

**ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**DESI WINDA KHAIRANI**  
**1602070013**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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



**BERITA ACARA**

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

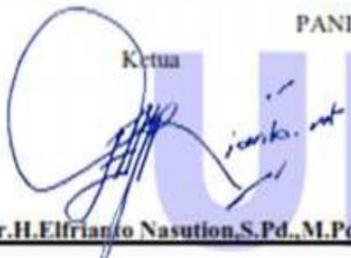
Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 17 September 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Desi Winda Khairani  
NPM : 1602070013  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

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

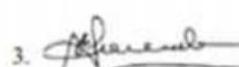
PANITIA PELAKSANA

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

Sekretaris  
  
Dra.Hj. Syatun Suvurnita,M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Fatmawarni, M.M
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
3. Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si

1.   
2.   
3. 



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : DESI WINDA KHAIRANI  
NPM : 1602070013  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Saya layak di sidangkan:

Medan, 14 Agustus 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dra. Fatmawarni, M.M)

Dekan,

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

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



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

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Desi Winda Khairani  
NPM : 1602070013  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamamdyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya

YANG MENYATAKAN,



(DESI WINDA KHAIRANI)

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**DESI WINDA KHAIRANI. NPM : 1602070013. Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa SMK.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Library Research*. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan model pembelajaran *teams game tournament*. Instrument penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang model pembelajaran *teams game tournament*, lalu dianalisis bagaimana model pembelajaran *teams game tournament* berpengaruh atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* sebagai model pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran Teams Game Tournament, Hasil Belajar Siswa*

## KATA PENGANTAR

**Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh**

Segala puji dan syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “**Analisis Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK**”. Tidak lupa juga shalawat beriring salam saya hadiahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita kealam terang benderang yang diridhoi Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan baik moril maupun materi secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan. Adapun persembahan berupa ucapan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak **Muhammad Abdul Sani** dan Ibu **Tukinem** yang selama ini telah mendukung, merawat dan medo’akan serta mendidik saya hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga memahmi tanpa bantuan , doa dan bimbingan dari semua orang akan sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini . Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada :

1. Bapak **Dr. H. Agussani, Map** selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Prodi Program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universtas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretatis Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Dra. Fatmawarni, M.M** selaku Dosen Pembimbing skripsi ini yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universtias Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada Saudara/i saya tercinta Yaitu Adik saya **Nur Syifa'U Sitha** .
9. Buat sahabat seperjuangan tercinta saya **Dhea Rizky Chintya, Malini Jahari, Sonya Begum, Elfira Aprilia, Sri Meyliani Lubis dan Ria Sudany, Tika Harliyani** yang selalu ada dan menjadi teman saya

dikala susah dan senang. Terimakasih untuk segalanya dan semoga kita sukses dan selalu bersama.

10. Serta buat seluruh teman teman kelas **VIIIA Pagi pendidikan Akuntansi** yang sudah menjadi teman saya dan menghiasi masa perkuliahan saya dan **Seluruh Pihak** yang tidak dapat saya sebut satu per satu , saya mengucapkan terimakasih banyak atas doa dan dukungannya.

Demikianlah yang dapat saya sampaikan , Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Saya ucapkan Sekian dan Terimakasih

***Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.***

Medan, September 2020  
Penulis

Desi Winda Khairani  
1602070013

## DAFTAR ISI

<b>Berita Acara Akhir .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Pengesahan Skripsi.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi .....</b>	<b>iii</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>iv</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II STUDI KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>6</b>
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	6
2. Hakikat Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> .....	7
3. Hasil belajar.....	12
B. Penelitian Yang Relevan .....	13

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	18
B. Sumber Data dan Data Penelitian .....	18
C. Instrument Penelitian .....	20
D. Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	25
F. Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
A. Paparan Hasil Data Penelitian.....	27
1. Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> .....	29
2. Hasil Temuan dan Keabsahan Data.....	31
B. Pembahasan.....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan .....	49
B. Saran.....	50
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>51</b>

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....</b>	<b>18</b>
<b>Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kualitatif.....</b>	<b>21</b>
<b>Tabel 4.1 Uji Kredibilitas.....</b>	<b>31</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1</b>	<b>Daftar Riwayat Hidup .....</b>	<b>54</b>
<b>Lampiran 2</b>	<b>Form K-1 .....</b>	<b>55</b>
<b>Lampiran 3</b>	<b>Form K-2 .....</b>	<b>56</b>
<b>Lampiran 4</b>	<b>Form K-3 .....</b>	<b>57</b>
<b>Lampiran 5</b>	<b>Berita Acara Bimbingan Proposal .....</b>	<b>58</b>
<b>Lampiran 6</b>	<b>Surat Keterangan Seminar Proposal .....</b>	<b>59</b>
<b>Lampiran 7</b>	<b>Berita Acara Seminal Proposal .....</b>	<b>60</b>
<b>Lampiran 8</b>	<b>Surat Permohonan Perubahan Judul .....</b>	<b>61</b>
<b>Lampiran 9</b>	<b>Surat Pengesahan Seminar Proposal .....</b>	<b>62</b>
<b>Lampiran 10</b>	<b>Surat Izin Riset.....</b>	<b>63</b>
<b>Lampiran 11</b>	<b>Surat Balasan Riset.....</b>	<b>64</b>
<b>Lampiran 12</b>	<b>Berita Acara Bimbingan Skripsi .....</b>	<b>65</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karna pendidikan adalah investasi sumber daya manusia dalam jangka panjang. Melalui pendidikan dicetak sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat memajukan dan membangun ekonomi suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan cermin dari maju mundurnya suatu bangsa. Setiap Negara berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dinegaranya masing – masing, tak lepas juga dengan Indonesia.

Dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan tersebut, banyak hal yang harus diperhatikan. Proses Belajar Mengajar (PMB) merupakan unsur yang paling penting yang harus diperhatikan. Dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik dan tepat , maka tujuan pendidikan akan tercapai. Proses belajar mengajarkan menunjukkan hasil yang baik pula apabila komponen yang terkait adalah media pembelajaran dan model pembelajaran.

Pembelajaran Akuntansi adalah salah satu pembelajaran yang memerlukan beberapa model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam peyampaiannya, karna jika hanya memakai metode atau model pembelajaran yang monoton, akan menyebabkan kejenuhan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Akuntansi merupakan pembelajaran yang tidak hanya merupakan konsep-konsep yang berguna bagi kehidupan tetapi juga bersifat hitung-menghitung, dalam

pembelajaran akuntansi diharapkan siswa benar-benar aktif sehingga akan berdampak pada ingatan siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Akuntansi merupakan pelajaran yang tidak hanya merupakan konsep-konsep yang berguna bagi kehidupan, tetapi juga bersifat hitung-menghitung.

Dalam pengajaran akuntansi diharapkan siswa benar-benar aktif sehingga akan berdampak pada ingatan siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah – langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada saat ini mutu pendidikan di Indonesia belum memuaskan karna dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Dalam hal ini siswa cenderung hanya menerima pelajaran, siswa sulit memahami pelajaran yang diberikan, bersikap acuh terhadap mata pelajaran akuntansi dan kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah atau soal. Pernyataan tersebut terjadi karna berbagai hal seperti model pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dan pasif di dalam kelas.

Permasalahan ini juga terjadi di SMK disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya siswa kurang fokus dalam belajar, metode pembelajaran yang kurang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar, siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, siswa masih kurang aktif dalam bertanya, Guru masih memakai metode pembelajaran konvensional, dan guru lebih berperan aktif dari pada siswa. Dengan kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam pelajaran akuntansi.

Setelah diamati, ternyata ada beberapa masalah yang sering terjadi pada pelajaran akuntansi yaitu keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang, masih kurangnya siswa dalam bertanya tentang apa yang belum diketahui, masih kurang aktifnya siswa dalam mengajarkan soal-soal latihan pada saat pembelajaran, dan guru berperan lebih aktif dari pada siswa, dengan kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam pelajaran akuntansi, banyak faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan ini menurun, diantaranya adalah kejenuhan guru sehingga belum cukup perhatian dicurahkan untuk mengajar dan mengajak siswa berpikir dan bertindak kreatif. Untuk mengatasi masalah diatas perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi menjadi lebih baik dengan menggunakan metode atau model pembelajaran terbaru yang telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran konvensional menurut Yamin (2011: 97) pembelajaran bersifat otoriter, berpusat pada kurikulum, terarah dan formal yang mengakibatkan situasi kelas berpusat pada pembelajar, siswa belajar abstrak, diskusi berpusat pada pembelajar, menggunakan metode ceramah, dan sedikit pemecahan masalah. Pembelajar yang otoriter akan mengakibatkan kurangnya variasi, penekanan pada ingatan dan kecepatan, mendesak untuk bekerja sendiri-sendiri, yang semuanya itu mengakibatkan siswa menderita kecemasan dalam pembelajaran. Kecemasan dalam pembelajaran yang diakibatkan oleh pembelajaran konvensional merupakan salah satu dari kelemahan pembelajaran konvensional itu sendiri, karena kecemasan tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu pembelajaran yang cukup efektif untuk menunjang belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif. Dimana pembelajaran Kooperatif ini menempatkan siswa sebagai suatu sistem yang bekerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar. Dengan demikian pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugasnya. Salah satu pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan STAD. Dengan demikian, kegiatan yang belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar lebih menyenangkan. Hasil penelitian terdahulu oleh Ai Solihah (2016) bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul **“Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”**

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas dapat di kemukakan bahwa penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian terdahulu yang seperti jurnal jurnal yang berhubungan dengan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memebrikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan wawasan melalui pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif

2. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar

3. Bagi peneliti

Menjadi bahan masukan yang sangat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon guru.

## **BAB II**

### **STUDI KEPUSTAKAAN**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa, Oleh karena itu Hamza B.Uno (dalam Istarani 2011;2-3) Mengatakan bahwa “Pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa”

Pembelajaran melalui Model bertujuan untuk “Membantu siswa menemukan makna diri (Jati Diri) didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok Dengan pembelajaran melalui model siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang dalam mencapai kesuksesan.

Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman 2010:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.

Menurut Istarani (2011: 1) menyatakan bahwa :

“Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang sedang dilakukan oleh guru serta dengan segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

## **2. Hakikat Model Pembelajaran *Teams Game Tournament***

Model pembelajaran merupakan 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.

### **a. Pengertian Model pembelajaran *Teams Game Tournament***

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman,2014:224). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan atau reinforcement (Shoimin,2014:203).

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetesi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pelajaran. Aktivitas belajar

dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu diantaranya:

1. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa kerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Tahap belajar dalam kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. Tahap permainan (*game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Siswa yang

menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

#### 4. Pertandingan (*tournament*)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

#### 5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan (Shoimin, 2014; 204-205).

### **b. Kelebihan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan kekurangan model pembelajaran *Teams Game Tournament***

Kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu :

- 1) Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Akan membudayakan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.

- 3) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjajikan sebuah penghargaan (*reward*) pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan kelemahan pada model *Teams Game Tournament* (TGT) diantaranya yaitu :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru untuk dituntut pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah (Shoimin, 2014:207-208)

### **c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Game Tournament***

Menurut Sutirman (2013) langkah-langkah model pembelajaran *teams game tournament* adalah sebagai berikut :

#### a) Persentasi materi

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apresiasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan indicator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat

secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.

b) Pembentukan Kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru didepan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok siswa terdiri 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suka, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk di diskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi factor keberhasilan kelompok.

c) *Game Tournament*

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (Turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan turnamen lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam bentuk kelompok. Jika tiap kelompok beranggotakan 4 orang maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama di setiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua disetiap kelompok, meja ketiga diisi dengan rangking ketiga disetiap kelompok, meja keempat diisi dengan rangking keempat disetiap kelompok. Setiap siswa dapat

berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya dalam tournament. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatnya.

d) Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

### **3. Hasil belajar**

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Sudjana (dalam Asep Jihad 2012:2) Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kebiasaan pemahaman sikap dan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Adapun menurut Slameto (dalam Asep Jihad 2012:2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar terjadi karna interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar mengembangkan tingkat pencapaian siswa atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga bisa dapat dikatakan sebagai hasil dari interaksi belajar mengajar yang meyebutkan perubahan pada diri dan kognitif belajar siswa, sehingga dapat diketahui sejarah suatu proses pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Hasil belajar akuntansi dapat diperoleh dari dua pengembangan pengertian yaitu : pengertian belajar dan pengertian akuntansi. Menurut (Abdurrahman,1999) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Sedangkan akuntansi menurut *American Accounting Assocition* “akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut”. Dengan demikian jika dihubungkan hasil belajar dengan akuntansi, maka hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik secara individu maupun kelompok dari proses belajar akuntansi yang dinilai melalui evaluasi.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Beberapa penelitian yang menerapkan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* diantaranya:

1. Hasil penelitian Ai Solihah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Matematika”, dapat

dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Citra Rahmayanti, 2007), menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan metode latihan secara kelompok. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Erma Sari, menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, hal itu dapat dilihat dalam persentase keberhasilan siswa secara individu. Persentase ketuntasan siswa sebelum tindakan 59.37%, siklus I persentase 61.72%, siklus II persentase 80%. Penelitian Pitriya Ningtias dan (Heri Siswaya, 2012), menyatakan bahwa metode kooperatif tipe TGT menggunakan modul dengan nilai rata-rata 79,69 lebih baik daripada yang menggunakan LKS dengan nilai rata-rata 70,78. Berdasarkan penelitian, siswa bersemangat dalam belajar. Karena model pembelajara TGT siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih *fair* dibandingkan dengan STAD. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran STAD.

2. Hasil penelitian Miftahul Triana Fajri, menyatakan bahwa hasil belajar siswa setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran kewirausahaan adalah meningkat secara signifikan yang dimulai dari pra siklus atau pra tindakan ke siklus I nilai rata-rata kelas naik 24,95 % dengan keterangan pada pra siklus 52,34 setelah melaksanakan siklus I menjadi 64,5. Jika dilihat dari pencapaian KKM, dengan presentase pencapaian KKM

sebesar 12,5%. Sedangkan siklus I ada 15 siswa yang memenuhi KKM dengan presentase 53,1 . Dari siklus I ke siklus II hasil belajar rata-rata kelas meningkat sebesar 23,61%. Semula pada siklus I hasil belajar siswa memiliki rata-rata kelas 64,46%, setelah mendapat tindakan siklus II meningkat menjadi 78,47%. Dan pada siklus II ada 30 siswa sudah bias memenuhi KKM dengan presentase ketercapaian KKM pada siklus II sebesar 93,8%. Untuk hasil poin *fame tournament* meningkat sebesar 5,8%, pada siklus I poin turnamen sebesar 43,33, sedangkan pada siklus II mendapatkan 45,83%. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan siswa kelas X busana 2 SMKN 6 Purworejo.

3. Hasil penelitian Fitri Handayani KD, 2009. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I, ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III. Untuk hasil proses pembelajaran (afektif) nilai rata-rata klasikal dari siklus I adalah 79,86 siklus II sebesar 84,19 dan siklus III adalah 87,64. Peningkatan aktivitas belajar dari sebelum dikenai tindakan ke siklus I sebesar 25%, dan dari siklus I ke siklus II dan III sebesar 9% DAN 4%. Untuk hasil tes kognitif nilai rata-rata klasikal siklus I sebesar 72,16, siklus II adalah 79,46 dan siklus III sebesar 82,16. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 82,16. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 20%, siklus II adalah 10% dan siklus III adalah 4%. Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun afektif.
4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Uma Febriana, 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang menerapkan model *teams Game Tournament* menggunakan permainan teka teki silang dapat

meningkatkan motivasi dari segi attention, relevance, confidence, dan satisfaction, selain itu juga meningkatkan hasil belajar dari segi kognitif maupun afektif. Data yang didapat dari hasil penelitian menunjukkan ketuntasan klasifikal sebesar 33.33% menjadi 81,48%, sedangkan hasil belajar afektif nilai klasikalnya sebesar 88,5% meningkat menjadi 96.2%. Peningkatan ini sesuai dengan standar yang telah ditentukan SMA Panjura Malang yaitu SKM sebesar 2,67 dan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Dapat disimpulkan bahwa data peningkatan siswa telah melampaui standar ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah agar dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah menelaah isi dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti-peneliti sebelumnya, dapat dilihat bahwa penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran yang bersangkutan. Secara garis besar penelitian tentang model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model konvensional.

Kelemahan dari setiap penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tersebut hanya meneliti hasil belajar siswa dan terfokus pada bagian kognitif siswa. Dalam penelitian kali ini, peneliti akan mencoba model pembelajaran *Teams Game Tournament* tidak hanya untuk mengetahui hasil belajar tetapi juga

untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik, karena aktivitas belajar nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada metode Library Research yang berlokasi di perpustakaan secara online dan offline.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan/ Minggu																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		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	Pengajuan judul																												
2	Penulisan proposal																												
3	Bimbingan proposal																												
4	Seminar proposal																												
5	Surat izin riset																												
6	Pengumpulan data																												
7	Analisis data penelitian																												
8	Penulisan skripsi																												
9	Bimbingan skripsi																												
10	Ujian skripsi																												

##### B. Sumber Data dan Data Penelitian

Sebagai penelitian kepustakaan, maka sumber data ada dua macam yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Sumber primer adalah suatu referensi yang dijadikan sumber utama acuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu jurnal model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun sumber data sementara dalam penelitian ini adalah:

- a. Jurnal Ai Solihah (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Matematika.
- b. Jurnal Miftahul Triana Fajri (2011), Impelementasi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo
- c. Jurnal Fitri Handayani KD (2009) Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi
- d. Jurnal Uma Febriana (2015) Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* menggunakan permainan teka teki silang (crossword puzzle) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IOS 2 SMA Panjura Malang
- e. Jurnal Susan Mardiana (2015) Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Dengan permainan ludo akuntansi untuk meningkatkan aktivitas belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean
- f. Jurnal Nur Afwa Milawati (2019) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari *Self Confidence* peserta didik Kelas VII Di SMO Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan

- g. Jurnal Wahyu Nur Musyafa (2015) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan SMK Negeri 3 Purbalingga
  - h. Jurnal Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto (2018) Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang
  - i. Jurnal Rabiatul Khairiah (2018) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun
  - j. Jurnal Alfi Maulidia Astari (2018) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang Kab.Gowa
2. Sumber sekunder adalah referensi-referensi pendukung dan pelengkap bagi sumber primer. Dalam penelitian ini sumber sekunder berupa buku literature yang berhubungan dengan penelitian.

### **C. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Penelitian harus memiliki kemampuan dalam melakukan pencatatan terhadap data berupa tingkah laku atau penampilan sumber data, karena harus dicatatnya secara tertulis tanpa memasukkan tafsiran, pendapat dan pandangannya. Instrument penelitian kualitatif adalah penelitian itu sendiri dengan dibantu instrument lain yaitu observasi dan dokumentasi.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kualitatif  
Tentang Analisis Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK**

<b>No.</b>	<b>Instrument Pertanyaan</b>	<b>Sub Komponen</b>	<b>Teknik Evaluasi</b>	<b>Analisis</b>	<b>Jumlah Data</b>
1.	Bagaimana peran model <i>Teams Game Tournament</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK ?	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> terhadap Hasil Belajar Matematika	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Impelementasi Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Penerapan model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> menggunakan permainan teka teki silang (crossword puzzle) untuk	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1

	meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IOS 2 SMA Panjura Malang			
	Penerapan Metode Pembelajaran KOOPERATIF Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Dengan permainan ludo akuntansi untuk meningkatkan aktivitas belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence peserta didik Kelas VII Di SMO Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1

		Pegelasan SMK Negeri 3 Purbalingga			
		Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X D I SMA Unggul Negeri 8 Palembang	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Pengaruh MODEL Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan	Observasi dan dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1

		Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pattalassang Kab.Gowa			
--	--	--	--	--	--

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada observasi dan dokumentasi.

##### 1. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Observasi (pengamatan) dalam konteks penelitian ilmiah adalah studi yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencatat fenomena atau perilaku satu atau sekelompok orang dalam konteks kehidupan sehari-hari, dan memperhatikan syarat-syarat penelitian ilmiah.

Penelitian menggunakan teknik observasi untuk mengetahui bagaimana analisis model *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Melalui teknik dokumentasi ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan yang ada di tempat atau lokasi penelitian. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data analisis model *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan langkah yang terpenting dalam suatu penelitian. Data yang telah diperoleh akan dianalisis pada tahap ini sehingga dapat ditarik kesimpulan. Untuk memperoleh hasil yang benar dan tepat dalam menganalisis data, penulis menggunakan teknik analisis ini. Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa.

Adapun langkah-langkah strategi dalam penelitian isi, sebagai berikut :

1. Penetapan desain atau model penelitian. Disini ditetapkan beberapa media, analisis perbandingan atau korelasi, objeknya banyak atau sedikit dan sebagainya.
2. Pencarian data pokok atau data primer, yaitu teks sendiri. Sebagai analisis isi, teks merupakan objek yang pokok. Pencarian dapat dilakukan dengan menggambarkan lembar formulir pengamatan tertentu yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut.

3. Pencarian pengetahuan kontekstual agar penelitian yang dilakukan tidak berada diruang hampa, tetapi terlihat kait-mengait dengan faktor-faktor lain.

#### **F. Rencana Pengujian Keabsahan Data**

Keabsahan suatu data pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik pemeriksaan yang mengandung nilai kebenaran (*truth value*). Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan Uji Kredibilitas. Uji kredibilitas ini bertujuan untuk membuktikan bahwa data atau informasi yang diperoleh berdasarkan dengan nilai kebenaran (*truth value*). Uji kredibilitas pada penelitian kualitatif ini dilakukan antara lain dengan :

1. Pengamatan secara seksama

Pengamatan secara seksama ini dilakukan terus dengan memperoleh gambaran nyata tentang Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

2. Triangulasi

Triangulasi adalah pengujian kredibilitas ini bertujuan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu yang diperoleh berdasarkan dengan jurnal – jurnal yang relevan tentang model pembelajaran *Teams Game Tournament* sehingga informasi yang diperoleh akan semakin teruji kebenarannya.

3. Mengadakan Member check

Dalam hal ini, peneliti akan berusaha mengulang kembali garis besar dari hasil dokumentasi atau catatan yang telah peneliti peroleh agar informasi yang diperoleh dapat digunakan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Hasil Data Penelitian**

Seperti yang telah dikatakan pada pembahasan sebelumnya, dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data-data yang diperoleh peneliti kali ini diperoleh melalui metode dokumentasi dari sumber jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian penulis. Dari 10 penelitian dari jurnal yang penulis jadikan sumber penelitian adalah Ai Solihah, (2016) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Matematika, Miftahul Triana Fajri (2011) dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI Busana SMK N 6 Purworejo, Fitri Handayani KD, (2009) dengan Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi, Uma Febriana (2015) dengan judul Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* menggunakan permainan teka teki silang (*crossword puzzle*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IOS 2 SMA Panjura Malang, (2015) Susan Mardiana dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Dengan permainan ludo akuntansi untuk meningkatkan aktivitas belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Gorden, (2019) Nur Afwa Milawati Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA

Ditinjau Dari Self Confidence peserta didik Kelas VII Di SMO Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan, Wahyu Nur Musyafa (2015) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan SMK Negeri 3 Purbalingga, Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto (2015) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang, Rabiatul Khairiah (2018) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun, Alfi Maulidia Astari (2018) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pattallasang Kab.Gowa.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah Model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Jadi model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menarik karena didalamnya terdapat kegiatan turnamen akademik yang diharapkan dapat membuat siswa agar lebih kreatif, cepat dan tepat dalam memecahkan masalah dalam belajar dan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pelajaran, mendorong siswa berpartisipasi aktif dan dapat menghadapkan siswa pada

keterampilan yang menantang agar siswa terlatih melakukan pemecahan masalah dan berfikir analitik.

### **1. Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament***

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda-beda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari masing-masing.

Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompok dalam satu meja turnamen secara homogeny dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test.

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan memainkan skor-skor yang

diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Setiap proses pembelajaran pasti terdapat faktor penghambat dan juga faktor pendukung, begitu pula dalam menggunakan model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Game Tournament* yaitu belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat belajar siswa, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat persaingan dalam turnamen, materi mudah diterima oleh siswa dengan adanya diskusi yang menyebabkan siswa berani mengemukakan pendapat dan lebih memotivasi siswa untuk mempelajari materi.

Sedangkan beberapa kekurangan dari model pembelajaran *teams game tournament* yaitu:

1. Memerlukan alokasi waktu yang relative lebih banyak, terutama kalau belum terbiasa
2. Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistematis
3. Kalau peserta didik belum terbiasa dan menguasai pembelajaran kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal.
4. Masalah yang terkait dengan peserta didik antara lain : terdapat peserta didik yang tidak bias menyesuaikan diri, berperilaku menyimpang, terlalu gaduh, tidak hadir ataupun tidak berlatih secara relative.

##### 5. Beban bagi pengajar yang lebih besar dan harus teliti dalam penilaian

Setelah peneliti memaparkan banyak hal tentang model pembelajaran word square maka singkatnya peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa apabila dibanding dengan model pembelajaran yang lain. Model ini sangat diharapkan membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Belajar mengajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan maka pembelajaran tersebut akan mudah dipahami. Begitupun sebaliknya walaupun materi yang dipelajari tidak begitu sulit namun apabila siswa belajar dengan suasana yang membosankan maka tidak akan tertarik apalagi bila siswa belajar dibawah tekanan maka pelajaran akan sulit dipahami.

## **2. Hasil Temuan dan Keabsahan Data**

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian social yang bersifat kualitatif, pengamatan menjadi teknik utama dan memiliki peran yang sangat signifikan. Melalui pengamatan seorang penelitian bisa memahami keadaan objek mempelajari situasinya, menjelaskan dan menafsirkannya menjadi sebuah kesimpulan dan hasil penelitian.

Tabel 4.1 Uji Kredibilitas

No	Judul Jurnal/Artikel	Penulis/ Peneliti	Data/Informasi Hasil Pengamatan
1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika	Ai Solihah (2016)	<p>Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, untuk membandingkan hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda, yaitu model pembelajaran TGT dan STAD. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka terbukti bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT ternyata lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD. Perbedaan hasil belajar ini, terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD, maka dalam penelitian ini guru matematika harus menciptakan metode belajar yang baik bagi siswa agar dapat dilakukan perlakuan yang tepat dalam proses kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada pokok dimensi dua. Dengan demikian model pembelajaran TGT merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika.</p> <p>Persentase ketuntasan siswa sebelum tindakan 59.37%, siklus I persentase 61.72%, siklus II persentase 80%. Penelitian Pitriya Ningtiyas dan (Heri Siswaya, 2012), menyatakan bahwa metode kooperatif tipe TGT menggunakan modul dengan nilai rata-rata 79,69 lebih baik daripada yang menggunakan LKS dengan nilai rata-rata 70,78. Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Karena model</p>

			<p>pembelajaran TGT siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan dengan STAD.</p> <p>Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran STAD.</p>
2	<p>Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo</p>	<p>Miftahul Triana Fajri (2011)</p>	<p>Jenis penelitian ini digolongkan pada penelitian tindakan (<i>action research</i>). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan tahapan (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Tindakan dilakukan kolaborasi oleh guru dan peneliti yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa dan guru, 2) tes untuk menilai hasil belajar siswa, 3) dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Serta adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan KKM, peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 24,95% dari 52,34 menjadi 62,6 dengan peningkatan ketuntasan 12,5% menjadi 53,1%. Setelah tindakan siklus II meningkat 23,61% dari 62,6 menjadi 78,47 dengan ketuntasan sebesar 93,8%. Uraian diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat diterapkan pada mata diklat kewirausahaan dan dapat meningkatkan hasil belajar.</p> <p>Setelah melaksanakan penelitian diketahui hasil dari penelitian yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Game Taournament) yang</p>

			<p>dilaksanakan dengan beberapa siklus di SMK N 6 Purworejo. Dimulai dari pra siklus yang masih belum mendapatkan tindakan model TGT, hasil belajar masih rendah karena siswa masih belajar secara monoton dan hanya terarah kepada guru dan siswa kurang bersemangat dan sulit untuk menerima pelajaran dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Setelah mendapatkan tindakan atau siklus I diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat tetapi masih banyak yang belum memenuhi standar KKM, hal ini disebabkan karena siswa masih belum terlalu paham dengan aturan game dan tournament sehingga perlu waktu yang lama untuk menjelaskan, tetapi siswa 138 sudah memiliki semangat untuk bersaing sehingga belajar dengan sungguh-sungguh. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat karena siswa sudah faham dengan permainan dan siswa lebih aktif dari siklus sebelumnya. Dari kesimpulan tersebut dapat diketahui bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain</p>
3	<p>Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka</p>	<p>Fitri Handayani KD, (2009)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah 37 siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Purwodadi pada tahun 2008-2009. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I, ke siklus II dan dari siklus II ke Siklus III. Untuk hasil proses pembelajaran (afektif) nilai rata-rata klasikal dari siklus I adalah 79,86 siklus II sebesar 84,19 dan siklus III adalah 87,64. Peningkatan aktivitas belajar</p>

	bumi		<p>dari sebelum dikenai tindakan ke siklus I sebesar 25%, dan dari siklus I ke siklus II dan III sebesar 9% dan 4%. Untuk hasil tes kognitif nilai rata-rata klasikal siklus I sebesar 72,16, siklus II adalah 79,46 dan siklus III sebesar 82,16. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 20%, siklus II adalah 10% dan siklus III adalah 4%.</p> <p>Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Selain itu pembelajaran kooperatif TGT sangat disenangi siswa, terbukti para siswa memberikan respon positif dengan kategori skala sikap sangat senang. Berdasarkan hasil penelitian diajukan saran-saran sebagai berikut: (1) Guru Geografi dapat menerapkan dan mengembangkan pembelajaran kooperatif TGT untuk materi lain yang bersifat konseptual, seperti hidrosfer, litosfer, dan atmosfer serta menggunakan variasi permainan dan media gambar yang menarik sehingga membuat siswa lebih cepat memahami suatu konsep baru. (2) Bagi siswa disarankan agar lebih serius dan tidak terlalu banyak bergurau di dalam kelas sehingga hasil belajar lebih baik.</p>
4	Penerapan model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) menggunakan permainan teka teki silang (crossword puzzle) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IOS 2 SMA Panjura Malang	Ums Febriana (2015)	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan langkah: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dimana pemberi tindakan adalah guru kelas sendiri sedangkan peneliti bertindak sebagai observer serta penyedia kelengkapan pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI IPS 2 SMA Panjura Malang dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa dan dilakukan selama dua siklus. Instrumen yang digunakan yaitu format catatan lapangan, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi motivasi siswa (ARCS), soal pre tes dan post tes, lembar observasi</p>

			<p>afektif siswa.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang menerapkan model team game tournament menggunakan permainan teka teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar dari segi attention, relevance, confidence, dan satisfaction, selain itu juga meningkat hasil belajar dari segi kognitif maupun afektif. Data yang didapat dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan klasikal dari siklus I ke siklus II. Peningkatan motivasi yaitu sebesar 59.5% menjadi 86%, sedangkan hasil belajar kognitif menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 33.33% menjadi 81.48%, sedangkan hasil belajar afektif nilai klasikalnya sebesar 88.5% meningkat menjadi 96.2%. Peningkatan ini sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh SMA Panjura Malang yaitu SKM sebesar 2.67 dan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Dapat disimpulkan bahwa data peningkatan siswa telah melampaui standar ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah agar dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
5	<p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Dengan permainan ludo akuntansi untuk meningkatkan aktivitas belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK</p>	<p>Susan Mardiana (2015)</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dokumentasi, angket, dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi, angket Aktivitas Belajar Akuntansi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif</p>

	Negeri Godean	1	<p>kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Aktivitas Belajar Akuntansi, menghitung persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Penelitian Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi meliputi lima komponen utama yaitu tahap presentasi di kelas, kelompok heterogen, game, tournament, dan rekognisi kelompok. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dua pertemuan</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi. Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean tahun pelajaran 2014/2015. Tahapan-tahapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi dilaksanakan dalam 68 dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan perencanaan yang telah dilakukan meliputi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi, membuat Permainan Ludo Akuntansi, membuat kartu soal bernomor yang berisi tentang pertanyaan yang akan dipakai dalam turnamen, membagi siswa menjadi 8 kelompok heterogen dengan anggota 4 siswa tiap kelompok orang berdasarkan nilai ujian akhir semester gasal, menyusun lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi siswa, membuat format catatan lapangan,</p>
--	------------------	---	---

			<p>membuat angket Aktivitas Belajar Akuntansi, dan menyiapkan reward. Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini merupakan penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi. Pelaksanaan dilakukan secara kolaborasi antara guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pihak yang mengamati dan membantu guru jika dirasa perlu. Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh observer mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi.</p> <p>Setelah tahap pengamatan maka dilakukan tahap refleksi. Tahap refleksi ini dilakukan untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran dan menyusun perbaikan atas kendala-kendala tersebut. 69 Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pada setiap siklus selama penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi maka diketahui persentase Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 69,35%. Pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan minimal yaitu <math>&gt; 75\%</math>. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II untuk guna memperbaiki siklus I. Pada siklus II Aktivitas Belajar Akuntansi sudah mengalami peningkatan sebesar 19,29% menjadi 88,64%. Untuk lebih jelasnya berikut ini disajikan hasil perbandingan Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan II.</p>
6	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil	Nur Afwa Milawati (2019)	Pembelajaran dengan menggunakan model Times Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberi kesempatan pada semua peserta didik untuk bisa meningkatkan kepercayaan diri melalui

	<p>Belajar Siswa IPA Ditinjau Dari Self Confidence peserta didik Kelas VII Di SMO Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan</p>		<p>permainan berupa kartu pertanyaan yang berisi soalsoal bernomor secara berkelompok.</p> <p>Dengan model TGT diharapkan tidak ada rasa takut salah, ketika menjawab atau mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti, karena model TGT dapat melatih dan mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemudian peneliti memberikan soal pretest berupa soal pilihan ganda kepada peserta didik, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan kognitif awal peserta didik. Dari hasil tersebut, pada kelas eksperimen nilai rata-ratanya sebesar 33,12 dan kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 32,29, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih rendah, baik kelas 88 eksperimen maupun kelas kontrol. Kemudian peneliti memberikan angket untuk mengetahui tingkat self confidence (percaya diri) peserta didik pada masing-masing sampel, baik peserta didik yang memiliki self confidence tinggi, sedang dan rendah. Soal dan angket tersebut merupakan instrumen yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.</p> <p>Pertemuan kedua, peneliti menjelaskan materi tentang definisi kalor dan perpindahannya dengan menggunakan model Times Games Tournaments pada kelas eksperimen.</p> <p>Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar pada sub materi kalor dan perpindahannya. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model Direct Instruction. Dengan hasil anova test 0,036 dan nilai sig <math>0,036 &lt; 0,05</math> yang menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p>
--	---	--	--

			<p>Terdapat pengaruh self-confidence tinggi, sedang, dan rendah terhadap hasil belajar pada materi kalor dan perpindahannya. Dengan hasil Anova test 0,003 dan nilai sig 0,001 &lt; 0,05 yang menunjukkan ada perbedaan hasil belajar peserta didik dengan self-confidence tinggi, sedang dan rendah. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kategori kemampuan self-confidence tinggi, sedang, rendah terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kalor dan perpindahannya. Dengan hasil anova test 0,728 dan nilai sig 0,728 &gt; 0,05 yang menunjukkan 94 tidak ada interaksi antara variabel kelas eksperimen, kelas kontrol dan self-confidence</p>
7	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan SMK Negeri 3 Purbalingga</p>	<p>Wahyu Nur Musyafah (2019)</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Purbalingga. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Teknik Pengelasan. Objek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok siswa yang mendapat perlakuan metode pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok siswa yang tidak mendapat perlakuan metode pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Sebelum melakukan analisis data, peneliti terlebih dulu menjalani tahap-tahap penelitian. Menurut seniati, yulianto &amp; setiadi (2011: 42-63) mengemukakan bahwa pada jenis penelitian apapun ada tahap-tahap penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti. Demikian juga pada penelitian eksperimental. Secara 76 umum, dapat dikatakan bahwa ada tujuh tahapan dalam melakukan penelitian eksperimental. Diperoleh kesimpulan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan prestasi belajar lebih besar yaitu 29,9091%</p>

			<p>dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 18,3948%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran teknik pengelasan pada siswa SMK Negeri 3 Purbalingga melalui metode pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Artinya ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Banuarli (2012) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan metode belajar TGT.</p> <p>Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2011) diketahui bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Menurut Isjoni (2013: 130-134) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keinginan kelas, prestasi yang dipertahankan dan prestasi aktual. Prestasi aktual seperti yang disebutkan sebelumnya, pengukuran prestasi aktual ini mengindikasikan bahwa peserta menunjukkan secara signifikan pada ujian dengan sistem belajar kooperatif dibanding dengan belajar pasif. Pengaruh TGT secara konsisten terlihat positif dalam semua mata pelajaran, metode ini terbukti positif diterapkan pada siswa-siswa yang lebih tua dan lebih muda, dan para siswa di sekolah-sekolah dengan tipe yang berbeda (Slavin, 2005: 45-46) 91</p> <p>Dari hasil pretest kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 52,9393 dan untuk kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,7878 dari kedua hasil pretest kedua kelompok dapat diketahui bahwa masih berada dibawah KKM. Perlakuan yang diberikan peneliti adalah metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran teknik pengelasan. Dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament</p>
--	--	--	--

			<p>(TGT) siswa diajak untuk melakukan permainan.</p> <p>Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap prestasi siswa. Perlakuan ini dilakukan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau tetap menggunakan metode pembelajaran yang biasa dipakai oleh SMK Negeri 3 Purbalingga. Setelah perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen. Peneliti kembali melakukan tes untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada hasil belajar siswa. Dari hasil posttest diperoleh rata-rata nilai pada kelompok eksperimen sebesar 83,6969 dan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,3333. Dari hasil posttest diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar mencapai KKM pada kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.</p> <p>Peningkatan nilai yang signifikan pada kelompok eksperimen disebabkan karena adanya treatment yaitu metode pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang lebih merangsang siswa untuk berfikir aktif dan mengharuskan siswa untuk membaca agar mampu memperoleh poin yang tinggi ketika treatment. Sedangkan untuk kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment cenderung bosan dalam pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan monoton. Dari hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa pemberian perlakuan metode pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif pada nilai siswa. Hal itu ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai yang signifikan pada kelas yang diberi perlakuan. Kelas yang diberi perlakuan memiliki kesiapan dan</p>
--	--	--	--

			<p>persiapan yang lebih matang sebelum mengikuti pembelajaran. Dengan adanya perlakuan dalam pembelajaran akan melatih anak untuk untuk selalu berfikir aktif dan mendorong anak untuk melakukan persiapan sebelum pembelajaran dilakukan.</p>
8	<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang</p>	<p>Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto (2018)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan design penelitian Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini dilakukan di kelas X IPA SMA Unggul Negeri 8 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2016/2017, yaitu pada tanggal 17 April 2017 sampai 17 Mei 2017. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Team Games Tournament, Sedangkan variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar peserta didik mengenai materi dunia hewan yang diukur melalui serangkaian tes pretest dan posttest.</p> <p>Pada beberapa tahap proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT peserta didik terlihat termotivasi pada saat game/turnamen berlangsung. Dengan adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik terpacu untuk menjadi yang terbaik bagi tim/kelompoknya. Selain itu, game/turnamen dapat menciptakan suasana persaingan sehat, dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Handayani (2010) saat proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT peserta didik saling berdiskusi dan dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman materi tentang konsep sebuah tim.</p> <p>Dengan demikian mereka saling bekerjasama untuk menjadikan semua anggota timnya mendapatkan prestasi yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai motivasi akan meningkat</p>

			<p>seiring dengan meningkatnya hasil belajar. Hal ini bisa dilihat dari tabel 5 hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol yaitu 80,44% kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol 60,42. Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif siswa harus bertanggung jawab menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan Irviana (2016) yang mengatakan bahwa tournament dilakukan untuk membantu memotivasi peserta didik dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig &gt; 0,05), kemudian nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu <math>9,590 &gt; 2,000</math> untuk motivasi belajar dan <math>9,634 &gt; 2,000</math> untuk hasil belajar peserta didik maka <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima.</p>
9	<p>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun</p>	<p>Rabiatul Khairiah, (2018)</p>	<p>Jenis penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimen yaitu penelitian yang membandingkan dua kelompok sampel yaitu satu kelompok sampel sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol diajar dengan pendekatan konvensional. Desain penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group design.</p> <p>Penelitian ini akan memberikan evaluasi pada akhir pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil</p>

			<p>belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes dengan mengerjakan instrument tes yaitu berupa soal multiple choice yang telah divalidasi. Apabila hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan ada pengaruh pemberian treatment terhadap hasil belajar siswa</p> <p>Berdasarkan hasil perhitungan uji t dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20.0 for Windows yang digunakan peneliti, bahwa ketika <math>t_{tabel} &gt; t_{hitung}</math> maka <math>H_0</math> diterima dan <math>H_a</math> ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model Team Games Tournament pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Ketika <math>t_{tabel} &lt; t_{hitung}</math>, maka <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model Team Games Tournament pada pelajaran IPS kelas V MIN Medan Maimun. Jadi, untuk taraf signifikan (<math>t_{tabel}</math>) dengan jumlah responden 30 = 0,361. Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa 0.067 0.05. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun T.A 2017/2018.</p>
10	<p>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pattallasang</p>	<p>Alfi Maulidia Astari (2018).</p>	<p>Jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain Factorial design 3 x 2. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallasang berjumlah 166 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII1 berjumlah 31 orang sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VIII2 berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dan angket untuk mengukur kecerdasan emosional siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Skripsi ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams</p>

	Kab.Gowa		<p>Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari kecerdasan emosional siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang tujuan penelitian untuk mengetahui: (1) gambaran kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika yang diajar menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang (2) gambaran hasil belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang (3) perbedaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan model konvensional terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, (4) perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan emosional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang dan (5) pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ditinjau dari kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecerdasan emosional siswa mengalami peningkatan terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian menandakan siswa memiliki tingkat kecerdasan emosional sedang, (2) pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan model konvensional pada nilai pretest siswa berada pada kategori sedang dan nilai posttest siswa berada pada kategori tinggi, (3) Terdapat perbedaan signifikan antara model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang, (4) Terdapat perbedaan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika siswa pada kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang dan (5) Tidak terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran TGT ditinjau dari</p>
--	----------	--	--

			kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pattallassang.
--	--	--	---

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa sebelum digunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* disebabkan kurangnya variasi model serta siswa yang masih sulit memahami materi akuntansi sehingga menyebabkan kurang mandiri dan tidak termotivasinya siswa untuk belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik berasal dari guru maupun siswa. Faktor-faktor tersebut dapat saling mendukung sehingga dapat tercipta iklim pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini membuktikan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan metode *teams games tournament*. Maka metode pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif dalam menerapkan metode pembelajaran.

Manfaat dengan digunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat antusias dalam mengerjakan soal-soal, Dimana dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* siswa harus aktif, pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada guru yang menghadapi masalah-masalah tersebut dapat mengimplementasikan pembelajaran TGT. Sehingga mampu sebagai pendorong dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Model pembelajaran *Teams game tournament* juga mengajarkan siswa untuk :

- 1) Mengurangi ketergantungannya kepada guru dan lebih percaya pada kemampuan diri mereka
- 2) Mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-ide secara verbal
- 3) Membantu siswa untuk belajar bertanggung jawab dan belajar menerima perbedaan
- 4) Membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik, meningkatkan sosialitas, hubungan positif antar individu, memperbaiki ketrampilan dalam mengatur waktu.
- 5) Memetik banyak pelajaran dari kerja sama yang dibangun
- 6) Siswa akan lebih banyak belajar, menyukai sekolah, menyukai antar sesamanya
- 7) Mempertinggi kemampuan siswa untuk menggunakan informasi-informasi dan keterangan pelajaran abstrak yang kemudian dapat diubah siswa menjadi sesuatu keputusan yang real
- 8) Menyediakan beberapa kesempatan pada siswa untuk membandingkan jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban yang benar

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan pada jurnal-jurnal yang diteliti menggunakan berbagai macam jenis penelitian
2. Hasil belajar siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* serta hasil belajar siswa dinyatakan tuntas
3. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor yang mengandung unsur permainan yang tidak membosankan
4. Aktivitas belajar yang dilakukan dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, keterlibatan belajar dengan persaingan sehat.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka peneliti memberikan saran berupa:

1. Model Pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang membutuhkan persiapan yang begitu matang, dimulai dari persiapan alat evaluasi, perlengkapan turnamen, dan pengalokasian waktu yang harus diatur sedemikian rupa sehingga model pembelajaran TGT dapat diterapkan sesuai rencana.
2. Diharapkan dalam metode ini penguasaan konsep dan tingkat kepercayaan siswa dalam menjawab pertanyaan akan lebih baik apabila diteliti juga mengenai korelasi antara penguasaan konsep dan tingkat kepercayaannya sehingga terlihat hubungan yang jelas antara kedua aspek tersebut.
3. Diharapkan guru lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran. Berani berinovasi untuk menerapkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang kreatif dan menarik serta bersifat menyenangkan sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.
4. Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan penerapan model pembelajaran TGT hendaknya guru Akuntansi perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Memang pembelajaran pada materi akuntansi tidak bisa lepas dari metode ceramah, namun hendaknya ceramah tidak mendominasi secara terus menerus pada setiap pembelajaran. Perlu diiringi dengan model-model yang inovatif yang dapat meningkatkan minat, ketelitian dan keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulyono.1999. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astari, Alfi Maulidia. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pattalassang Kab. Gowa*.
- Fajri, Miftahul Triana. (2011). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo*.
- Febriana, Uma. (2015). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Permainan Teka Teki Silang (Crossword puzzle) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IOS 2 SMA Panjura Malang*.
- Handayani, Fitri KD. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi*.
- Hikmah, Msy., Yenny Anwar, & Riyanto (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jihad Asep & Abdul haris.2012.*Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Khairiah, Rabiatul. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun*.
- Mardiana, Susan (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean*.
- Milawati, A., Nur. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self*

*Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMO Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan.*

- Musyafa, Wahyu Nur. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan SMKK Negeri 3 Purbalingga.*
- Ningtyas, P., dan Siswaya, H. (2012). *Penggunaan Metode Kooperatif Tipe TGT Dilengkapi Modul Modul dan LKS Ditinjau dari Aktivitas Siswa. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 3 (1),* hlm 51-58.
- Rahmayanti. 2007. *Gambaran Penerimaan Orang Tua Terhadap Anak Autisme Serta Peranannya dalam Terapi Autisme.* Jakarta
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua).* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru).* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Solihah, Ai. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika.* Diakses 20 Maret 2019 atau tersediadi  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Sutirman, ( 2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif.*Yogyalarta: Graha Ilmu
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Yamin, Sofyan. 2011. *Generasi Baru Mengolah Data Penelitian dengan Partial Least Square Path Modeling.* Jakarta:Penerbit Salemba Infotek.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1



### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### Data Pribadi

Nama : Desi Winda Khairani  
 NPM : 1602070013  
 Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 09 Desember 1997  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Kewarganegaraan : Indonesia  
 Alamat : Jl. Simpang Ladang, Dusun IV, Desa Cempa. Kab. Langkat  
 Anak ke : 1 dari 2 Bersaudara

#### Nama Orang Tua

Nama Ayah : Muhammad Abdul Sani  
 Nama Ibu : Tukinem  
 Alamat : Jl. Simpang Ladang, Dusun IV, Desa Cempa. Kab. Langkat

#### Pendidikan Formal

1. SD Negeri 054930 Cempa
2. SMP Negeri 2 Tanjung Pura
3. SMA Negeri 1 Tanjung Pura
4. Tahun 2016 – 2020, Tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Progam Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 05 Oktober 2020

Hormat Saya

**DESI WINDA KHAIRANI**

## Lampiran 2



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

Form : K - 1

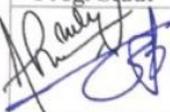
Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Desi Winda Khairani  
 NPM : 1602070013  
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,44

Peretujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Remedial dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Course Review Horay</i> Dengan <i>Talking Stick</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2019/2020	

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

Medan, 26 Februari 2020  
 Hormat Pemohon,

  
 Desi Winda Khairani

Keterangan:

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

## Lampiran 3



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

Form K-2

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

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Desi Winda Khairani**  
NPM : 1602070013  
Prog.Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dra. Fatmawarni, MM

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 26 Februari 2020  
Hormat Pemohon,

**Desi Winda Khairani**

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 4

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

Nomor : 44 /IL.3-AU /UMSU-02/F/2020  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu 'alaikum Wa. Wa.*

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

Nama Mahasiswa : Desi Winda Khairani  
N P M : 160205013  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2019/2020

Pembimbing : Dra. Fatmawarni.,M.M

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis

proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa deluwarsa tanggal : **26 Februari 2021**

Medan, 02 Rajab 1441 H  
26 Februari 2020 M

Wassalam  
Dekan

  
**Dr. H. E. Trianto.,M.Pd.**  
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Pembimbing
  4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 5



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.umhu.ac.id> Email: [fa.fakultas@umhu.ac.id](mailto:fa.fakultas@umhu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL.

Nama : Desi Winda Khairani  
 NPM : 1602070013  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*  
 Berbantu Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X  
 AK SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2019/2020  
 Dosen Pembimbing : Dra. Fatmawarni, MM

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
12-03-2020	Identifikasi masalah	
	Batasan masalah	
	Rumusan, Tujuan, Manfaat	
	Materi akuntansi	
	Jadwal penelitian	
	Kerangka berpikir	
	Angket pembelajaran	
	Pengolahan data	
	Analisa data	
1/05/2020	Angket sesuaikan dengan langkah model pembelajaran	
03-05-2020	Acc Selesai Bimbingan	

Medan, 2 Mei 2020

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dra. Fatmawarni, MM)

## Lampiran 6



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

### SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama Mahasiswa : Desi Winda Khairani  
 NPM : 1602070013  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu  
 Tanggal : 09 Mei 2020

Dengan Judul Proposal :

**“Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”**

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

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 25 Juni 2020

Wassalam  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.Si

## Lampiran 7



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

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**  
**PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Sabtu Tanggal 9 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Desi Winda Khairani  
 NPM : 1602070013  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pelajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul sebaiknya diubah krn tidak memungkinkan utk melaksanakan penelitian dgn judul ini disaat pandemi. Diskusikan judul dgn pembimbing utk diarahkan ke penelitian deksriptif saja (kajian literatur/pustaka). Disarankan menggunakan pendekatan kualitatif.
Bab I	1. Alur berpikir masalah susun kembali dengan baik. 2. Identifikasi masalah yang dikemukakan blm terlihat jelas di LBM
Bab II	Redaksi/ referensi terkait materi pelajaran dihapus, karena tidak meneliti disekolah dan tidak menggunakan siswa.
Bab III	Metode penelitian ini dirubah dan disesuaikan dengan topik/kajian penelitian yg akan diubah.
Lainnya	Bila ingin mengubah menjadi kualitatif, sesuaikan dgn krangka proposal kualitatif yg telah diedarkan fakultas
Ksimpulan	[ ] Disetujui [ ] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 9 Mei 2020

**TIM SEMINAR**

Ketua,  
  
**Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si**

Sekretaris,  
  
**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**

Pembimbing,  
  
**Dra. Fatmawarni, MM**

Pembahas,  
  
**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**

## Lampiran 8



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

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU  
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Desi Winda Khairani  
N P M : 1 6 0 2 0 7 0 0 13  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini:  
"Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media Powtoon Terhadap Hasil Pelajar Siswa kelas X SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pelajaran 2019/2020"

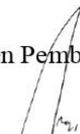
Menjadi :

"Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK"

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

Menyetujui :

Medan, 10 Juni 2020  
Hormat Pemohon, Pendidikan

Dosen Pembimbing  
  
Dra. Fatmawarni, MM

  
Desi Winda Khairani

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

  
Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

## Lampiran 9



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

## PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 09 Mei 2020 Mencerangkan Bahwa:

Nama : DESI WINDA KHAIRANI  
NPM : 1602070013  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

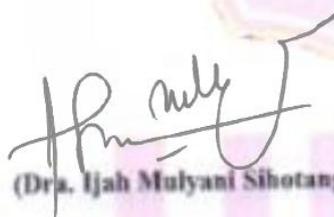
Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 29 Juni 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

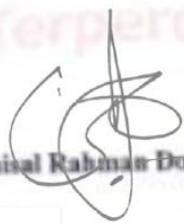
  
(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

  
(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

  
(Dra. Fatmawarni, M.M)

  
(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

## Lampiran 10



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

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

Nomor : 1032/II.3/UMSU-02/F2020 Medan, 05 Dzulqa'idah 1441 H  
 Lamp. : -- 27 Juni 2020 M  
 Hal : **Mohon Izin Riset**

Kepada Yth.:  
 Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**  
 Di  
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

N a m a : **Desi Winda Khairani**  
 NPM : 1602070013  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

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

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

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

Tembusan :  
 - Peringgal

## Lampiran 11



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

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

## SURAT KETERANGAN

Nomor: *WBS*/KET/IL.10-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Desi Winda Khairani  
NPM : 1602070013  
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ SI

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

*"Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK"*

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Safar 1442 H  
06 Oktober 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

## Lampiran 12



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

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Desi Winda Khairani  
NPM : 1602070013  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
26/06/2020	- Perhatikan Fokus Penelitian	
	- Perbaiki kembali Sumber Data dan Data Penelitian	
12/08/2020	- Sesuaikan isi skripsi dengan judul	
	- Uji keabsahan sesuaikan dengan metode penelitian yang ada di bab III	
14/08/2020	- Uraikan uji keabsahan bab IV	
	- Buat kalimat pembuka kenapa menggunakan uji kredibilitas	
	- Perhatikan tanda baca, penulisan dan kerapian seduaikan dengan pedoman	
25/08/2020	ACC SELESAI BIMBINGAN	

Diketahui /Disetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, Agustus 2020

Dosen Pembimbing  
  
(Dra. Fatmawarni, MM)