

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA KOTAK KARTU MISTERI (KOMISI)
DAN KEAKTIFAN SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI
SMK SWASTA BANDUNG 1
TAHUN PELAJARAN
2017-2018**

SKRIPSI

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

OLEH :

NOVIA DWI WAHYUNINGSIH
1402070098



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**



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

Jl. 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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 04 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Novia Dwi Wahyuningsih
N.P.M : 1402070098
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbanu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI) dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017/2018

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

Ditetapkan

- A Lulus Yudisium
 Lulus Bersyarat
 Memperbaiki Skripsi
 Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. Elfrianto Masution, S.Pd, M.Pd

Dr. Hj. Samsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Dr. H. Saidun Hutasuhut, M.Si
3. Dra. Fatmawarni, MM

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muhktar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 ext. 22,23,30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKIRPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama : Novia Dwi Wahyuningsih
NPM : 1402070098
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (Komisi) dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung I Tahun Pelajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan

Medan, Maret 2018

Disetujui oleh
Pembimbing

Dra. Fatmawarni, MM

Diketahui Oleh



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

Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Novia Dwi Wahyuningsih
N.P.M : 1402070098
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (Komisi) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pembelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah 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, Januari 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Novia Dwi Wahyuningsih

Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

ABSTRAK

NOVIA DWI WAHYUNINGSIH. NPM : 1402070098, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak Kartu (KOMISI) dan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pembelajaran 2017-2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas X Ak SMK Swasta Bandung 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kotak Kartu Misteri (KOMISI) & Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pembelajaran 2016-2017.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Bandung 1 yang beralamat di Jalan Pengabdian No. 72 Deli serdang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Swasta Bandung 1 T.P 2017/2018 yang berjumlah 25 orang siswa, sedangkan sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XI SMK Swasta Bandung 1 yang berjumlah 25 orang (*total sampling*). Instrumen penelitian dengan menggunakan tes tertulis berbentuk uraian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket (kuesioner) dan tes. Adapun hasil dari penelitian ini secara simultan yaitu $f_{hitung} = 95,665$ dan $f_{tabel} = 3,44$. Dengan demikian dapat disimpulkan $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $95,665 > 3,44$. Dari hasil uji f tersebut, diperoleh bahwa Hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan Model *Teams Games Tournament* berbantu Media Kotak Kartu Misteri dan Keaktifan Terhadap Hasil Belajar siswa XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 T.P 2017/2018.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak kartu Misteri (KOMISI) dan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi pada indikator menghitung penyusutan aktiva tetap kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pembelajaran 2017-2018.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Kotak Kartu Misteri, Keaktifan Siswa, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kotak Kartu Misteri (KOMISI) & Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pembelajaran 2017-2018”**.

Shalawat beriring salam kita persembahkan kepada suri tauladan dan pemimpin kita baginda Rasulullah SAW yang telah membuka pintu pengetahuan bagi kita tentang ilmu hakiki dan sejati yang dituntun untuk menggapai duniawi dan ukhrawi.

Skripsi ini diajukan ungtuk memenuhi persyaratan sidang Skripsi. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak mengalami rintangan dan kesulitan yang penulis hadapi baik dari segi waktu, biaya maupun tenaga. Namun berkat usaha serta ridho Allah SWT, penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karrena itu, penulis mengharapkan kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing dapat memberi masukan kepada penulis yang sifatnya membangun, agar skripsi ini lebih sempurna dan

dapat dipergunakan dengan sebaik mungkin. Dan tak lupa ucapan terima kasih penulis kepada :

1. Ayahanda saya **Bambang Kasir** dan ibunda tercinta **Hapsah** terima kasih karena telah memberikan segala yang terbaik untuk saya, yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang dan cinta serta dukungan dan semangat serta doa yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Abang saya **Sandi Yudha**, Kedua adik saya **Dian Rahmi** dan **Sultan Muhammad AlFatih**, serta kakak ipar terkasih **Annisa Syamsari** dan keponakan saya **Afifah Nadhif Fatiya** yang selalu memberikan dukungan, serta menjadi motivasi untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
4. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Dra.Ijah Mulyani Sihotang M.Si** selaku Ketua Program Studi Akuntansi sekaligus Dosen Penguji yang telah memberi masukan terhadap skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar

6. Bapak **Faisal Rahman Dongoran, SE. M.Si** selaku Sekertaris Program Study Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu **Dra. Fatmawarni M.M** selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu bagi saya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar
8. SMK Swasta Bandung-1 khususnya Bapak **Drs. Ebby Purnomo, MM** selaku Kepala Sekolah, Ibu **Sri Handayani Astuti, S.Pd** selaku Guru mata pelajaran Akuntansi, seluruh guru dan staf tata usaha SMK Swasta Bandung-1 yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikan skripsi ini.
9. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Akuntansi** Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yang telah memberikan dukungan, masukan dan motivasi
10. Kepada teman spesial saya **Aziz Hakim Sitorus** yang selalu membantu, memberi dukungan serta motivasi kepada saya agar senantiasa semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Mermaid Squad : **Nanda Puspita Irwan, Alya Amelia, Dinda Swari A.Nainggolan, Sri Wahyuni, Nur Azizah, Chindi Novita Syahrul** yang telah memberikan semangat, perhatian serta sudah mau menjadi tempat berbagi disaat suka duka saya selama menuntut ilmu diperkuliahan.

12. Kepada Keluarga baru sekaligus kakak saya **Irna Tri Aulia S.Pd** yang telah banyak memberikan ilmu, arahan, serta bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Seluruh **kawan – kawan seperjuangan VIII B Pagi Pendidikan Akuntansi angkatan 2014** yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan kenangan, motivasi dan yang telah sama – sama berjuang dalam menyelesaikan studi di fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Akhir kata penulis berdoa kiranya Allah SWT membalas budi baik mereka sekalian. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya rekan-rekan mahasiswa, Amin.....

Wassalamua'alakum Wr.Wb.

Medan, Maret 2017

Penulis

NOVIA DWI WAHYUNINGSIH
NPM. 1402070098

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Manfaat Masalah.....	6

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Model Pembelajaran	8
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	9

2.1 Langkah - langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT).....	10
2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT).....	12
3. Media Kotak Kartu Misteri Akuntansi (KOMISI).....	13
3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
3.2 Media Kotak Kartu Misteri Akuntansi	15
4. Keaktifan Belajar	16
4.1 Pengertian Keaktifan Belajar	16
4.2 Klasifikasi Keaktifan Belajar	18
4.3 Indikator Keaktifan Belajar.....	19
4.4 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Keaktifan.....	20
5. Pengertian Hasil Belajar	22
6. Penyusutan Aktiva tetap.....	24
6.1 Jumlah Penyusutan	25
6.2 Metode Penyusutan	26
B. Kerangka Konseptual.....	30
C. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33

2. Sampel	34
C. Variabel Penelitian	34
D. Defenisi Operasional.....	34
E. Jenis Penelitian dan Sumber Data.....	36
1. Jenis Data.....	36
2. Sumber Data	36
F. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Angket	37
2. Tes	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
1. Validitas Angket	41
2. Uji Reliabilitas Angket	42
3. Uji Normalitas	43
4. Uji Linearitas	43
5. Analisis Regresi Linear Berganda	44
6. Uji Parsial (Uji t).....	44
7. Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F).....	45
8. Koefisien Determinasi (R Square).....	45
9. Tingkat Kesukaran	46
10. Daya Beda Soal.....	46

BAB IV : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sekolah.....	47
1. Sejarah sekolah SMK Swasta Bandung 1	47
2. Profil sekolah	47
3. Struktur Organisasi Sekolah.....	49
B. Hasil Penelitian	51
1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Model <i>Teams Games Tournament</i>	51
2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Keaktifan Siswa	53
3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Hasil Belajar	54
C. Deskripsi Variabel	
1. Distribusi Frekuensi jawaban atas Angket Model <i>Teams Games Tournament</i>	56
2. Distribusi Frekuensi jawaban atas Angket Keaktifan Siswa	58
3. Distribusi Frekuensi Jawaban atas Tes Hasil Belajar.....	60
D. Perhitungan Teknis Analisis Data	
1. Uji Normalitas	61
2. Uji Linearitas.....	62
3. Uji Regresi Linier Berganda	64
4. Uji Parsial (Uji t)	65
5. Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)	67
6. Koefisien Determinasi (R^2)	68
7. Tingkat Kesukaran.....	69
8. Daya Beda Soal	70

E. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Hasil Belajar siswa setelah menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> berbantu Kotak Kartu Misteri.....	71
2. Hasil Angket Model <i>Teams Games Tournament</i> dan Keaktifan Belajar	71
F. Keterbatasan Penelitian	72

BAB IV : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan	74
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Siswa	2
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Layout Angket Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)	37
Tabel 3.3 Penskoran Angket Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)	38
Tabel 3.4 Layout Angket Keaktifan Belajar	39
Tabel 3.5 Penskoran Angket Keaktifan Belajar	40
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Test	41
Tabel 4.1 Uji Validitas Angket Model <i>Teams Games Tournament</i> berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)	50
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Angket Model <i>Teams Games Tournament</i> berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)	51
Tabel 4.3 Uji Validitas Angket Keaktifan Siswa	52
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Siswa.....	52

Tabel 4.5 Uji Validitas Hasil Belajar.....	54
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Hasil Belajar	55
Tabel 4.7 Batas Interval Skala Penilaian	56
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi jawaban Angket Model <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i>	57
Tabel 4.9 Batas Interval Skala Penilaian	58
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi jawaban Angket Keaktifan Belajar.....	58
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Hasil Test.....	59
Tabel 4.12 Perhitungan Uji <i>Kolmogorov Smirnov</i>	60
Tabel 4.13 Hasil Uji Linearitas Variabel X_1 dengan Variabel Y	61
Tabel 4.14 Hasil Uji Linearitas Variabel X_2 dengan Variabel Y	62
Tabel 4.15 Perhitungan Regresi Linier Berganda	63
Tabel 4.16 Perhitungan Uji Parsial (Uji t)	64
Tabel 4.17 Hasil Uji Simultan (Uji F)	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	31
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMK Swasta Bandung 1	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus
- Lampiran 2 RPP
- Lampiran 3 Daftar Nilai Siswa
- Lampiran 4 Soal Jawaban
- Lampiran 5 Soal Jawaban Valid
- Lampiran 6 Angket Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
- Lampiran 7 Angket Keaktifan Belajar
- Lampiran 8 Perhitungan Frekuensi Test
- Lampiran 9 Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment
- Lampiran 10 Uji Validitas Soal *Test*
- Lampiran 11 Uji Validitas Angket Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
- Lampiran 12 Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar
- Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 14 Form K-1
- Lampiran 15 Form K-2

Lampiran 16 Form K-3

Lampiran 17 Surat Permohonan Perubahan Judul

Lampiran 18 Surat Mohon Izin Riset

Lampiran 19 Surat Keterangan Riset Sekolah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar antara siswa dengan guru. Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peranan guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Guru mempunyai peranan yang sangat besar dalam proses pembelajaran, karena gurulah yang berada di barisan paling depan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karenanya guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran, memilih model, media, dan strategi kemudian terampil menggunakan alat peraga dengan harapan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman dan penalaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya setelah proses pembelajaran berakhir.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman dan penalaran adalah mata pelajaran akuntansi. Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan jurusan akuntansi dan bisnis. Akuntansi mempelajari mengenai pencatatan dan pelaporan keuangan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Dalam pelajaran akuntansi siswa dituntut untuk kreatif serta mampu memecahkan persoalan-persoalan tidak hanya dalam proses pembelajaran tetapi juga mampu memecahkan persoalan-persoalan yang aktual dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi kurangnya variasi guru dalam menggunakan media dan model pembelajaran menjadi salah satu penyebab

rendahnya nilai akuntansi siswa, tidak terkecuali pada siswa kelas XI Akuntansi di sekolah SMK Swasta Bandung 1.

Berdasarkan daftar nilai yang didapat dari guru mata pelajaran akuntansi kelas XI Akuntansi di SMK Swasta Bandung 1 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar juga rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah itu yaitu 75, dari 25 siswa kelas XI Akuntansi 1 yang telah mengikuti mata pelajaran ini hanya 8 siswa yang dinyatakan lulus dengan presentasi 32%, sementara sisanya 17 siswa atau 68% tidak lulus karena Akuntansi nilai yang mereka peroleh belum mencapai nilai KKM yang sekolah tetapkan. Tabel 1.1 menunjukkan hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Mid Semester
Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1
Tahun Pembelajaran 2017/2018

No	Nilai	Jumlah siswa	Presentasi	Ketuntasan
1	$KKM \geq 75$	8	32%	Tuntas
2	$KKM < 75$	17	68%	Tidak Tuntas
Total		25	100%	

Sumber : Guru Mata Pelajaran SMK Swasta Bandung 1

Pembelajaran Akuntansi yang berlangsung di SMK SWASTA BANDUNG 1 berlangsung dengan masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah dimana guru masih mendominasi pembelajaran dengan memberikan materi di depan kelas melalui papan tulis dan

peserta didik duduk di bangku mendengarkan dan mencatat pelajaran sehingga proses belajar mengajar kurang menyenangkan, peserta didik menjadi bosan, mengantuk, dan pasif. Selain itu, penggunaan model serta media pembelajaran pun dalam kegiatan belajar mengajar hampir tidak pernah diterapkan.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap akuntansi agar lebih baik, selain guru harus menguasai bahan materi yang diajarkan, guru juga harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kemampuan siswa, dan tujuan pembelajaran. Dengan model yang tepat, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Guru harus mampu menemukan upaya-upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Banyak upaya yang bisa dilakukan oleh guru sebagai pemegang kendali dalam proses belajar mengajar, mulai dari menggunakan model pembelajaran yang bervariasi atau dengan menggunakan media belajar yang menarik sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

Salah satu alternatif dalam pengembangan model pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana akan diadakan turnamen akademik antar kelompok setelah materi selesai. Model pembelajaran ini memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan media permainan yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan daya pikir siswa dan keaktifan di dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun media pembelajaran tersebut yaitu Kotak Kartu Misteri Akuntansi (KOMISI). Penggunaan KOMISI diharapkan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kompetensi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap, dan juga diharapkan dapat membangkitkan keaktifan belajar, proses berfikir ilmiah, melatih kerja sama, dan membentuk rasa tanggung jawab .

Sehubungan dengan pemikiran diatas maka peneliti melakukan kolaborasi antara model pembelajaran dan media di atas yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa, sebab model pembelajaran dan media pembelajaran ini merupakan kesempatan besar bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan menetapkan judul **''Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI) dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pembelajaran 2017-2018''**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi karena suasana belajar yang membosankan dan terfokus pada guru

2. Kurang kreatifnya guru dalam memvariasikan model dan media pembelajaran yang dapat merangsang motivasi siswa dalam belajar
3. Kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi
4. Alat bantu yang digunakan hanya sebatas papan tulis
5. Tidak terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut “Keaktifan dan Hasil belajar siswa yang diteliti adalah keaktifan dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AKUNTANSI di SMK SWASTA BANDUNG 1 Medan pada pokok bahasan penyusutan aktiva tetap dengan metode penyusutan garis lurus, jumlah angka tahun dan saldo menurun ganda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kotak kartu Misteri (KOMISI) terhadap Hasil Belajar siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018 ?
2. Apakah ada pengaruh Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Akuntansi siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018 ?

3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kotak kartu misteri (KOMISI) dan keaktifan siswa terhadap Hasil Belajar Akuntansi siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017/2018 ?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Kotak Kartu Misteri (KOMISI) terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018
2. Untuk mengetahui pengaruh Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018
3. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI) dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Akuntansi siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017/2018

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa
 - a. Untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi penyusutan aktiva tetap dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI).
 - b. Untuk mengetahui pentingnya belajar, guna meningkatkan prestasi Belajar.
2. Bagi peneliti
 - a. Sebagai calon pendidik, diharapkan menjadi seorang pengajar dan pemberi informasi yang benak dan akurat.
 - b. Untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam mengadakan penelitian ilmiah serta menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI).
 - c. Dapat menjadi bahan acuan dan motivasi untuk penulis agar dapat meningkatkan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.
3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan sumber – sumber belajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan masukan untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan judul yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan dan perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Istilah model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode tertentu, yaitu rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang akan diperlukan agar model tersebut dapat dilakukan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Soekamto (dalam aris shoimin ,2016:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Istarani (2011 : 1) mengemukakan dalam bukunya model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka ataupun pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, teknik, metode dan strategi pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Huda (2011: 197) “Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Menurut Huda (2011: 197) Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri

dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor masing-masing.

Berdasarkan pengertian tentang model pembelajaran TGT di atas maka, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan pembaruan dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas, dimana aktifitas siswa akan lebih terlihat nyata, yaitu siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari anggota yang bersifat heterogen dan dimana siswa dapat menyampaikan pendapatnya masing-masing didalam kelompok guna untuk memahami materi.

Menurut Slavin (2008: 13) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil
- b. Games Tournament
- c. Penghargaan kelompok

2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Rustam 2014: 225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu :

1. Tahapan penyajian kelas (class Presentation)
2. Belajar dalam kelompok (teams)
3. Permainan (games)

4. Pertandingan (tournament)
5. Dan penghargaan kelompok (team recognition)

Menurut Slavin (2005) dalam Rustam (2012: 225) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas
2. Belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kerja dalam tim mereka untuk menguasai materi
3. Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogeny
4. Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan di rekognisi apabila mereka berhasil melampaui yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut yaitu :

1. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
3. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Menurut pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan ada 5 langkah pembelajaran TGT, yaitu :

1. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 4-5 siswa
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi
3. Para siswa memainkan game turnamen dalam kemampuan homogeny
4. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mancapai skor dengan kriteria tertentu

5. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Pemilihan model mengajar yang tepat menciptakan pembelajaran yang menarik. Ketepatan menggunakan model mengajar tersebut sangat bergantung pada tujuan, isi, proses belajar dan kegiatan mengajar. Setiap model memiliki kelemahan dan kelebihan. Adapun kelebihan model TGT ini adalah sebagai berikut :

Menurut Istarani kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarahkan pada suatu permainan.
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi
- 4) Dapat memajukan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar

Adapun kelemahan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Istarani adalah :

- 1) Menggunakan waktu yang cukup lama
- 2) Harus dilakukan secara berkesinambungan
- 3) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat

Menurut Sohimin (2014: 207) kelebihan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjolkan dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan Menurut Sohimin (2014: 207) kelemahan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk meja tournament atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

3. Media Kotak Kartu Misteri Akuntansi (KOMISI)

3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Gagne (dalam Asrar Aspia, dkk 2013 :18) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkaran siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Asrar Aspia, dkk. 2013 :18) berpendapat bahwa

media adalah segala jenis alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

(Asrar Aspia, dkk. 2013 :19) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku , film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Sedangkan Miarso (dalam Asrar Aspia, dkk. 2013 :19) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran , perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Media pendidikan merupakan media yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu, sehingga semua tujuan dari pendidikan dapat dicapai secara keseluruhan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi , karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi.

Adapun ciri – ciri Media Pembelajaran (Asrar Aspia, dkk. 2013 : 20) adalah sebagai berikut :

- a. Keperagaan . Kata ini bermaksud dapat diraba oleh indra, salah satunya adalah dapat diraba, dilihat dan diamati
- b. Komunikasi . Media Pembelajaran harus dapat menjadi alat komunikasi yang baik antara guru dan siswa saat pembelajaran.
- c. Alat Bantu. Media Pembelajaran adalah alat bantu mengajar didalam kelas maupun diluar kelas.
- d. Metode Mengajar. Sebaiknya media pembelajaran adalah media yang bisa disesuaikan dengan metode pembelajaran, sehingga sesuai antara media dan metode yang digunakan saat pengajaran didalam kelas.

3.2 Media Kotak Kartu Misteri Akuntansi (KOMISI)

KOMISI (kotak kartu misteri akuntansi) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan dengan cara mempersiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 28 x 12 x 12 cm, 8 buah amplop ukuran 15 x 12 cm, dan berisi 8 lembar kartu pesan ukuran 10 x 10 cm. KOMISI dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Kartu pesan merupakan kartu yang berisi materi pembelajaran yang sedang diajarkan saat itu. Kartu pesan tersebut dimasukkan di dalam amplop yang di dalamnya berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi.

Pembelajaran menggunakan media KOMISI memiliki beberapa peraturan sebagai berikut.

- a. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media KOMISI dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.

- b. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- c. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- d. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam KOMISI secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
- e. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
- f. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- g. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- h. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

4. Keaktifan Siswa

4.1 Pengertian Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98).

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 8 aktif berarti giat (bekerja, berusaha).Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Rousseau dalam (Sardiman, 1986: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Thorndike mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum “law of exercise”-nya menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu”

(Dimiyati,2009:45). Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja

sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri , baik secara rohani maupun teknik.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

4.2 Klasifikasi Keaktifan

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah – sekolah tradisonal. Jenis - jenis 9 aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut (Sardiman, 1988: 99) :

- 1) Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi , musik, pidato.
- 4) Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6) Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.

7) Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.

8) Emotional activities, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Nana Sudjana (2004: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil- hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) 10 Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (visual activities), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (mental activities).

4.3 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa dapat diketahui dari sikapnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sikap yang antusias dan memiliki kemauan dengan menunjukkan segenap kemampuan yang dimiliki secara optimal. Komunikasi yang terjalin tidak hanya satu arah dari guru ke siswa, tetapi terjadi komunikasi

timbang balik diantara seluruh siswa. Menurut Sudjana (2010: 87) bahwa indikator keaktifan yang harus dicapai siswa antara lain :

1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
2. Menjawab pertanyaan guru
3. Mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain
4. Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi
5. Membaca materi
6. Memberikan pendapat ketika diskusi
7. Mendengarkan pendapat teman
8. Memberikan tanggapan
9. Berlatih menyelesaikan latihan soal
10. Berani mempresentasikan hasil diskusi
11. Mampu memecahkan masalah ketika turnamen
12. Berminat mengikuti turnamen

4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

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

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi 11 peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feedback); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Hal tersebut seperti dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-

kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya. Belajar merupakan proses tingkah laku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi belajar mengajar. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya, yang dikelompokkan dalam kawasan kognitif, efektif, dan psikomotor.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam prilakunya. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya di ukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa.

Dimiyati (2006:55) menyatakan “Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses belajar dan pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu usaha dasar yang dilakukan guru dengan tujuan untuk siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, sehingga perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat terwujud.

Artinya didalam kegiatan belajar mengajar tersebut terdapat dua hal yang ikut menentukan keberhasilan, yakni pengaturan proses belajar mengajar, dan pengajaran itu sendiri, dan keduanya tersebut saling ketergantungan satu sama lainnya untuk terjadinya suatu perubahan perilaku.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan dalam diri siswa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh setelah mengalami interaksi proses pembelajaran dan setelah dilakukan suatu tes dan diperoleh nilai.

Pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang menekankan prinsip pengelolaan data dan perhitungan akun-akun transaksi sehingga informasi transaksi dapat diperoleh. Untuk menghasilkan informasi yang baik dibidang akuntansi maka lahirlah siklus akuntansi untuk mempermudah proses akuntansi itu sendiri. Proses akuntansi adalah proses pengolahan data sejak terjadinya transaksi, kemudian transaksi ini memiliki bukti yang sah sebagai dasar terjadinya transaksi kemudian berdasarkan data atau bukti ini dapat di input ke proses pengolahan data sehingga menghasilkan output berupa laporan keuangan.

Menurut American Accounting Assosiation (AAA) dalam Soemarso (2004:3) bahwa “Akuntansi sebagai proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut”.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah suatu seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran yang menghasilkan informasi keuangan

kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan.

Dari penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan hasil belajar akuntansi adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dimana proses belajar mengajar tersebut membahas mengenai proses pengolahan data seperti pengikhtisaran, mengukur dan melaporkan yaitu dalam mata pelajaran akuntansi.

6. Penyusutan Aktiva Tetap

Berdasarkan PSAK 16 Penyusutan adalah pengalokasian harga perolehan aktiva tetap sebagai beban pada periode akuntansi dalam masa manfaat aktiva tetap tersebut. Jumlah yang tersusutkan adalah biaya perolehan atau jumlah lain setelah dikurangi taksiran nilai residu. Yang dimaksud dengan jumlah lain adalah nilai tercatat setelah terjadinya penurunan nilai atau, jika diperkenankan oleh suatu standar setelah revaluasi.

Alokasi biaya dilakukan sepanjang umur manfaat (*usefull life*) yang dapat berupa :

1. Periode waktu
2. Jumlah produksi yang diharapkan akan diperoleh dari aset tetap.

Meskipun definisi penyusutan di atas secara eksplisit hanya terkait dengan aset tetap, namun sesungguhnya ia berlaku untuk properti investasi. Tanah, baik

sebagai aset tetap maupun sebagai properti investasi, pada umumnya tidak disusut.

6.1 Jumlah Penyusutan

Besar kecilnya penyusutan yang dibebankan setiap periode akuntansi dipengaruhi oleh empat variabel : biaya perolehan, umur manfaat, nilai residu dan pola penggunaan aset tetap.

Berikut ini penjelasan masing - masing variabel tersebut.

a). Biaya Perolehan. Biaya perolehan aset tetap meliputi harga faktur bersih (setelah dikurangi potongan tunai bila ada) ditambah seluruh biaya lainnya yang dikorbankan sehubungan dengan perolehan aset tetap sampai aset tetap tersebut berada kondisi siap pakai sesuai dengan maksud manajemen.

b). Umur Manfaat. Umur Manfaat aset tetap dapat berupa (i) taksiran periode waktu termanfaatkannya aset tetap, atau (ii) jumlah produksi atau unit serupa yang diharapkan akan diperoleh dari aset tetap oleh perusahaan (PSAK 16 par. 06). Kalau umur manfaat berupa periode waktu pemanfaatan, maka penyusutan mendasarkan pada periode tersebut; kalau umur manfaat berupajumlah produksi atau unit serupa, maka penyusutannya berdasarkan pada jumlah produksi.

c).Nilai Residu. Nilai residu adalah jumlah yang diperkirakan akan diperoleh perusahaan dari pelepasan aset tersebut , setelah dikurangi dengan taksiran biaya pelepasan, jika aset tersenut telah mencapai umur dan kondisi yang diharapkan pada akhir umur manfaatnya (PSAK 16 par. 06). Selisih antara biaya perolehan dan nilai residu merupakan jumlah yang dapat disusutkan (*Depreciable Cost*).

d). Pola Penggunaan. Agar dapat dibandingkan biaya dengan pendapatan secara layak (*Proper matching Costs against revenues*), maka perlu dipertimbangkan pola penggunaan jasa aset tetap selama umur manfaatnya. Beban penyusutan periodik seharusnya mencerminkan pola penggunaan aset tetap setepat mungkin.

6.2 Metode Penyusutan

Ada beberapa metode yang dapat dipergunakan untuk menghitung penyusutan SAK ETAP 2009 par. 15.22 menyebutkan beberapa metode penyusutan yang mungkin dipilih.

Berikut ini uraian tentang beberapa metode – metode penyusutan yang umum digunakan :

a. Metode Garis lurus

Metode garis lurus merupakan metode penyusutan aktiva tetap, dimana umur manfaat aktiva dibagi kedalam biaya total dikurangi dengan nilai sisa yang diperkirakan. Menurut metode garis lurus, beban penyusutan penggunaan aktiva tetap tiap tahun jumlahnya sama. Penyusutan tiap tahun dihitung sebagai berikut :

$$\text{Penyusutan} = \frac{\text{Harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$$

Cara lain yang dapat digunakan untuk menghitung besarnya penyusutan dengan menggunakan Metode. Garis Lurus adalah sebagai berikut:

1) Menghitung tarif penyusutan tiap tahun, yaitu :

$$\text{Tarif Penyusutan} = \frac{100\%}{\text{Umur Ekonomis}}$$

2) Kemudian menghitung beban penyusutan tiap tahun, yaitu :

$$\text{Beban Penyusutan} = \text{Tarif Penyusutan} \times (\text{Harga Perolehan} - \text{Nilai Residu})$$

3) Selanjutnya menghitung nilai buku aktiva tetap, dengan cara :

$$\text{Nilai Buku Aktiva} = \text{Harga Perolehan} - \text{Akumulasi Penyusutan}$$

b. Metode Jumlah Angka Tahun

Menurut metode ini, penyusutan untuk tiap tahun penggunaan aktiva tetap jumlahnya menurun. Besarnya penyusutan tiap tahun dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Penyusutan} = \frac{\text{Sisa Umur Aktiva pada Tahun Penggunaannya}}{\text{Jumlah Angka Tahun Umur Aktiva Tetap}} \times \text{Jumlah yang harus disusutkan}$$

Contoh :

Sebuah mesin dengan harga Rp. 315.000.000,00 mulai di operasikan bulan Oktober 2010. Umur penggunaannya ditaksir selama 5 tahun dengan nilai residu Rp. 15.000.000,00. Mesin tersebut disusutkan dengan metode jumlah angka tahun.

Penyusutan tiap tahun penggunaan mesin dihitung sebagai berikut :

Angka Tahun	Sisa Umur	Perhitungan Penyusutan (Rp)	Penyusutan (Rp)
1	5	$\frac{5}{15} \times 300.000.000$	100.000.000
2	4	$\frac{4}{15} \times 300.000.000$	80.000.000
3	3	$\frac{3}{15} \times 300.000.000$	60.000.000
4	2	$\frac{2}{15} \times 300.000.000$	40.000.000
5	1	$\frac{1}{15} \times 300.000.000$	20.000.000

1) Jumlah angka tahun umur aktiva tetap, berasal dari :

$$1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$$

2) Jumlah yang harus disusutkan, berasal dari :

Harga perolehan – Nilai Residu

$$= \text{Rp. } 315.000.000,00 - \text{Rp. } 15.000.000,00 = \text{Rp. } 300.000.000,00$$

3) Penyusutan untuk tahun 2010 dihitung dari bulan Oktober s.d

Desember (3 bulan), yaitu :

$$\frac{3}{12} \times \text{Rp. } 100.000.000,00 = \text{Rp. } 25.000.000,00$$

c. Metode Menurun Ganda

Penyusutan tiap tahun penggunaan aktiva tetap ditentukan berdasarkan persentase tertentu yang dihitung dari harga buku pada tahun yang bersangkutan. Persentase penyusutan ditetapkan sebesar dua kali persentase penyusutan menurut metode garis lurus.

Contoh :

Sebuah kendaraan mulai dioperasikan pada tanggal 1 desember 2010. Mobil tersebut diperoleh dengan harga Rp. 165.000.000,00 dan ditaksir dapat dioperasikan selama 10 tahun. Perhitungan penyusutan kendaraan menggunakan metode menurun ganda.

Dari data tersebut, besarnya penyusutan penggunaan kendaraan tiap tahun dihitung sebagai berikut :

Persentase penyusutan tiap tahun menurut metode garis lurus : $\frac{100\%}{10} = 10\%$

Persentase penyusutan tiap tahun menurut metode menurun ganda: $2 \times 10\% = 20\%$

No	Periode	Perhitungan Beban Penyusutan Tahun Berjalan (Rp)	Beban Penyusutan Tahun Berjalan (Rp)
1	2010	$\frac{1}{12} \times 20\% \times 165.000.000$	2.750.000
2	2011	$20\% \times 162.250.000$	32.450.000
3	2012	$20\% \times 129.800.000$	25.960.000
4	2013	$20\% \times 103.840.000$	20.768.000
5	2014	$20\% \times 83.072.000$	16.614.400
6	2015	$20\% \times 66.457.600$	13.291.520
7	2016	$20\% \times 53.166.080$	10.633.216

8	2017	$20\% \times 42.532.864$	8.506.573
9	2018	$20\% \times 34.026.291$	6.805.258
10	2019	$20\% \times 27.221.033$	5.444.207
11	2020	$\frac{1}{12} \times 20\% \times 21.776.826$	3.992.418

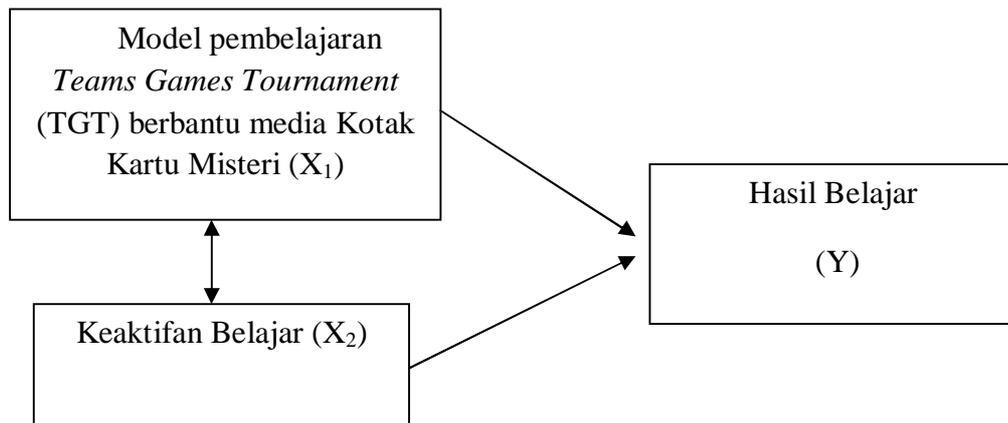
B. Kerangka Konseptual

Pada hakikatnya semua yang diperoleh siswa melalui belajar adalah hasil belajar yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku siswa itu sendiri. Perubahan tingkah laku tersebut baik menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), sikap dan nilai (afektif) maupun keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar yang dicapai siswa tidaklah sama, hal ini disebabkan adanya perbedaan kemampuan pada diri siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah pendekatan mengajar yang digunakan. Pendekatan ini erat kaitannya dengan model pembelajaran yang digunakan. Kegiatan belajar dan pendekatan mengajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya karena terdapat kaitan yang erat serta terdapat hubungan timbal balik diantara keduanya. Pendekatan mengajar yang bervariasi sangat diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Variasi pendekatan mengajar yang diterapkan hendaknya disesuaikan dengan perbedaan kemampuan masing-masing siswa.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, maka dapat divariasikan pendekatan mengajar yang memperhatikan perbedaan kemampuan siswa, model pembelajaran yang memberikan pengaruh untuk bekerja sama serta rasa

tanggung jawab atas pembagian tugas yang diberikan. Model pembelajaran *Team Games tournament* (TGT) berbantu Media kotak kartu misteri (KOMISI) dengan keaktifan siswa sangat cocok untuk diterapkan pada pelajaran akuntansi. Siswa dapat dilibatkan secara langsung dalam setiap proses pembelajaran sehingga tidak ada lagi peserta didik yang bersifat pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.



Gambar 2.1

Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kotak kartu misteri (KOMISI) terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018
2. Ada pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar Akuntansi siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kotak kartu misteri (KOMISI) dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 Tahun Pelajaran 2017-2018

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini bertempat di SMK Swasta Bandung 1 Jl. Pengabdian No.72 Bandar Setia Percut Sei Tuan, Kec. Percut Sei Tuan. Kab. Deli Serdang Kode Pos 20371.

Penelitian ini akan direncanakan pada bulan Januari 2017 – Maret 2018 tepatnya pada saat semester genap.

Tabel 3.1
Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Judul			■	■																				
2	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■															
3	Seminar Proposal												■												
4	Perbaikan Proposal													■											
5	Pelaksanaan Riset													■	■	■	■								
6	Pengolahan Data																	■	■	■	■				
7	Penulisan Skripsi																					■	■	■	■
8	Pengesahan Skripsi																						■	■	■
9	Sidang Meja Hijau																							■	■

B. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AK SMK Swasta Bandung 1 yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 23 orang perempuan, jumlah seluruh populasi 25 orang.

2) Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili populasi untuk disajikan sebagai data atau sumber informasi dalam suatu penelitian ilmiah. Jika dilihat dari jumlah populasi yang ada, diketahui jumlah populasi yaitu 25 siswa. Jadi sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*.

C. Variabel Penelitian

- 1) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI) (X_1)
- 2) Keaktifan Belajar Siswa (X_2)
- 3) Hasil Belajar Akuntansi indikator menghitung penyusutan aktiva tetap (Y)

D. Definisi Operasional

Defenisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran *Team Games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Ciri – ciri model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut :

- a) Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil
- b) Games Tournament
- c) Penghargaan kelompok

Langkah - langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu :

1. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 4-5 siswa
 2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi
 3. Para siswa memainkan game turnamen dalam kemampuan homogeny
 4. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu
 5. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa
2. KOMISI (kotak kartu misteri akuntansi) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Kotak Kartu Misteri (KOMISI).
4. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Kotak Kartu Misteri (KOMISI).

E. Jenis Dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah data Kuantitatif. Data kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data di peroleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data di sebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan – pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Angket dan Tes

1. Angket

Angket adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topic tertentu yang diberikan kepada siswa, baik secara individual atau kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu, seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku.

Dalam menilai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Kotak kartu misteri (KOMISI) diperlukan aspek-aspek terukur sebagai berikut :

Tabel 3.2
Lay Out Angket
Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
Berbantu Media Kotak kartu misteri (KOMISI)

No	Nama Variabel	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu Kotak kartu misteri (KOMISI)	1. Antusiasme siswa terhadap Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu media Kotak kartu misteri (KOMISI)	3	1,2 & 3
		2. Daya tarik penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu media Kotak kartu misteri (KOMISI)	3	4,5 & 6
		3. Tingkat kejelasan pertanyaan selama proses penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu media Kotak kartu misteri (KOMISI)	1	7
		4. Keikutsertaan siswa dalam penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu media Kotak kartu misteri (KOMISI)	1	8

		5. Manfaat Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantu media Kotak kartu misteri (KOMISI)	2	9 & 10
Total			10	

Sumber : Skripsi Pendidikan Akuntansi (Jaka Syahputra,2017:32)

Masing-masing item indikator diberi alternatif jawaban 4 opsi, dengan bobot nilai sebagai berikut :

Tabel 3.3
Skor Alternatif Jawaban

No	Alternatif jawaban	Kategori	Bobot
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	KS	Kurang Setuju	2
4	TS	Tidak Setuju	1

Sumber : Skripsi Pendidikan Akuntansi (Jaka Syahputra,2017:32)

Adapun dalam menilai keaktifan belajar pada siswa diperlukan aspek-aspek yang terukur Menurut Sudjana (2010: 87), keaktifan belajar siswa meliputi beberapa indikator. Adapun indikator-indikator penelitian ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.4
Lay Out Angket
Keaktifan Siswa

No	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah
1	Kegiatan Visual	- Membaca materi	1, 5 & 9	3

2	Kegiatan Lisan	- Bertanya - Mengemukakan ide/pemikiran - Diskusi	2, 6 & 12	3
3	Kegiatan Menulis	- Membuat ringkasan - Mengerjakan Latihan - Aktif mengumpulkan ide dan mencatat hasil penelitian	4 & 14	2
4	Kegiatan Mendengarkan	- Mendengarkan materi pelajaran - Mendengarkan presentasi	3 & 11	2
5	Kegiatan Mental	- Memecahkan masalah - Menganalisis soal - Mengambil Keputusan	7, 13 & 15	3
6	Kegiatan Emosional	- Bersemangat - Bosan - Berani - Gugup - Takut	8 & 10	2
Jumlah				15

Sumber : Jurnal upaya meningkatkan keaktifan belajar (Ismi Wibowo:2012)

Masing-masing item indikator diberi alternatif jawaban 4 opsi, dengan bobot nilai sebagai berikut :

Tabel 3.5

Skor Alternatif Jawaban

No	Alternatif jawaban	Kategori	Bobot
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	KS	Kurang Setuju	2
4	TS	Tidak Setuju	1

2. Tes

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penelitian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambungkan tingkah laku atau prestasi testee: nilai dimana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya, atau dibandingkan nilai standar tertentu

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model Teams Games Tournament berbantu media kotak kartu misteri (KOMISI) pada mata pelajaran Akuntansi dengan materi pokok aktiva tetap dikelas XI Akuntansi SMK Swasta Bandung 1 dengan jumlah soal sebanyak 15, dimana dalam bentuk pertanyaan sebanyak 15 soal dan soal dengan taraf kognitif jenis pemahaman (C2) terdiri dari 8 soal, penerapan (C3) terdiri dari 5 soal dan analisis (C4) terdiri dari 2 soal. Bobot soal adalah apabila menjawab soal dengan benar diberi skor 100, apabila jawaban mendekati benar diberi skor 80, apabila jawaban salah diberi skor 0, dan apabila tidak dijawab maka pertanyaan dilempar ke kelompok lain atau batal.

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen Test

No	Indikator	C ₂	C ₃	C ₄	Total	Skor
----	-----------	----------------	----------------	----------------	-------	------

1.	Mengidentifikasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	8	5	2	15	100
Skor Maksimum Ideal						100

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, statistik yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Uji Validitas Angket

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan instrument. Untuk menentukan koefisien korelasi validitas angket digunakan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2013 : 226) yaitu dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah sampel

X = Jumlah skor item

Y = Jumlah keseluruhan item

Dengan membandingkan harga r_{hitung} yang diperoleh dengan r_{tabel} untuk N (jumlah sampel) dan taraf signifikan 95 % atau alpha 5% dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka hasil tersebut dikatakan valid tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka hasil tersebut dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas merupakan suatu pemahaman bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument sudah baik. Pengujian reliabilitas angket dilakukan dengan menggunakan *Alpha*, yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] - \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas yang dari cari (instrument)

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah nilai skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

K = Jumlah butir angket atau soal

Untuk mengukur harga reliabilitas angket, maka harga tersebut dikonfirmasi dengan tabel harga kritik *r product moment*, dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal angket secara keseluruhan tergolong reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen memiliki distribusi norma atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji statistic non parametric kolmogrov smirnov. Dengan kriteria jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Kriteria ini menentukan normal atau tidaknya data, maka dapat dilihat pada nilai probabilitasnya. Data adalah normal jika kolmogrov swirnov adalah tidak signifikan (2-tailed) $> \alpha, 0,05$.

4. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05.

5. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen analisis digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif.

Maka persamaan regresi tersebut adalah :

$$Y = b_1X_1 + b_2X_2 + e.$$

Pengujian ini menggunakan bantuan program *Software SPSS Statistics 22.0*.

Kriteria penarikan kesimpulan:

§ Pengaruh adalah signifikan jika nilai ($\text{sig} < 0,05$)

6. Uji Parsial (Uji t)

Uji t dikenal dengan uji parsial yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel atau dengan melihat kolom signifikan pada masing-masing t hitung, proses uji t identik dengan uji F.

Adapun kriteria pengujian jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka variabel bebas tidak berpengaruh

terhadap variabel terikat. Berdasarkan nilai signifikan maka jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai $\text{Sig} \leq 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

7. Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis secara keseluruhan (simultan) digunakan uji F. Dengan kriteria pengujian yaitu hipotesis diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel bebas.

Berdasarkan nilai signifikan maka jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai $\text{Sig} \leq 0,05$ maka variabel bebas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

8. Koefisien Determinasi (R Square)

Koefisien Determinasi (R Square) atau sering disimbolkan dengan R^2 dimaknai sebagai sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (R Square) dapat dipakai untuk memprediksi seberapa besar kontribusi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan syarat hasil uji F dalam analisis regresi bernilai signifikan, sebaliknya jika hasil dalam uji F tidak signifikan maka nilai koefisien determinasi

(R Square) ini tidak dapat digunakan untuk memprediksi kontribusi pengaruh variabel X terhadap Y.

9. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes adalah pernyataan tentang seberapa mudah atau seberapa sukar sebuah butir tes itu bagi testee atau siswa terkait. Butir tes yang baik adalah butir yang memiliki tingkat kesukaran sedang, yaitu yang dapat dijawab dengan benar, yaitu dapat dijawab dengan benar oleh sekitar 40 sampai 80 % peserta tes.

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal digunakan rumus :

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan :

P = Proporsi menjawab benar atau tingkat kesukaran

B = Banyak peserta menjawab benar

J_s = Jumlah siswa peserta tes

Kriteria tingkat kesukaran soal :

1. Jika *Mean / p* 0,00 sampai 0,30 maka dikatakan soal sukar
2. Jika *Mean / p* 0,31 sampai 0,70 maka dikatakan soal sedang
3. Jika *Mean / p* 0,71 sampai 1,00 maka dikatakan soal mudah

10. Daya Beda Soal

Daya beda adalah analisis yang mengungkapkan seberapa besar butir tes dapat membedakan antara siswa kelompok tinggi dengan siswa kelompok rendah. Untuk menentukan daya pembeda, maka nilai perhitungan yang digunakan adalah r_{hitung} pada SPSS yang dibandingkan dengan kriteria :

1. 0,40 – 1,00 = Soal Baik
2. 0,30 – 0,39 = Soal diterima dan diperbaiki
3. 0,20 – 0,29 = Soal diperbaiki
4. 0,00 – 0,19 = Soal Ditolak

Untuk menentukan daya beda soal digunakan rumus :

$$D = \frac{Bka}{Js} - \frac{Bkb}{Js}$$

Keterangan :

D = Daya beda soal

Bka = Jumlah jawaban benar kelompok atas

Bkb = Jumlah jawaban benar kelompok bawah

Js = Jumlah Siswa

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah Sekolah SMK Swasta Bandung 1

Yayasan Perguruan Bandung Didirikan oleh keluarga Haji TD. Mangungsong sebagai sumbangan Dharma Baktinya kepada Negara dan bangsa. Tepatnya pada tanggal 17 September tahun 1986 yang berlokasi di desa Bandar Setia Ujung

Beberapa penyebab sehingga pendiri memberikan nama yayasan ini Yayasan Perguruan Bandung adalah :

1. BANDUNG, maksudnya singkatan dari Bandar Setia Ujung
2. Sangat kebetulan bahwa mertua pendiri yayasan ini berasal dari Bandung Jawa Barat
3. Proses pendirian sekolah ini dilakukan pada masa kemerdekaan dan masa agresi Belanda Sekitar tahun 1944 sampai 1948, desa Bandar Setia merupakan markas dan basis pertahanan lascar/TNI kita dibawah pimpinan Pak Bejo.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMK SWASTA BANDUNG 1
NSS : 3440701606031
Status Akreditasi: : B. Tanggal 24 Desember 2007

Alamat Sekolah : Jl. Pengabdian No.72 Deli Serdang
Kode Pos : 20371
Telepon Sekolah : (061) 7380823
No Telepon : 081361377771

SK PENDIRIAN

Nomor : 1896/105/A/1987
Tanggal : 23 September 1987
Bidang / Program : Bidang Keahlian : Bisnis Manajemen
Keahlian : Akuntansi dan Administrasi Perkantoran

KEPALA SEKOLAH

Nama : Drs. EBBY PURNOMO,MM
SK. Pengangkatan : 012/KPTS/RHS/YPB/VI/97
Tanggal : 28 Juni 1987
TMT : 17 Juli 1987
Nama Yayasan : Perguruan Bandung
Nama Ketua Yayasan : Ir. H.Rinaldi Mangungsong
Alamat Yayasan : Jl. Sei Serayu No. 69 Medan
Telp. (061) 569233

KOMITE SEKOLAH

Nama : Ir. H.Rinaldi Mangungsong
Nomor SK/Tanggal : 234/SK.KOM/SMK/YPB/VII/2004
Tanggal 1 Juli 2004

a. Visi SMK Swasta Bandung 1

Menjadikan SMK Bandung menjadi lembaga pendidikan dan latihan yang profesional yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan dunia industri dalam rangka menghadapi pasar bebas/era global

b. Misi SMK Swasta Bandung 1

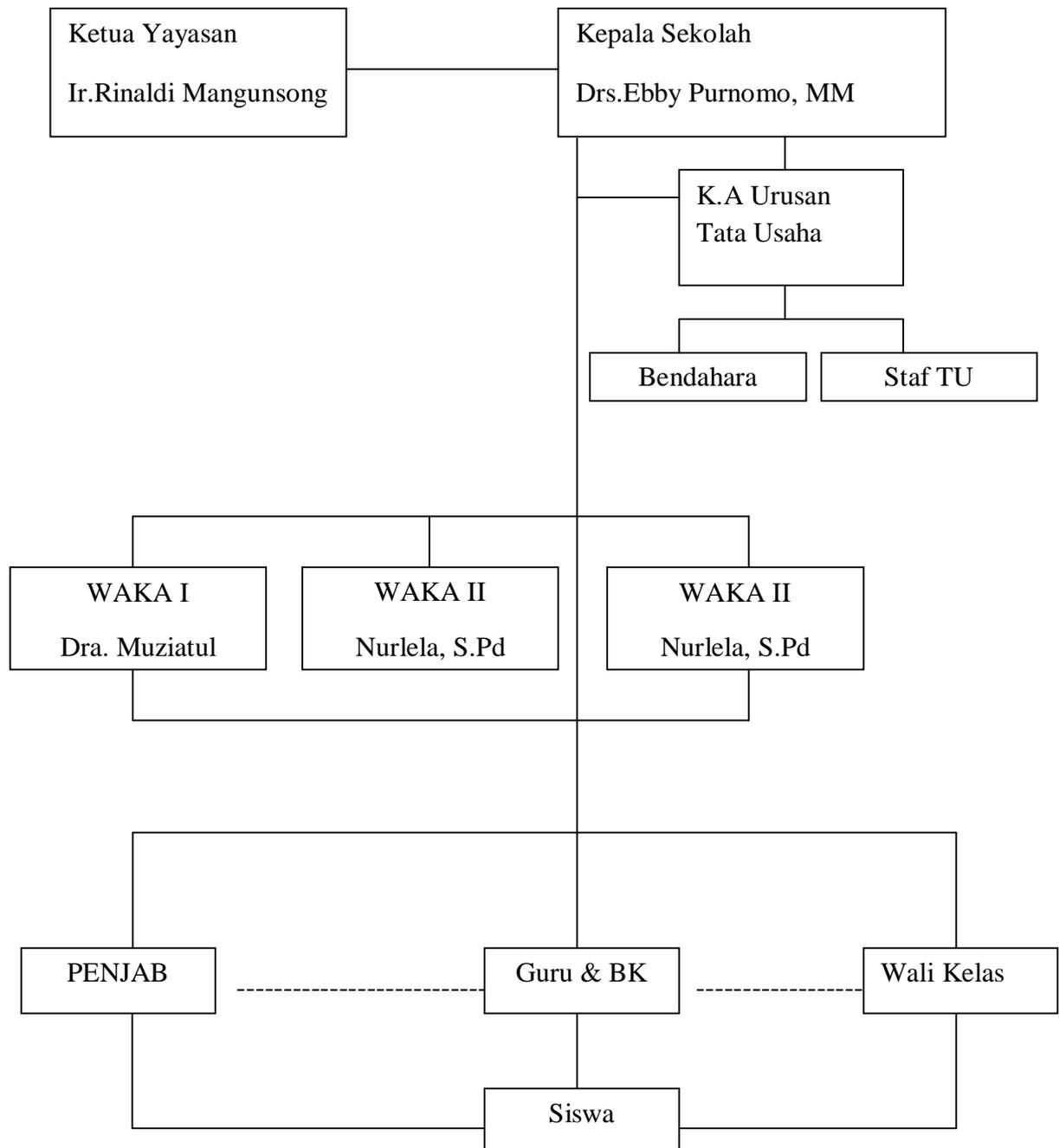
Melakukan kebijakan pemerintah untuk mewujudkan sekolah menengah kejuruan yang mandiri dengan berupaya menggali potensi diri dalam dan dari luar sekolah guna menghasilkan tamatan sekolah yang memiliki kemampuan :

- 1) Memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional
- 2) Memiliki karir mampu berkomptensi dan mampu mengembangkan diri
- 3) Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri pada saat ini dan mampu pada masa yang akan datang
- 4) Menyiapkan tamatan agar menjadi tamatan yang produktif, aktif, dan kreatif
- 5) Menjadi sekolah pelaksana pendidikan sistem ganda

3. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi adalah gambaran secara skematis tentang pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab serta hubungan bagian-bagian yang terdapat dalam suatu organisasi. Adapun struktur organisasi SMK Swasta Bandung adalah sebagai berikut :

Gambar 4.1
Struktur Organisasi SMK Swasta Bandung 1



B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu tingkatan dimana skala atau seperangkat ukuran mempresentasikan konsep secara akurat. Jadi, penelitian ini ditujukan untuk melihat apakah instrumen penelitian (kuesioner) dalam penelitian ini sudah valid dan reliabel untuk mengukur variabel Model *Teams Games Tournament* berbantu Media Kotak Kartu Misteri terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar siswa. Data yang diolah 10 pertanyaan, namun ada beberapa pertanyaan yang tidak valid. Dari hasil perhitungan uji validitas yang menggunakan program SPSS 22 diperoleh hasil variabel model *Teams Games Tournament* (X_1) pada tabel 4.1. :

Tabel 4.1

Uji Validitas Angket Model *Teams Games Tournament* berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,579	0,413	Valid
2	0,168	0,413	Tidak Valid
3	0,512	0,413	Valid
4	0,021	0,413	Tidak Valid
5	0,726	0,413	Valid
6	0,440	0,413	Valid
7	0,690	0,413	Valid

8	0,491	0,413	Valid
9	0,549	0,413	Valid
10	0,504	0,413	Valid

Sumber : Data diolah

Dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dianggap valid pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah responden 25 siswa. Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 10 butir item soal terdapat 8 pernyataan untuk angket Model *Teams Games Tournament* dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui uji reliabilitas angket Model *Teams Games Tournament* digunakan uji *Alpha Cronbach* dari 8 butir angket yang valid, berdasarkan perhitungan yang menggunakan program spss 22 dihasilkan uji reliabilitas Model *Teams Games Tournament* dapat dilihat dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2

Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Angket Model *Teams Games Tournament*

berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,720	8

Sumber : Pengolahan data dengan program SPSS 22

Berdasarkan nilai Alpha pada kolom *Cronbach's Alpha* di atas, dimana besar reliabilitas 0,720 sehingga dinyatakan sangat reliabel karena nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 0,05$) yaitu 0,413.

2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Keaktifan Siswa

a. Uji Validitas

Dari hasil perhitungan uji validitas angket keaktifan siswa menggunakan program SPSS 22 diperoleh hasil variabel keaktifan siswa (Y_1) pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3

Uji Validitas Angket Keaktifan Siswa

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,656	0,413	Valid
2	0,547	0,413	Valid
3	0,010	0,413	Tidak Valid
4	0,466	0,413	Valid
5	0,477	0,413	Valid
6	0,450	0,413	Valid
7	0,823	0,413	Valid
8	0,560	0,413	Valid
9	0,298	0,413	Tidak Valid
10	0,436	0,413	Valid
11	0,022	0,413	Tidak Valid
12	0,467	0,413	Valid
13	0,451	0,413	Valid
14	0,823	0,413	Valid
15	0,759	0,413	Valid

Dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dianggap valid pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 0,05$) yaitu 0,413 dengan jumlah responden 25 siswa. Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 15 butir item soal terdapat 12 pernyataan untuk angket Keaktifan siswa dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui uji reliabilitas angket keaktifan siswa akan uji *Alpha Cronbach* dari 12 butir angket yang valid, berdasarkan perhitungan yang menggunakan program spss 22 dihasilkan uji reliabilitas keaktifan siswa dapat dilihat dalam tabel 4.4. :

Tabel 4.4

Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Angket Keaktifan Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,827	12

Sumber : Pengolahan data dengan program SPSS 22

Berdasarkan nilai Alpha pada kolom *Cronbach's Alpha* di atas, dimana besar reliabilitas 0,827 sehingga dinyatakan sangat reliabel karena nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 0,05$) yaitu 0,413.

3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Hasil Belajar

a. Uji Validitas

Dari hasil perhitungan uji validitas test menggunakan program SPSS 22 diperoleh hasil variabel hasil belajar (Y_1) pada tabel 4.5 sebagi berikut :

Tabel 4.5
Uji Validitas Hasil Belajar (Y₁)

No. Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,005	0,413	Tidak Valid
2	0,321	0,413	Tidak Valid
3	0,178	0,413	Tidak Valid
4	0,060	0,413	Tidak Valid
5	0,212	0,413	Tidak Valid
6	0,583	0,413	Valid
7	0,431	0,413	Valid
8	0,683	0,413	Valid
9	0,687	0,413	Valid
10	0,611	0,413	Valid
11	0,239	0,413	Tidak Valid
12	0,613	0,413	Valid
13	0,488	0,413	Valid
14	0,421	0,413	Valid
15	0,720	0,413	Valid

Dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan dianggap valid pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 0,05$) yaitu 0,413 dengan jumlah responden 25 siswa. Dari tabel diatas diketahui dari 15 butir item soal terdapat 9 butir pertanyaan untuk soal tes hasil belajar dinyatakan valid. Maka untuk penelitian

sesungguhnya 6 butir soal tidak valid dan 2 soal valid tersebut tidak akan digunakan pada pengumpulan data.

a. Uji Reliabilitas

Selanjutnya untuk mengetahui uji reliabilitas hasil belajar digunakan uji *Alpha Cronbach* dari 9 tes yang valid, berdasarkan perhitungan yang menggunakan program SPSS 22 dihasilkan uji reliabilitas hasil belajar dapat dilihat dalam tabel 4.6. :

Tabel 4.6
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas
Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,777	9

Sumber : Pengolahan data dengan program SPSS 22

Berdasarkan nilai Alpha pada kolom *Cronbach's Alpha* di atas, dimana besar reliabilitas 0,777 sehingga dinyatakan sangat reliabel karena nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 95 % ($\alpha = 0,05$) yaitu 0,413.

C. Deskripsi Variabel

1. Distribusi Frekuensi Jawaban Atas Angket Model *Teams Games Tournament* (X_1)

Dalam penelitian daftar pernyataan yang telah di sebarakan dan telah diisi oleh responden yaitu siswa kelas XI AKUNTANSI SMK Swasta BANDUNG T.P

2017/2018 kemudian di olah menjadi data statistik untuk mengetahui besarnya pengaruh model *teams games tournament* terhadap hasil belajar.

Untuk mengetahui kategori nilai rata-rata angket model *teams games tournament* ini, maka digunakan skala penilaian yang terdiri dari 4 kategori dengan rumus :

$$interval = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{jarak interval}}$$

Berdasarkan rumus, maka diperoleh :

$$interval = \frac{4 - 1}{4}$$

$$Interval = 0,75$$

Dengan demikian diperoleh interval adalah 0,75 sehingga diperoleh skala nilai yang digunakan ditunjukkan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7

Batas Interval Skala Penilaian

Interval	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukup Baik
1,00 – 1,75	Kurang Baik

Sumber : data yang diolah

Setelah penelitian dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa, 8 pertanyaan untuk model *Teams Games*

Tournament dengan 4 pilihan jawaban dapat dilihat pada tabulisasi distribusi frekuensi jawaban responden pada tabel 4.8.

Tabel 4.8

Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Model *Teams Games Tournament* berbantu Media kotak kartu misteri (X_1)

No Item	4		3		2		1		Jumlah		Rata - rata	Keterangan
	F	SC	F	SC	F	SC	F	SC	F	SC		
1	4	16	7	21	12	24	2	2	25	63	2,52	Baik
2	9	36	10	30	4	8	2	2	25	76	3,04	Baik
3	7	28	11	33	7	14	0	0	25	75	3	Baik
4	3	12	11	33	10	20	1	1	25	66	2,64	Bik
5	17	68	5	15	2	4	1	1	25	88	3,52	Sangat Baik
6	8	32	10	30	7	14	0	0	25	76	3,04	Baik
7	16	64	5	15	4	8	0	0	25	87	3,48	Sangat Baik
8	11	44	8	24	6	12	0	0	25	80	3,2	Baik

Keterangan :

F = Frekuensi Jawaban

SC = Frekuensi Nilai Jawaban

Berdasarkan hasil analisis data di atas bahwa Model *Teams Games Tournament* di SMK Swasta Bandung tergolong kategori baik dengan nilai rata-rata 3,055.

2. Distribusi Frekuensi Jawaban Atas Angket Keaktifan Siswa (X_2)

Untuk mengetahui kategori nilai rata-rata angket keaktifan siswa ini, maka digunakan skala penilaian yang terdiri dari 4 kategori dengan rumus :

$$interval = \frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{jarak interval}}$$

Berdasarkan rumus, maka diperoleh :

$$interval = \frac{4 - 1}{4}$$

$$Interval = 0,75$$

Dengan demikian diperoleh interval adalah 0,75 sehingga diperoleh skala nilai yang digunakan ditunjukkan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9
Batas Interval Skala Penilaian

Interval	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukup Baik
1,00 – 1,75	Kurang Baik

Sumber : data yang diolah

Setelah penelitian dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa, 12 pertanyaan untuk keaktifan siswa dengan 4 pilihan jawaban yang dapat dilihat pada tabulisasi distribusi frekuensi jawaban responden pada tabel 4.10.

Tabel 4.10

Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Keaktifan Siswa (X₂)

No Item	4		3		2		1		Jumlah		Rata - rata	Keterangan
	F	SC	F	SC	F	SC	F	SC	F	SC		
1	15	60	5	15	5	10	0	0	25	85	3,4	Sangat Baik
2	9	36	8	24	6	12	2	2	25	74	2,96	Baik
3	10	40	8	24	6	12	1	1	25	77	3,08	Baik
4	12	48	6	18	4	8	3	3	25	77	3,08	Baik
5	12	48	7	21	4	8	2	2	25	79	3,16	Baik
6	15	60	3	9	7	14	0	0	25	83	3,32	Sangat Baik
7	10	40	8	24	7	14	0	0	25	78	3,12	Baik
8	9	36	7	21	7	14	2	2	25	73	2,92	Baik

9	12	48	10	30	2	4	1	1	25	83	3,32	Sangat Baik
10	10	40	9	27	6	12	0	0	25	79	3,16	Baik
11	15	60	3	9	7	14	0	0	25	83	3,32	Sangat Baik
12	15	60	5	15	5	10	0	0	25	85	3,4	Sangat Baik

Keterangan :

F = Frekuensi Jawaban

SC = Frekuensi X Nilai Jawaban

Berdasarkan hasil analisis data penelitian di atas maka dapat di simpulkan bahwa keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di SMK Swasta BANDUNG 1 tergolong kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 3,463.

3. Distribusi Frekuensi Jawaban Atas Tes Hasil Belajar

Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 1 kali, tertanggal 22 Januari 2017 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan model *Teams Games Tournament* berbantu Media Kotak Kartu Misteri terhadap indikator penyusutan aktiva tetap. Sebagai gambaran secara umum mengenai distribusi data penelitian yang diperoleh dengan menggunakan bentuk analisis sebagai berikut.

Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Hasil Test

No	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	75	2	Tuntas
2	80	5	Tuntas
3	85	3	Tuntas
4	90	7	Tuntas
5	95	8	Tuntas
Total		25	

Pada perhitungan hasil *Test* diatas persentase yang mencapai nilai KKM adalah 100 % .

D. Perhitungan Teknis Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Untuk pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang diolah menggunakan SPSS maka diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.12.

Tabel 4.12

Perhitungan Uji *Kolmogorov Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,76550802
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,170
	Negative	-,170
Test Statistic		,170
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 ^c

Sumber : Pengolahan data dengan SPSS

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar 0,062. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media Kotak kartu Misteri (KOMISI) dan Keaktifan belajar mempunyai hubungan yang linear terhadap hasil belajar siswa. Data di olah menggunakan SPSS hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.13

Tabel 4.13

Hasil Uji Linearitas Variabel Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media kotak kartu misteri (KOMISI) (X_1) dengan variabel Hasil Belajar (Y)

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Model TGT berbantu media KOMISI	Between Groups (Combined)		783,390	11	71,217	2,403	,068
	Linearity		71,171	1	78,171	2,527	,075
	Deviation from Linearity		732,219	10	73,222	2,471	,064
	Within Groups		385,250	13	29,635		
	Total		1168,640	24			

Sumber : Pengolahan SPSS

Berdasarkan tabel output di atas, diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,64 lebih besar dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan sebesar antara variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kotak kartu misteri (X_1) dengan variabel hasil belajar (Y). Dan berdasarkan nilai F_{hitung} yaitu sebesar 2,471. Sedangkan F_{tabel} dilihat melalui angka df yaitu 10,13 ditemukan F_{tabel} adalah 3,44. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan

antara variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (X_1) dengan variabel hasil belajar (Y).

Tabel 4.14

Hasil Uji Linearitas Variabel Keaktifan Siswa (X_2) dengan Variabel Hasil Belajar (Y)

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Keaktifan Siswa	Between Groups	(Combined)	810,007	12	67,501	2,259	,086
		Linearity	186,076	1	86,076	2,226	,098
		Deviation from Linearity	623,930	11	56,721	1,898	,143
	Within Groups		358,633	12	29,886		
Total			1168,640	24			

Sumber : Pengolahan SPSS

Berdasarkan tabel output di atas, diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,143 lebih besar dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel keaktifan siswa (X_2) dengan variabel hasil belajar (Y). Dan berdasarkan nilai F_{hitung} yaitu sebesar 1,898. Sedangkan F_{tabel} dilihat melalui angka df yaitu 16,5 ditemukan F_{tabel} adalah 2,13. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel keaktifan siswa (X_2) dengan variabel hasil belajar (Y).

3. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen analisis digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan dari dan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif. Berikut tabel hasil output regresi linear berganda dengan program SPSS yang ditunjukkan pada tabel 4.15.

Tabel 4.15

Perhitungan Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	,318	5,577		2,029	,055
Model TGT berbantu Media KOMISI	,449	,082	,129	1,815	,013
Keaktifan	,672	,053	,903	2,658	,000

a. Dependent Variable: Y

Dari tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = 0,318 + 0,449 X_1 + 0,672 X_2$$

Persamaan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta 0,318 menunjukkan apabila variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri dan keaktifan belajar bernilai nol, maka hasil belajar akan bertambah 0,318.

2. Koefesien regresi variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri sebesar 0,449 artinya jika variabel bebas lainnya tetap dan model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri mengalami peningkatan, maka hasil belajar meningkat sebesar 0,449.
3. Koefesien regresi variabel keaktifan belajar sebesar 0,672 artinya jika variabel bebas lain nilainya tetap dan keaktifan belajar mengalami peningkatan, maka hasil belajar meningkatkan sebesar 0,672.

4. Uji Parsial (Uji t)

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan bahwa variabel model *teams games tournament* (X_1) dan keaktifan belajar (X_2) secara parsial mempengaruhi hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Akuntansi. Pengujian hipotesis dengan cara membandingkan besarnya angka t_{hitung} dengan t_{tabel} .

Dengan kriteria penguji jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat. Berdasarkan nilai signifikan maka jika nilai Sig $> 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai Sig $\leq 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Setelah dilakukan pengolahan data dengan SPSS, maka diperoleh hasil pada tabel 4.16

Tabel 4.16
Perhitungan Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	,318	5,577		2,029	,055
Model TGT berbantu Media KOMISI	,449	,082	,129	1,815	,013
Keaktifan	,672	,053	,903	2,658	,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri adalah 1,815. Sedangkan untuk t_{tabel} pada $df = n - k (25 - 2) = 23$ pada taraf signifikan 0,05 ialah sebesar 1,72 dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (1,815 > 1,72)$. Demikian hipotesis diterima, yang berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

Untuk variabel keaktifan siswa di peroleh nilai t_{hitung} sebesar 2,658. Sedangkan untuk t_{tabel} pada $df = n - k (23 - 2) = 21$ pada taraf signifikan 0,05 ialah sebesar 1,72 dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (2,658 > 1,72)$. Dengan demikian hipotesis diterima, yang berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel keaktifan siswa terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

5. Uji Hipotesis Secara simultan (Uji F)

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis secara keseluruhan (simultan) digunakan uji F. Dengan kriteria pengujian yaitu hipotesis diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel bebas.

Berdasarkan nilai signifikan maka jika nilai $Sig > 0,05$ maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai $Sig \leq 0,05$ maka variabel bebas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Setelah dilakukan pengolahan data dengan SPSS, maka diperoleh hasil pada tabel 4.17

Tabel 4.18
Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1671,270	2	835,635	95,665	.000 ^b
Residual	192,170	22	8,735		
Total	1863,440	24			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Sumber : Pengolahan data SPSS

Berdasarkan hasil output di atas, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 95,665. Diketahui nilai F_{tabel} pada df 2,22 adalah 3,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ (95,665 > 3,44) maka dapat diambil

kesimpulan bahwa variabel bebas yaitu Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media kotak kartu misteri (KOMISI) (X_1) dan Keaktifan Siswa (X_2) (secara simultan) berpengaruh variabel terikat Hasil Belajar (Y).

Pengambilan keputusan dan uji F berdasarkan nilai signifikan dari output di atas, diketahui nilai signifikan 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel bebas yaitu Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media kotak kartu misteri (KOMISI) (X_1) dan Keaktifan Siswa (X_2) (secara simultan) berpengaruh variabel terikat Hasil Belajar (Y).

6. Koefisien Determinan (R^2)

Koefisien diterima digunakan untuk melihat besarnya kontribusi variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri (X_1) dan keaktifan siswa (X_2) secara bersama-sama terhadap variabel hasil belajar (Y). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS dengan melihat nilai *R Square* dengan hasil pada tabel 4.18.

Tabel 4.18

Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.947 ^a	,897	,887	2,956

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Sumber : Pengolahan data SPSS

Dari output pada tabel di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,897 nilai ini memberikan pengertian bahwa model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri dan keaktifan siswa secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar akuntansi sebesar 88,7%.

7. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes adalah pernyataan tentang seberapa mudah atau seberapa sukar sebuah butir tes itu bagi testee atau siswa terkait. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS dengan melihat nilai *Mean* pada tabel 4.19

Tabel 4.19

Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,36	,44	,40	,40	,48	,36	,24

Adapaun kriteria tingkat kesukaran soal sebagai berikut :

4. Jika *Mean / p* 0,00 sampai 0,30 maka dikatakan soal sukar
5. Jika *Mean/ p* 0,31 sampai 0,70 maka dikatakan soal sedang
6. Jika *Mean/ p* 0,71 sampai 1,00 maka dikatakan soal mudah

Adapun hasil dari uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 4.20 berikut :

Tabel. 4.20
Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Banyaknya siswa yang menjawab	Jumlah jawaban siswa yang benar	Nilai <i>Mean / p</i>	Kategori
1	25	9	0,36	Sedang
2	25	11	0,44	Sedang
3	25	10	0,40	Sedang
4	25	10	0,40	Sedang
5	25	12	0,48	Sedang
6	25	9	0,36	Sedang
7	25	6	0,24	Sukar

Dari output diatas , dapat diketahui bahwa soal tes yang digunakan adalah ideal karena dalam rata – rata taraf soal sedang.

8. Daya Beda Soal

Daya beda adalah analisis yang mengungkapkan seberapa besar butir tes dapat membedakan antara siswa kelompok tinggi dengan siswa kelompok rendah. Untuk menentukan daya pembeda, maka nilai perhitungan yang digunakan adalah r_{hitung} pada SPSS yang dibandingkan dengan kriteria :

1. 0,40 – 1,00 = Soal Baik
2. 0,30 – 0,39 = Soal diterima dan diperbaiki
3. 0,20 – 0,29 = Soal diperbaiki
4. 0,00 – 0,19 = Soal

Adapun hasil dari uji daya beda soal dapat dilihat dalam R hitung dari nilai Pearson Correlation pada tabel 4.21 berikut :

Tabel. 4.21
Uji Daya Beda Soal

No. Soal	Nilai <i>Pearson Correlation</i>	Kategori
1	0,583	Soal Baik
2	0,432	Soal Baik
3	0,684	Soal Baik
4	0,687	Soal Baik
5	0,612	Soal Baik
6	0,613	Soal Baik
7	0,489	Soal Baik

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Kotak Kartu Misteri (KOMISI).

Sesudah memasuki materi pembelajaran siswa diberi tes akhir pembelajaran, setelah itu diberi penilaian dan semua siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 75, dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 95. Persentase siswa yang mencapai nilai KKM adalah 100 %. Pembelajaran ini dilakukan di kelas XI Akuntansi.

Pembelajaran ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi, sebelum pelaksanaan dimulai peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pelajaran setelah itu lalu

belajar menggunakan model dan media yang telah dipersiapkan peneliti kemudian diberikan test dan diberi penilaian.

2. Hasil Angket Model *Teams Games Tournament* dan keaktifan Siswa

Sesudah memasuki materi pembelajaran siswa diberi angket dan di akhir pembelajaran, angket model *Teams Games Tournament* skor terendah yaitu 14 dan skor tertinggi dari angket siswa yaitu 29, dengan skor rata-rata angket sebesar 24,76 dan angket keaktifan belajar siswa skor terendah yaitu 30 dan skor tertinggi 54, dengan skor rata-rata sebesar 39,2.

Pada saat belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa lebih mudah memahami pelajaran. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, memacu siswa untuk lebih aktif dan bekerja sama. Hal inilah yang secara langsung mempengaruhi cara belajar siswa sehingga meningkat hasil belajarnya.

Pada saat belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa lebih mudah memahami pelajaran. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* menuntut siswa untuk berfikir secara kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Sehingga melibatkan siswa untuk lebih aktif lagi didalam kegiatan belajar mengajar.

Kotak Kartu Misteri (KOMISI) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian,

permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Kotak Kartu Misteri dan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil belajar siswa dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan memberikan kesimpulan yang diharapkan. Berbagai upaya telah dilakukan agar memperoleh hasil yang maksimal. Namun demikian, masih terdapat hal-hal yang tidak dapat terkontrol dan tidak dapat dikendalikan sehingga hasil dari penelitian ini pun mempunyai keterbatasan. Hal tersebut antara lain:

1. Perlakuan ini hanya dilakukan pada materi penyusutan aktiva tetap saja, sehingga belum bisa digeneralisasikan pada pokok bahasan lain.
2. Kegiatan pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* Media Kotak Kartu Misteri ini belum optimal dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa keseluruhan.
3. Pembelajaran dengan Media Kotak Kartu Misteri memerlukan waktu yang cukup banyak, namun waktu yang tersedia terbatas.
4. Penelitian ini hanya mengukur pada aspek pengaruh keaktifan siswa dan hasil belajar, sedangkan aspek lain tidak diukur.
5. Keterbatasan Waktu Dalam Penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Model *Teams Games Tournament* Model pembelajaran *Team Games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa secara berkelompok tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan daya saing.
2. Media KOMISI (kotak kartu misteri akuntansi) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun

pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

4. Hasil belajar siswa yang diberi Model *Teams Games Tournament* berbantu Media Kotak Kartu Misteri lebih baik dibanding tanpa menggunakan Model dan Media yang ada di SMK Swasta Bandung 1 tahun ajaran 2017 - 2018 terlihat dari uji hipotesis menunjukkan hasil untuk variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,815 > 1,72$). Dari Parsial (uji t) tersebut berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel model *teams games tournament* berbantu media kotak kartu misteri terhadap hasil belajar akuntansi siswa dan untuk variabel model keaktifan siswa dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,658 > 1,72$) serta dari hasil uji hipotesis secara simultan (Uji F) diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 95,665. Diketahui nilai F_{tabel} pada df adalah 3,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($95,665 > 3,44$) maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel bebas yaitu Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media kotak kartu misteri (KOMISI) (X_1) dan Keaktifan Siswa (X_2) secara simultan berpengaruh variabel terikat Hasil Belajar (Y). Dari uji t tersebut berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel keaktifan siswa terhadap hasil belajar akuntansi siswa Akuntansi pada siswa SMK Swasta Bandung 1 T.P 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka penulis memberikan saran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa antara lain :

1. Bagi para pendidik disarankan menggunakan model pembelajaran *cooperative*, salah satunya dengan menggunakan *Teams Games Tournament* Berbantu Media Kotak Kartu Misteri dalam proses pembelajaran.
2. Kepada pihak sekolah, disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai lagi, seperti media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan agar memperhatikan dan merencanakan alokasi waktu dengan tepat karena model *Teams Games Tournament* berbantu Media Kotak Kartu Misteri membutuhkan waktu yang cukup lama selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- B. Uno, Hamzah & Nurdin Mohammad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : PT BUMI PERKASA
- Harti, Dwi.2011. *Modul Akuntansi 2B untuk SMK dan MAK*, Jakarta : Erlangga
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaBelajar
- Sudijono. Anas.2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana. S. 2010 . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.: Alfabeta
- Trianto.2011.*Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara
- Diana , Tri. 2017. “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa Kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Pelajaran 2016/2017*”.Skripsi.Medan : Faku Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Syahputra , Jaka. 2017. *Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017*.Skripsi.Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Hakim (2011) dalam jurnal “Media Pengajaran KOKAMI Kotak dan Kartu Misterius” diakses melalui <http://learningmodels.blogspot.co.id/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html?m=1>
- Mayasa (2012).dalam Jurnal “Indikator dan faktor-faktor Keaktifan Belajar” diakses melalui <http://m4y-a5a.blogspot.co.id/2012/09/indikator-dan-faktor-faktor-keaktifan.html/m=1>

Lampiran 13

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS

1. Nama Lengkap : Novia Dwi Wahyuningsih
2. Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Saban, 16 November 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status : Belum Menikah
6. Alamat : Desa Lubuk saban, Kec. Pantai Cermin
7. Orang Tua
 - a. Ayah : Bambang Kasir
 - b. Ibu : Hapsah
 - c. Alamat : Desa Lubuk saban, Kec. Pantai Cermin

II. PENDIDIKAN

1. Tahun 2002-2008 : SD NEGERI 104275
2. Tahun 2009-2011 : SMP NEGERI 1 Pantai Cermin
3. Tahun 2012-2014 : SMK NEGERI 1 Pantai Cermin
4. Tahun 2014-2018 : Tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah Daftar Riwayat Hidup ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya dan dengan rasa bertanggung jawab.

Medan, Maret 2018

Novia Dwi Wahyuningsih