 dari 7 bersaudara
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jln. Kawat III Gg padi Lk.XVIII
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi

2. Data Orang Tua

Ayah : Iriyanto
 Ibu : Salimah Lubis
 Alamat : Jln. Kawat III Gg padi Lk.XVIII

3. Jenjang Pendidikan

2003-2009 : SD Swasta Pelita
 2009-2012 : SMP Swasta Pelita
 2012-2015 : SMA Laksamana Martadinata
 2016-2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, November 2020

Cindy

Lampiran 2. Form K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

UMSU

Form : K-1

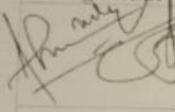
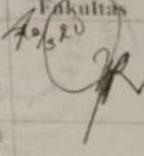
Kepada Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Cindy
 NPM : 1602070065
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,44

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020	
	Pemanfaatan Aplikasi Facebook dalam Media Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Asuhan Daya	
	Pengaruh Micro Teaching dan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) terhadap Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi UMSU Angkatan 2016	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 Februari 2020
 Hormat Pemohon,


Cindy

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3. Form K-2


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 1 Telp. (061) 6619896 Medan 20238
Website: www.umh.ac.id Email: umh@umh.ac.id

Form K-2

Kepada Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP (UMSU)

Assalamu alaikum Wa. Wa.

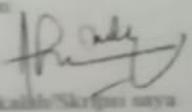
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa Cindy
NPM 16020170065
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Assalam Daya T. A 2019/2020

Sekaligus saya menggunakan/ memohon Bapak/ Ibu

1. Umi Ahmad Saefu, SE, M Pd 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 Februari 2020
Hormat Pemohon,

Cindy

Keterangan
Dilampirkan rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4. Form K-3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jl. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor Lampiran : /IL3-AU/UMSU-02/F/2020

**Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu 'alaikum W. W.*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini

Nama Mahasiswa	Cindy
N P M	1602070065
Program Studi	Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020
Pembimbing	Uun Ahmad Saehu.,SE.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL**, apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **02 Maret 2021**

Medan, 07 Rajab 1441 H
02 Maret 2020 M

Wassalam
Dekan


Dr. H. W. Frianto., M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : CINDY
 NPM : 1602070065
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020.

Dosen Pembimbing : Uun Ahmad Saehu,SE,M.Pd

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
19-03-2020	1. Latar belakang perlu dipertajam (lebih spesifik) 2. Tambahkan referensi penelitian yg relevan 3. Rumusan masalah lebih spesifik sesuai dgn jenis penelitian	
03-04-2020	1. Penulisan kutipan diperbaiki 2. Tambahkan beberapa referrensi yg relevan 3. Paradigma penelitian diperbaiki 4. Daftar pustaka diperbaiki penulisannya	
25-04-2020	1. Tambahkan jenis dan desain penelitian 2. Perbaiki teknik pengumpulan data 3. Perbaiki teknik analisis data	
27-04-2020	Acc Seminar Proposal	

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Uun Ahmad Saehu,SE,M.Pd)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Senin Tanggal 18 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : CINDY
 NPM : 1602070065
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020.

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Analisis Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam materi
Bab I	Data pada latar belakang masalah dari sekolah boleh dijadikan data dan tambahkan data dari penelitian orang lain yang terkait, identifikasi masalah, batasan masalah tidak ada lagi, rumusan dan tujuan penelitian disinkronkan
Bab II	Kerangka teori, kerangka konsep sesuaikan dengan judul dan hipotesis tidak ada
Bab III	Penelitian ini penelitian deskriptif kualitatif, jadi teknik pengumpulan data, teknik analisisnya di perbaiki sesuaikan dengan jenis penelitiannya (baca panduan penelitian kualitatif)
Lainnya	Perbaiki susunan daftar isi, outline pada daftar isi sesuaikan dengan judul, ikuti panduan penulisan skripsi.
Kesimpulan	<input type="checkbox"/> Disetujui <input type="checkbox"/> Ditolak <input type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 18 Mei 2020

TIM SEMINAR

Ketua,

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sekretaris,

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing,

Uun Ahmad Saehu, SE, M.Pd

Pembahas,

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Cindy
 NPM : 1602070065
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Senin
 Tanggal : 18 mei 2020

Dengan Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (tgt) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T. A 2019/2010

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mhasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
 Pada Tanggal : Mei 2020

Wassalaam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 18 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

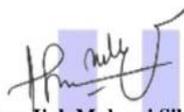
Nama : CINDY
 NPM : 1602070065
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Dya T.A 2019/2020

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 06 juni 2020

TIM SEMINAR

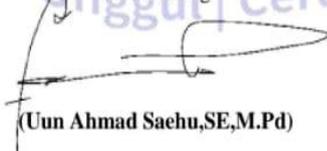
Ketua


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

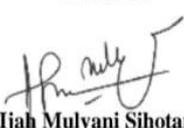
Sekretaris


 (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing


 (Uun Ahmad Saehu, SE, M.Pd)

Pembahas


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA

TRANSKRIP NILAI AKADEMIK SEMENTARA

CINDY
Medan, 4 Juni 1997
1602070005
Kegiatan dan Ilmu Pendidikan
Pend. Ekonomi Akuntansi



No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Nilai	Bobot	Nilai
1	KAK130012	Akuntansi Perusahaan Jasa	3.0	A-	3.67	11.01
2	KAK130023	Pengantar Manajemen	3.0	A	4.00	12.00
3	KAK130032	Pengantar Bisnis	2.0	B	3.00	6.00
4	KAK120012	Fisikal Pendidikan	2.0	B	2.00	6.00
5	KAK110030	Bahasa Indonesia	2.0	A-	3.67	7.34
6	KAK110020	Pancasila	2.0	B+	3.33	6.66
7	KAK110042	Bahasa Inggris	2.0	A	3.67	7.34
8	KAK110012	Agama	2.0	B	3.00	6.00
9	KAK120022	Komputer	2.0	A	3.67	7.34
10	KAK230043	Akuntansi Perusahaan Dagang & Manufaktur	3.0	B+	3.33	9.99
11	KAK230052	Ekonomi Mikro	2.0	C+	2.33	4.66
12	KAK110050	Kewarganegaraan	2.0	A	4.00	8.00
13	KAK230062	Komputer Akuntansi	2.0	B	3.00	6.00
14	KAK230072	Matematika Ekonomi	2.0	B+	3.33	6.66
15	KAK110060	Etika	2.0	C+	2.33	4.66
16	KAK230082	Ekonomi Syariah	2.0	B	2.67	5.34
17	KAK220033	Manajemen Pendidikan	3.0	B	2.67	8.01
18	KAK230092	Pengantar Ilmu Ekonomi	2.0	A	4.00	8.00
19	KAK330103	Akuntansi Aktiva	3.0	B	3.00	9.00
20	KAK330113	Akuntansi Biaya	3.0	B+	3.33	9.99
21	KAK110072	Muamalah	2.0	A	4.00	8.00
22	KAK320043	Kewirausahaan	2.0	B+	3.33	6.66
23	KAK330122	Ekonomi Makro	2.0	A	4.00	8.00
24	KAK320052	Kurikulum dan Pembelajaran	2.0	A	3.67	7.34
25	KAK320062	Psikologi Pendidikan	2.0	A	3.67	7.34
26	KAK330132	Bank dan Lembaga Keuangan	2.0	A-	3.67	7.34
27	KAK330142	Teori Akuntansi	2.0	B+	3.33	6.66
28	KAK430173	Akuntansi Pasiva	3.0	B+	3.33	9.99
29	KAK430183	Akuntansi Manajemen	3.0	B	3.00	9.00
30	KAK430153	Kajian Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran Akuntansi	3.0	B+	3.33	9.99



UMSU

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 867/IL.3/UMSU-02/F2020 Medan, 14 Syawal 1441 H
Lamp. : -- 06 Juni 2020 M
Hal : **Mohon Izin Riset**

Kepada Yth :
Bapak/Ibu **Kepala Sekolah SMA Asuhan Daya**
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **CINDY**
NPM : 1602070065
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan

Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Peringgal



YAYASAN PERGURUAN ASUHAN
SMA ASUHAN DAYA

JL. PEMATANG PASIR Gg. WAKAF TG. MULIA HILIR KEC. MEDANBELI
KODE POS 20241 TEL. (061) - 6626894

SURAT KETERANGAN

Nomor : 361 /SMA.AD/2020

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SMA ASUHAN DAYA MEDAN menerangkan bahwa

NO	NAMA MAHASISWA/i	L/P	NPM	PROGRAM STUDI
1.	CINDY	P	1602070065	PENDIDIKAN AKUNTANSI

Sesuai surat yang kami terima nomor :867/II.3/UMSU-02/F2020 bahwa Yang terdaftar di atas benar telah melakukan **Penelitian di SMA ASUHAN DAYA** Tanggal 10 April 2020 sampai 14 Agustus 2020 dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI-SMA Asuhan Daya 2019/2020**”

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebenar-benarnya.

Medan, 15 Agustus 2020
Kepala SMA ASUHAN DAYA

H. NURUAH TANJUNG, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Cindy
NPM : 1602070065
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020

Saya nyak di sidangkan:

Medan, 31 Agustus 2020

Ditgetahui oleh
Dosen Pembimbing

(Ums Ahmad Saehu, SE, M.Pd)

Dekan,

Diketahui oleh
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dr. Elfranta Sianton, S.Pd, M.Pd)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

2019-2020

Nama : **Cindy**
Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 4 Juni 1997
Nomor Pokok Mahasiswa : 1602070065
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program/Jenjang Studi : Pendidikan Akuntansi / Strata 1
Akreditasi : Program Studi No. 615/SK/BAN-PT/Akred/S/II/2018

MATAKULIAH	KODE	SEM	PRESTASI			
			HM	AM	K	M
I. MKWU						
1 Agama	KAK110012	I	B	3,00	2	6,00
2 Pancasila	KAK110022	I	B+	3,33	2	6,66
3 Bahasa Indonesia	KAK110032	I	A	3,67	2	7,34
4 Bahasa Inggris	KAK110042	I	A	3,67	2	7,34
5 Kewarganegaraan	KAK110052	II	A	4,00	2	8,00
6 Ibadati	KAK110062	II	C+	2,33	2	4,66
7 Muhammadiyah	KAK110082	IV	B	3,00	2	6,00
8 Muammalah	KAK320072	III	A	4,00	2	8,00
II. MKF						
9 Filsafat Pendidikan	KAK120012	I	B	3,00	2	6,00
10 Komputer	KAK120022	I	A	3,67	2	7,34
11 Manajemen Pendidikan	KAK220033	II	B	2,67	3	8,01
12 Kewirausahaan	KAK320043	III	B	3,33	2	6,66
13 Kurikulum dan Pembelajaran	KAK320052	III	A	3,67	2	7,34
14 Psikologi Pendidikan	KAK320062	III	A	3,67	2	7,34
15 Bimbingan Konseling	KAK420072	IV	A	3,67	2	7,34
16 PLP Jati Diri Pendidik	KAK420081	IV	A	4,00	1	4,00
17 Statistik Pendidikan	KAK420092	IV	B+	3,33	2	6,66
18 PLP Administrasi Perangkat Pembelajaran	KAK520101	V	A	4,00	1	4,00
19 Micro Teaching	KAK620113	VI	A	3,67	3	11,01
20 PLP Perangkat Pembelajaran	KAK720122	VII	A	4,00	2	8,00
21 KKN	KAK720133	VII	A	4,00	3	12,00
III. MKP						
22 Akuntansi Perusahaan Jasa	KAK130013	I	A	3,67	3	11,01
23 Pengantar Manajemen	KAK130023	I	A	4,00	3	12,00
24 Pengantar Bisnis	KAK130032	I	B	3,00	2	6,00
25 Akuntansi Perdagangan Dagang & Manufaktur	KAK230043	II	B+	3,33	3	9,99
26 Ekonomi Mikro	KAK230052	II	C+	2,33	2	4,66
27 Komputer Akuntansi	KAK230062	II	B	3,00	2	6,00
28 Matematika Ekonomi	KAK230072	II	B+	3,33	2	6,66
29 Ekonomi Syariah	KAK230082	II	B	2,67	2	5,34
30 Pengantar Ilmu Ekonomi	KAK330092	II	A	4,00	2	8,00
31 Akuntansi Aktiva	KAK330103	III	B	3,00	3	9,00
32 Akuntansi Biaya	KAK330113	III	B+	3,33	3	9,99
33 Ekonomi Makro	KAK330122	III	A	4,00	2	8,00
34 Bank dan Lembaga Keuangan	KAK330132	III	A	3,67	2	7,34
35 Teori Akuntansi	KAK330142	III	B+	3,33	2	6,66
36 Kajian Kurikulum dan Perencanaan	KAK430153	IV	B+	3,33	3	9,99
37 Strategi Pembelajaran Akuntansi	KAK430162	IV	A	4,00	2	8,00
38 Akuntansi Passiva	KAK430173	IV	B+	3,33	3	9,99
39 Akuntansi Manajemen	KAK430183	IV	B	3,00	3	9,00
40 Studi Kelayakan Bisnis	KAK430192	IV	B+	3,33	2	6,66
41 Workshop RPP Akuntansi	KAK530202	V	A	3,67	2	7,34
42 Pengembangan Media Pembelajaran	KAK530212	V	B	3,00	2	6,00
43 Desain dan Pengembangan Evaluasi	KAK530223	V	B	3,00	3	9,00
44 Pengembangan Materi Ajar Akuntansi	KAK530232	V	A	3,67	2	7,34
45 Pengembangan Silabus Akuntansi	KAK530242	V	B+	3,33	2	6,66
46 Metode Penelitian	KAK530253	V	B	3,00	3	9,00
47 Akuntansi Konsolidasi	KAK530263	V	A	3,67	3	11,01
48 Akuntansi Persekutuan	KAK630273	VI	A	3,67	3	11,01
49 Manajemen Keuangan	KAK630282	VI	A	4,00	2	8,00
50 Auditing	KAK630293	VI	A	3,67	3	11,01
51 Akuntansi Pajak	KAK630303	VI	B+	3,33	3	9,99
52 Akuntansi Sektor Publik	KAK630313	VI	A	3,67	3	11,01
53 Sistem Informasi Akuntansi	KAK730323	VII	B+	3,33	3	9,99
54 Seminar Pendidikan Akuntansi	KAK730333	VII	B	3,00	3	9,00
55 Penganggaran	KAK730343	VII	A	3,67	3	11,01

MATAKULIAH	KODE	SEM	HM	AM	K	M
56 Akuntansi Perbankan	KAK730353	VII	A	3,67	3	11,01
57 Akuntansi Koperasi dan UMKM	KAK830263	VIII	A	3,67	3	11,01
58 Akuntansi Syariah	KAK830373	VIII	A	3,67	3	11,01
59 Skripsi	KAK830386	VIII		0,00	6	0,00
IV. MKPP						
60 Praktek Akuntansi	KAK540012	V	B+	3,33	2	6,66
61 Praktek Kewirausahaan	KAK640033	VI	B	3,00	3	9,00
62 Analisa Laporan Keuangan	KAK740063	VII	A	3,67	3	11,01

IPK : 3.43 (Tiga koma empat tiga) Jumlah S/K 152 146 501,06

P E R N Y A T A A N

Dengan ini saya menyatakan bahwa matakuliah dan nilai yang tertera pada daftar diatas telah saya ketahui dan diperiksa kebenarannya. Apabila terdapat matakuliah yang belum diambil dan / atau nilai belum diperbaiki, maka akan saya selesaikan dalam perkuliahan semester reguler ataupun semester pendek yang berlaku di UMSU sebelum Uji Kompetensi (D3) / Ujian Skripsi (S1) / Tesis (S2).

Medan, _____
Mahasiswa ybs,

 Cindy
NPM. 1602070065

Biro Administrasi Akademik dan Data,

Medan, 11 September 2020 M
Dekan,

Dr. MARAH DOLY NASUTION, S.Pd., M.Si. *MD*
Dr. H. ELFRIANTO, S.Pd., M.Pd.

Transkrip Proposal Penelitian Skripsi
Print Out : 11-09-2020 10:42:22 MAU (AMMAY)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 578/KET/II.9-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Cindy
NPM : 1602070065
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Akuntansi

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

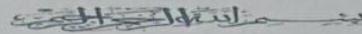
Medan, 17 Muharram 1442 H
05 September 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext,
 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



SURAT PERYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nma Lengkap : Cindy

N.P.M : 1602070065

Program Studi : Pendidikan Aakuntansi

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Starategi Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Asuhan Daya T.A 2019/2020

Denagn ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum perna diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong **Plagiat**
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 16 September 2020

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan,





MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext,
22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Nma Lengkap : Cindy
Tempat, Tanggal Lahir : Meda, 04 Juni 1997
Agama : Islam
No. Pokok Mahasiswa : Pendidikan Akuntansi
Alamat : Jl. Kawat III Gg Padi Lk XVIII
No. HP : 0815-3325-4007

Malalui surat permohonan tertanggal 31 Agustus 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya :

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani.
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan atas pertanyaan penguji.
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian dengan Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun.
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin

Saya Yang Menyatakan



Cindy
1602070064

Foto Siklus I





FOTO SIKLUS II



