

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS X SMK BM SINAR HUSNI MEDAN 2016/2017**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pendidikan*

Oleh : **NURLELA**

NPM :1302070179



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

2017

ABSTRAK

NURLELA, NPM 1302070179. Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournamen* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas SMK BM Sinar Husni. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar akuntansi siswa pada kompetensi dasar mencatat transaksi / dokumen ke dalam jurnal umum. Siswa kelas X AK 1 helvitia Tahun Pelajaran 2016/2017.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 92 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Kooperatif Teams Games Tournamen* sehingga ditetapkan sampel yang digunakan adalah kelas X AK 1 yang berjumlah 38 orang sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk lembar kerja siswa yang terdiri dari pre test 10 item dan 10 item post test yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Dari hasil analisis data pre test diperoleh nilai rata-rata 71.447, dan standar deviasi 21.53. Sedangkan untuk data post test nilai rata-rata 86.3158, dan standar deviasi 44.22 dalam pengujian hipotesis menunjukkan t_{hitung} 11,07 dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel "t" pada taraf signifikan 0,05, dengan $db = N - 1 = 37$ maka $t_{tabel} = 2,02$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh ($11,07 > 2,02$), sehingga H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga kesimpulannya adalah "ada pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar akuntansi Siswa Kelas X AK 1 SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournamen* dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Sinar Husni Medan Tahun Ajaran 2016/2017.**

”sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Dengan banyaknya kita membaca shalawat semoga kita akan peroleh syafa'atnya di yaumul akhir nanti. Amin ya Robbal 'Alamin.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada :

- Kepada almarhum ayahanda “**Bayer Situmorang**” dan Ibunda “**Idah pahutar**”. Melalui merakalah saya temukan dan rasa cintaMu. Ayah dan Ibu adalah inspirasi dan penopang semangat adinda dalam melawati kehidupan ini.
- **Bapak Drs. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Bapak Elfrianto Nst, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Ibu Henny Zurika Lubis S.E,M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Bapak Drs. H.Sulaiman Effendi, M.Si** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
- Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Bapak Drs.Mhd.Siddik,MM** selaku Kepala Sekolah SMK BM Sinar Husni Medan yang telah memberikan tempat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

- **Bapak Drs.H.Ahmad Idris Harahap** selaku Guru Bidang Studi Akuntansi di SMK BM Sinar Husni Medan yang telah membantu dan memberikan arahan kepada penulis selama penulis melakukan penelitian serta telah memberikan data-data yang penulis butuhkan dalam penyusunan skripsi. bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Kepada abang-abang ku,**Edin, Kucol, Selamat, Ali sahbuki** dan adek ku **Abdullah Situmorang** dan kakak ipar ku Eli Harahap dan almarhum kak ku **Mila Nasution**, dan keponakan ku **Jelita** dan **Nur cahaya Situmorang** serta membantu mamak di rumah yang tiada hentinya membimbing dan menasehati serta memberikan dukungan kepada adiknya ini .
- Seluruh rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Akuntansi Stambuk 2013/2014 kelas A Sore Akuntansi. Khususnya **Siti rosma wati, evita ratih ,Rati Harisma Siregar, Yunita Rahma, Annisa Wijaya, Nikita Wulandari,** dan **Siti Maisyarah Pohan** terima kasih buat suka duka dan doanya. Tidak lupa juga terima kasih kepada teman-teman dan adik-adikku di kost **Yuyun Angreni, Siti Halimah Ritonga, Suci Audhina Sihotang, Desi Ratnasari Simamora, Ayu Anggita Pasaribu, Winda Putri Lestari** yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
- Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Medan, Maret 2017

Penulis

NURLELA

1302070179

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kerangka Teori	7
1. Pengertian Pembelajaran	7
2. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams8 Games Tournaments	8
3. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teames</i>	

<i>Geames Tournaments</i>	9
4. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournamenrs</i>	13
5. Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	15
6. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	15
7. Pengertian Hasil Belajar	17
8. Faktor–faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
9. Materi Pembelajaran.....	20
B. Kerangka Konseptual	27
C. Hipotesis Masalah	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Definisi Operasional	31
D. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	33
E. Instrument Penelitian	34
F. Tehnik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Gambar Umum Lokasi Penelitian	49
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK BM Sinar Husni	49

2. Visi, Misi, dan Nilai-Nilai.....	51
a. Visi:.....	41
b. Misi:	41
c. Komitmen untuk mencapai misi	41
d. Nilai-nilai	42
B. Analisis Data Penelitian	43
1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
C. Pengujian Analisis Data	57
a. Uji Normalitas	57
1. Pre-Test	57
2. Pos-Tes	59
b. Uji Homogenitas	60
c. Uji Hipotesis	60
d. Pembahasan Hasil Penelitian	62
e. Keterbatasan penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. KESIMPULAN	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Ujian Akuntansi Siswa Kelas X -1 Akuntansi SMK	
BM Sinar Husni.....	13
Tabel 2.1 Penghargaan Timpe.....	13
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Desain Penelitian	35
Tabel 3.3 Lay Out Pre Test	36
Tabel 3.4 Rancangan Penelitian	26
Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Siswa	55
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	
Pre-Test Siswa Kelas X AK ₁	56
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	
Post-Test Siswa Kelas X AK ₁	57
Tabel 4.4 Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa Sebelum	
Menggunakan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Teams Games</i>	
<i>Tournament /Pre-Test</i>	58
Tabel 4.5 Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa Sebelum	
Menggunakan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Teams Games</i>	

Tournament / pos-Tes 59

Tabel 4.6 Ringkasan Uji Normalitas Pre Tes Dan Pos Tes 60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Penempatan Siswa Ke Meja Tournament	12
Gambar 2.1 Karangka Konseptual	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus

Lampiran 2. RPP

Lampiran 3. Soal Pre Test

Lampiran 4. Soal Post Test

Lampiran 5. Data Pre-Test dan Pros-Test

Lampiran 6 Uji Normalitas Pre-Test dan Pros-Test

Lampiran 7 Uji Homogenitas

Lampiran 8 Uji Hipotesis

Lampiran 9 Data Hasil Belajar Pre-Test

Lampiran 10 Data Hasil Belajar Post-test

Lampiran 11. Distribusi Hipotesis

Lampiran 12. Menghitung Mean, Standar Deviasi, Varians, Pre-test dan Post-test

Lampiran 13. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre Test

Lampiran 14. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Post Test

Lampiran 15. Tabel Uji F

Lampiran 16. Tabel Uji L

Lampiran 17. Tabel Distribusi t

Lampiran K1

Lampiran K2

Lampiran K3

Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran Pengesahan Proposal

Lampiran Surat Pernyataan / *Flagiat*

Lampiran Surat Keterangan Setelah Melakukan Seminar Proposal

Lampiran Surat Izin Riset

Lampiran Surat Balasan Riset

Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidik merupakan salah satu yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan adalah proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan proses pembelajaran. Sejalan perkembangan industrial dan globalisasi banyak terjadi perubahan dalam kehidupan, Sehingga manusia di tantang untuk memiliki kemampuan guna menghadapi perubahan tersebut, perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Masalah pendidikan, tidak dapat lepas dari masalah pembelajaran karena pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan menunjukkan pada upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses adalah jika proses belajar mengajar berlangsung efektif dan siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang memadai. Oleh karna itu banyaknya perhatian khusus yang diberikan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Melalui kegiatan pembelajaran, sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir. Untuk mendukung hal tersebut maka melalui pembelajaran Akuntansi guru hendaknya dapat mengkondisikan dan memotivasi siswa untuk belajar berpikir dan bukan untuk mengajarkan berfikir, oleh sebab itu semua masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berfikir.

Dengan kata lain mutu pendidikan tidak lepas dari upaya meningkatkan kualitas guru sebagai salah satu bagian penting dari keseluruhan sistem pendidikan dan sangat mempengaruhi inovasi pendidikan. Dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif, dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan di era globalisasi pada saat ini.

Kegagalan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya semata-mata, karena tidak menguasai bahan atau materi pelajaran, tetapi juga dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, oleh karena itu guru harus meningkatkan model pembelajaran agar siswa aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan guru mata pelajaran Akuntansi di SMK BM Sinar Husni yang dilakukan sebelum peneliti mengadakan penelitian, hasil belajar mid semester dasar akuntansi siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar mid semester yang diperoleh siswa kelas X Akuntansi 1 pada tabel berikut:

Tabel 1.1

Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X -1 Akuntansi SMK BM Sinar Husni Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017

NO	Jumlah siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1	15 Orang	≥ 75	40 %	Lulus
2	23 Orang	< 75	60 %	Tidak lulus
	38 Orang	-	100 %	-

Sumber : guru mata pelajaran akuntansi SMK BM Sinar Husni Medan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa lebih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah jumlah siswa kelas X-1 Akuntansi berjumlah 38 orang dan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Dari 38 orang siswa hanya 15 orang siswa yang telah memenuhi KKM sedangkan 23 orang siswa yang belum memenuhi KKM

Rendahnya hasil belajar siswa dapat berasal dari siswa, guru, motivasi yang rendah, sarana dan prasarana yang kurang memadai, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dimana peran guru sangat dominan dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri sehingga siswa menjadi bosan, kurang berminat dalam belajar dan tidak dapat menyerap materi dengan baik.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi menjadi lebih baik, selain guru harus mengetahui bahan materi yang diajarkan, guru juga harus mampu memilih materi yang akan diajarkan, kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Melalui

model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan efisien.

Salah satu alternatif dalam pengembangan model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament*. Model *Kooperatif Teams Games Tournament* yaitu merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana akan diadakan turnamen akademik antar kelompok dan individu setelah materi selesai. *Kooperatif Teams Games Tournament* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

Faktor –faktor peneliti memilih model pembelajaran ini adalah agar siswa dapat belajar secara aktif. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* mata pelajaran akuntansi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Sinar Husni Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi

3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran pada mata pembelajaran akuntansi

C. Batasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut :” Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni Medan dengan materi jurnal umum.”

D. Rumus Masalah

Adapun yang menjadi rumus masalah dalam penelitian ini sesuai dengan pembatasan masalah yang diuraikan di atas adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournamen* di SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.

E. Tujuan penelitian

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

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan yang bermanfaat bagi semua pihak terutama.

1. Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan menulis dalam mengadakan penelitian ilmiah serta mendapatkan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran Kooperatif Teams Games Turnament terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMK BM Sinar Husni Medan T.P 2016/2017.

2. Bagi guru

Memberikan gambaran kepada pendidikan membudayakan modal pembelajaran yang lebih kreatif.

3. Bagi sekolah

Sebagai bagan informasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar sisw

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Modal Pembelajaran

Istilah model pembelajaran di bedakan dari istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran atau perinsip pembelajaran. istilah model pembelajaran memiliki empat cirri khusus yang tidak dipunyai oleh stretegi atau metode tertentu, yaitau rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya,tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang akan diperlukan agar modal tersbut dapat dilakukan secara berasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menut Mills (Suprijono 2009) “Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu ”Model merupakan interprestasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Menurut Istarani (2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkaitan yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam peroses belajara mengajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebagai proses sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Istarani (2011) jenis-jenis model pembelajaran yang harus diketahui: ”*Picture and picture, examples, number head together, cooperative script, student lems achievement divisions, kepada bernomor struktur, jigsaw, problem based instruction, problem centered learning, mind mapping, artikulasi, maka a amatch, think pair and share, role playing, debate, grup investigation, talking stick, snowball throwing, bertukar pasangan, dekomentration, collaborative learning, inkuiri, project based learning, quantum learning, tebak kata, word square,scramble, kooperatif teams games tournament, take and give, complete sentence, time token, bamboo dancing, guided teaching, team quiz, modelling the way, silent demonstrasi, reflektif, index card match, the learning, cell, learning contracts,listening team, concept mapping, planet,question, prediction guided.*

2. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments

Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal : TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individual, dimana para siswa berlomba sebagai aktual tim mereka dengan anggota tim lain yang dinerjakan akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin,2008:163)

Pembelajaran *Student Teaching Learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok

Dalam metode ini mahasiswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan "*tournaments tabel*" yang diadakan tiap hari unit pokok bahasan atau akhir pekan. Sekor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok.

3. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teames Geames Tournaments*

Menurut Slavin (1995:105) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games tournaments (TGT) yaitu:

1. Penyajian Kelas (class Presentation)

Penyajian kelas dalam pelajaran kooperatif Tipe Teamns Games Tournaments (TGT) tidak berada dengan pengajian bias atau pengajian Klasik oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah mempertahankan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Kelompok (*teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat belajar sama dengan belajar dan mengerjakan *games* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

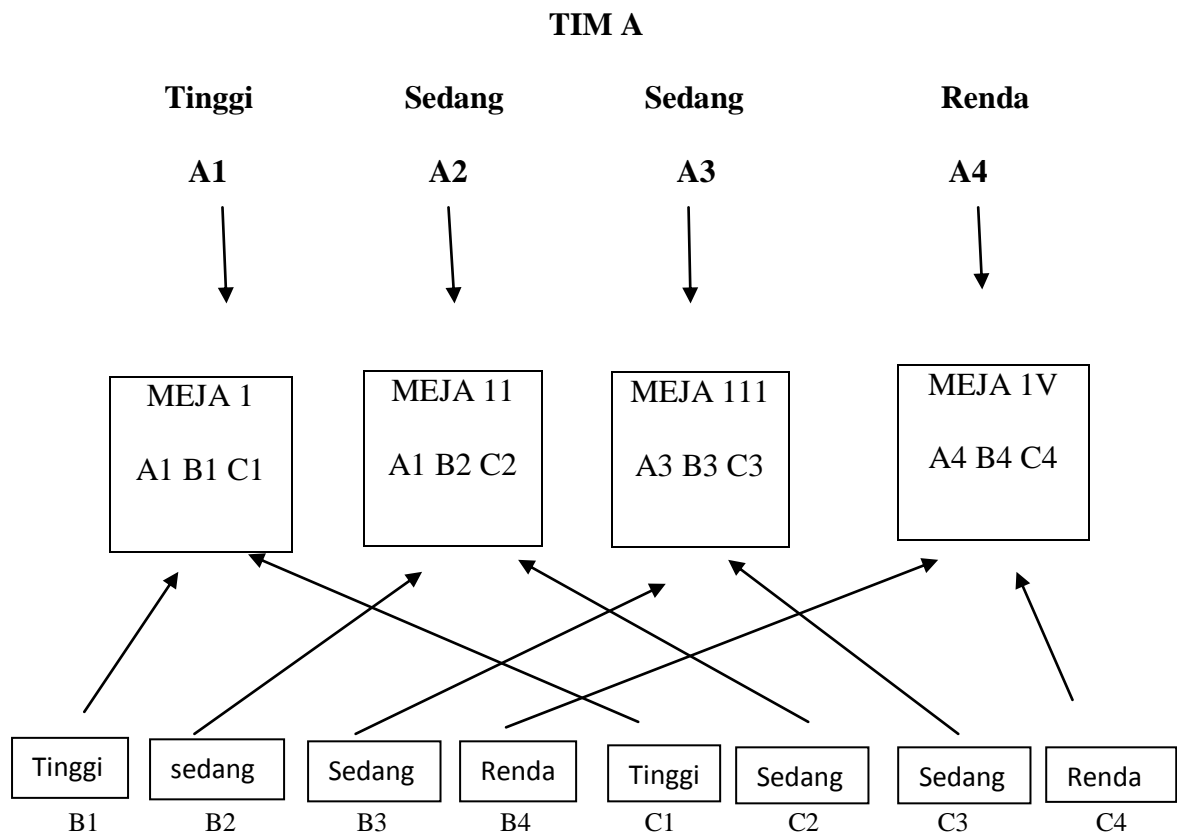
3. Permainan (*games*)

Pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana .setiap siswa mengambis sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4. Kompetisi/Turnamen (*turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *games* yang dipertandingkan. Biasana dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru member penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada sekema dibawah ini :

Gambar 1. Penempatan siswa ke Meja Turnamen



(Adaptasi Slavin ,2008:168)

Untuk turnamen pertama, guna menempatkan siswa pada “*tournaments tabel*” dengan pengaturan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja 1, siswa berkemampuan sedang meja 11 dan 111 kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja IV

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penelitian, guru melakukan pengaturan selesai dan dilakukan penelitian, guru melakukan pengaturan kembali kedudukanya siswa pada tiap meja turnamen. kecuali pemenang meja tertinggi (meja 1). pemenang dari setiap meja dinaikkan atau digeser atau tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatanya dan siswa yang mendapat skor yang terendah pada setiap meja turnamen selain meja terendah tingkatanya (meja IV) diturunkan satu

tingkat ke meja yang rendah tingkatannya. Pada akhirnya mereka akan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka.

Setelah pertandingan pertama, siswa-siswa mengubah posisi atau meja pertandingannya sesuai dengan hasil pertandingan sebelumnya. Pemenang dari tiap-tiap meja akan berpindah pada meja pertandingan yang lebih tinggi selanjutnya, misalkan dari meja IV ke meja III. pemenang kedua menempati meja pertandingan sebelumnya, sedangkan siswa dengan skor terendah dari tiap-tiap meja akan berpindah ke meja yang lebih rendah di bawahnya, maka mereka akan berusaha untuk berpindah lagi ke meja yang lebih tinggi.

5. Pengakuan Kelompok (*Teamns Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atau saha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim. penghargaan tim dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1

Skor Penghargaan Kelompok Tipe Teams Games Tournament

Kriteria (rata-rata time)	Penghargaan
40 ke bawah	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50 ke atas	Tim Super

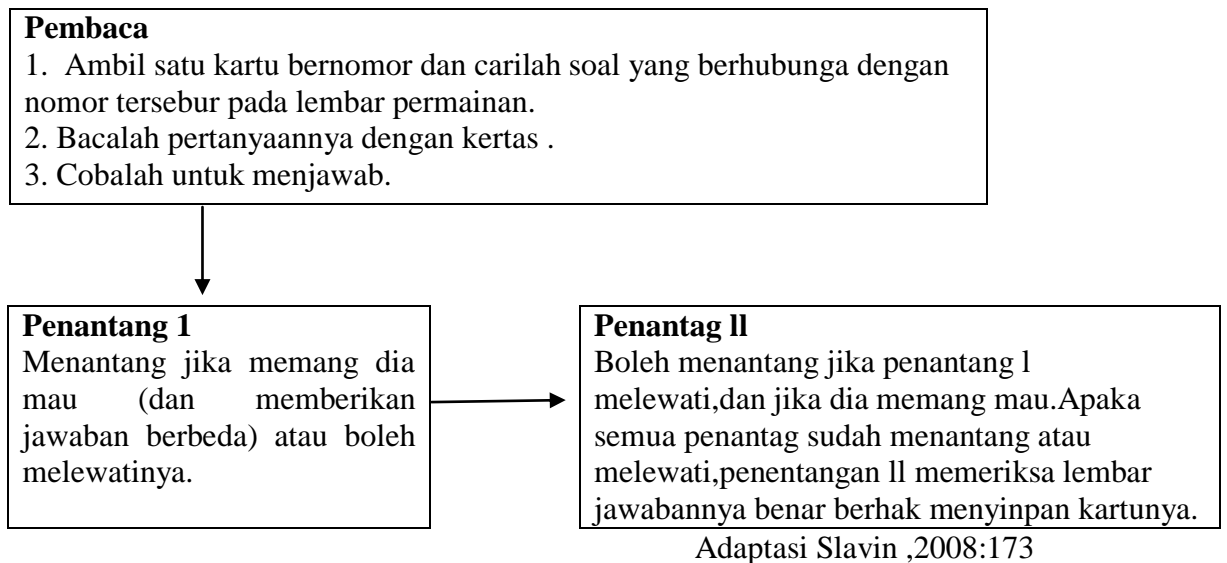
(Slavin ,2008,175)

4. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments adalah sebagai berikut:

1. Langkah –langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *buming* .
2. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membantu untuk membantu meja time. kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
3. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen biasa diacak. setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagian dari putaran permainan dengan 3 siswa dengan satu meja turnamen dapat dilihat dari bagian dibawah ini

Bagan 1.Putaran Permainan



4. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor ,penantang yang kalah mengembalikan perolehan ketunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan
5. hukuman penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu,misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tida sering, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20 .
6. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda–beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain . Dengan modal yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda –beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

5. Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* antara lain :

1. Pada awal pertemuan, membantu kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang.
2. Mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing – masing .
3. Bekerja sama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang diberikan guru.
4. Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar – dasar pemikiran yang rasional .

6. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi .
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah .
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelajaran.
6. Meningkatkan kebhakan budi ,kepekaan , toleransi antara siswa dan guru.

7. Siswa dapat menentukan mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antara siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan .

Menurut Slavin (dalam Miftahu Huda 2014:197), *Teams Games Tournamen* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran, Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antara siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda.

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

1. Prosedur TGT

Tim studi (sering juga dikenalkan dengan *Home Team*)

Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut: 1) membuat daftar ranking akademik siswa; 2) membatasi jumlah maksimal atas (misalnya 1,2,3,4,5,6,7, dan seterusnya); dan 4) membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan

dari segi jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya. Tujuan dari tim studi ini adalah membebankan tugas kepada setiap time untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.

2. Tournament

Setelah membentuk tim, siswa mulai berkompetensi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogeny dengan langkah-langkah sebagai berikut; 2) membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 atau 4 siswa; 3) menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa-siswa pandai, dan ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang lemah secara akademik.

Format yang diterapkan adalah : 1) memberikan kartu-kartu yang telah dinomori (misalnya dari 1-30) kepada setiap kelompok; 2) member pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan kepada siswa; 3) membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori; 4) membagikan amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban; 4) menginstruksikan siswa untuk membuka kartu; 5) menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu; 6) mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) menginformasi apakah

jawabanya benar atau salah; 7) menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabanya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar, kartu tetap mereka pegang. Namun jika tetap salah kartu itu harus dibuang.

3. Skoring

Skoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap permanan bias menyambungkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poi tim studi akan ditotal secara keseluruhan.

Menurut Saco (dalam Rusman, 2014 : 224), menyatakan bahwa dalam TGT siswa memankan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat berkaitan dengan ,materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

permanan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberikan angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk mmenjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan setiap siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Perinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan member skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review, materi pembelajaran.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan tugas setiap kelompok. Tugas yang diberikan 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.

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

1. Siswa bekerja secara kelompok-kelompok kecil
2. *Games tournament*
3. *Penghargaan kelompok*

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah :

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran .

3. Kemungkinan terjadi kegaduhan kalo guru tidak dapat mengelola kelas .

Guru yang kurang cerdas dalam mengelola kelas dan siswa akan menjadi penyebab kegagalan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments sebab dibutuhkan kecerdasan emosi untuk memotivasi siswa dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu dengan sebaik-baik mungkin .

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang memperbandingkan antar kelompok .

7. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar jugak dapat diartikan kemampuan yang diperoleh siswa disekolah siswa disekolah melalui kegiatan belajar.

Abdurrahman (2003:37) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh aneka setelah melalui kegiata. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative yang menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan tujuan-tujuan instruksional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha memperoleh perubahan tingkah laku. Artinya seseorang yang telah mengalami belajar akan berubah tingkah lakunya.

Menurut Sudjana (2008:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Dimiyati (2006:5) menyatakan “ Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses belajar dan pembelajaran. ” Pembelajaran merupakan belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, sehingga pembelajaran tingkah laku yang diharapkan dapat terwujud.

Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Sudjana, 2009 : 22) tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internasional.

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga rana tersebut menjadi aspek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, rana kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

1. Rana Kognitif

a. Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge*

Dengan taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan factual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diinginkan seperti rumus, batasan, defenisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama toek, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses, istilah-istilah tersebut memang perlu dihapal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

b. Pemahaman

Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga katagori. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni penghubungan again-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok. Pemahaman tingkat ketiga atau tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dala arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang penerapannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Kecuali itu, ada unsure lagi yang perlu masuk, yaitu abstrak tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yaitu suatu yang umum sifatnya untuk ditetapkan pada situasi khusus.

d. Analisis

Analisis adalah suatu usaha memilih suatu integritas menjadi unsure-unsur atau bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari tiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami sistematiknya.

e. Sintesis

Berfikir sintesis adalah berfikir divergen. Dalam berfikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Mensintesis unit-unit tersebar tidak sama dengan mengumpulkannya ke dalam satu kelompok besar. Mengartikan analisis sebagai memecah integritas menjadi bagian-bagian dan sintesis sebagai menyatukan unsure-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telah.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standart tertentu.

2. Ranah Afektif

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a. Receiving / attending yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- b. Responding atau jawaban, reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. Valuing atau penilaian, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

- e. Karakteristik nilai internalisasi nilai, yakni, keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya

3. Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris terdapat dalam bentuk keterampilan skill dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu :

- a. Gerakan refleksi (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan keterampilan.
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh seseorang berkat pengalaman dan latihan, bila dengan kemampuan tujuan belajar maka perilaku yang diperoleh seseorang berkat pengalaman menunjukkan seberapa besar tujuan belajar yang dicapainya .

Akuntansi merupakan pelajaran tentang kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan perhitungan transaksi keuangan. Menurut *American Assountion Associatation* dalam Soemarso (2004:3) “Akuntansi merupakan

proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan kemampuan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.”

Dengan demikian hasil belajar akuntansi adalah aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar akuntansi melalui perubahan tingkah laku dan perubahan kemampuan belajar akuntansi dengan mendengarkan arahan guru, membaca buku membuat ringkasan dari proses pembelajaran, terutama dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru dan dilakukan dengan mengulang pembelajaran .

8. Faktor–faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54-72) “ faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa,yaitu faktor internal dan faktor eksternal.”

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor ini terjadi dari faktor biologi dan psikologis.

1. Faktor biologis (jasmaniyah)

Faktor ini meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik yaitu:

- a. Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat pada anggota tubuhnya
- b. Kondisi kesehatan fisik, bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sedang dan segar (fit) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

2. Faktor psikologi (rohaniah)

Faktor –faktor psikologis yang pada umumnya dipandang lebih sematif mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang seperti intelegensi dan tingkat kecerdasan dasar, sikap siswa dan motivasi siswa.

Faktor eksternal bersumber dari luar individu itu sendiri ,faktor ini meliputi:

a. Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut. Namun lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga itu sendiri.

b. Faktor lingkungan non sosial

Faktor–faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gudang sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat–alat belajar ini dipandang turut menentukan keberhasilan belajar siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa khususnya mudah pelajaran akuntansi dipengaruhi oleh faktor–faktor yang relatif diturunkan diseluruh. Apalagi pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang menuntut keseriusan, kecerdasan, serta ketelitian.

9. Materi Pembelajaran

a. Pengertian Akuntansi

Akuntansi tempatnya akuntansi keuangan atau juga yang menyebutnya akuntansi adalah bahasa atau alat komunikasi bisnis yang dapat memberikan informasi tentang kondisi keuangan (ekonomi) berupa posisi keuangan dalam jumlah kekayaan, utang dan modal suatu bisnis dan hasil usaha pada suatu waktu atau periode tertentu. Dengan informasi ini pembaca laporan tidak perlu mengunjungi suatu perusahaan atau melakukan interview untuk mengetahui keadaan keuangan, hasil usahanya maupun memperediksi masa depan perusahaan ini.

Dari akronim ini dapat digambarkan bahwa akuntansi ini adalah menyangkut angka-angka yang akan dijadikan dasar dalam proses pengambilan keputusan. Maka itu menyangkut uang atau nilai moneter lebih lanjut, ia bersifat netral kepada semua pemakaian laporan ada unsur seninya karena berbagai alternative yang bias dipilih serta ia merupakan informasi yang sangat diperlukan para pemakai untuk pengambilan keputusan.

Akuntansi lebih berkembang, sebagaimana juga ilmu pengetahuan lainnya, hal ini sejalan dengan tuntutan keputusan sosial ekonomi masyarakat. Akuntansi sering dikatakan sebagai bisnis. Perubahan yang cepat dalam masyarakat kita menyebabkan semakin kompleksnya bahasa tersebut, yang digunakan untuk mencatat mengikhtisarkan, melaporkan dan menginterpretasikan data dasar ekonomi untuk kepentingan perorangan, pengusaha, pemerintah dan anggota masyarakat lainnya. Keputusan-keputusan yang tepat yang didasarkan pada

informasi yang dipercaya, sangat penting dalam rangka distribusi dan penggunaan sumber daya nasional yang langka ini. Karena itu, akuntansi memainkan peranan penting dalam data dan sistem sosial kita.

Rudianto (2007:98) Akuntansi adalah proses yang terdapat atas identifikasi, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi yang dihasilkan oleh akuntansi yang diharapkan berguna dalam penelitian dan pengambilan keputusan bagi pihak yang menggunakan informasi tersebut ”

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa akuntansi merupakan suatu seni proses pencatatan, pengklasifikasikan, pengihtisaran penggolongan dan peringkasan dari peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya sebagai bersifat keuangan dalam suatu proses akuntansi.

Dengan sedemikian besar dan kompleksnya suatu kegiatan dalam perusahaan, serta keterbatasan kemampuan pemimpin, maka perlu pendelegasian tugas dan wewenang tugas atau kepada orang lain agar memudahkan bagi manajemen untuk mengelola perusahaan sehingga kemajuan atau kemudahan perusahaan dapat terus menerus diawasi. Semua itu dapat diawasi dengan adanya suatu alat yang disebut sistem akuntansi yang baik dan disesuaikan dengan keuangan yang ada dalam perusahaan. Perencanaan selain yang dibutuhkan oleh organisasi, pengendalian mencakup pelaksanaan sistem itu sendiri. Akuntansi mempunyai hubungan erat dengan sistem pengolahan data elektronik yaitu dalam arti pemanfaatan EDP sistem untuk pengolahan data akuntansi. Secara umum akuntansi merupakan bahasa dapat memberikan

informasi tentang kondisi ekonomi suatu bisnis dan hasil usahanya pada waktu periode tertentu.

b. Jurnal Umum

Setiap transaksi perusahaan harus dicatat secara seimbangan antara debit dan kredit. Agar menggambarkan data deksriftif perlu memberikan suatu penjelasan atas transaksi tersebut. Didalam sistem akuntansi manual, transaksi dianalisis dan dicatat pertama kali kedalam suatu catatan yang dinamakan jurnal sebelum dimasukan kedalam rekening buku besar secara individual. Jalannya data akuntansi dari transaksi, jurnal dari pencatatannya secara manual disebut dengan siklus akuntansi. Siklus akuntansi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Dokumen sumber atau buku transaksi yang terjadi pada perusahaan dicatat kedalam buku jurnal. Contoh buku teransaksi adalah kuitansi pembayaran.
2. Teransaksi –transaksi dari jurnal dipindahkan ke buku besar (posting)
3. Menyusun neraca saldo
4. Membuat ayat –ayat jurnal penyesuaian
5. Memposting ayat-ayat jurnal penyesuaian ke buku besar
6. Menyusun neraca saldo setelah penyesuaian
7. Membuat laporan keuangan
8. Membuat jurnal penutup
9. Memposting jurnal penutup ke buku besar masing-masing
10. Membuat neraca saldo setelah penutup
11. Membuat jurnal pembalik, suatu pilihan (option)diawal periode berikutnya.

Menurut Rudianto (2012:71) “penertian jurnal umum yaitu catatan yang sistematis dan kronologi akan didebit dan dikredit disertai jumlah dan keterangan singkat tentang transaksi tersebut,”

Buku jurnal adalah media yang digunakan untuk mencatat transaksi perusahaan secara ringkas dan lengkap serta disusun secara kronologis untuk direvisi di masa mendatang. Secara umum buku jurnal berbentuk empat kolom dengan manfaat yang saling menunjang satu dengan yang lain. Kolom pertama (tanggal) berfungsi untuk mencatat tanggal transaksi. Kolom kedua (keterangan) untuk mencatat aktivitas transaksi, dengan mencatatnya sesuai nama perkiraan yang terkait dengan penjelasan yang diperlukan. Kolom ketiga (*ref*) berguna untuk mencatat referensi yang terkait tentang buku besar, dan kolom keempat (jumlah) dibagi menjadi dua kolom yaitu kolom debit dan kredit, berguna untuk mencatat transaksi.

c. Fungsi Jurnal

Jurnal bagi suatu perusahaan mempunyai sebagai berikut :

1. Fungsi analisis ,yaitu untuk menentukan perkiraan yang didebit dan perkiraan yang dikredit serta jumlahnya masing-masing .
2. Fungsi pencatatan, yaitu untuk mencatat transaksi keuangan dalam kolom debit dan kredit serta keterangan yang perlu.
3. Fungsi historis, yaitu untuk mencatat aktivitas perusahaan secara kronologis.
 - a. Ketentuan Debit dan Kredit

- a) Akun Harta, jika bertambah dicatat disisi debit dan jika berkurang dicatat disisi kredit.
- b) Akun Utang, jika bertambah dicatat disisi kredit dan jika berkurang dicatat disisi debit.
- c) Akun Modal, jika bertambah dicatat disisi kredit dan jika berkurang dicatat disisi debit
- d) Akun Pendapatan, jika bertambah dicatat disisi kredit dan jika berkurang dicatat disisi debit.
- e) Akun Beban, jika bertambah dicatat disisi debit dan jika berkurang dicatat disisi kredit.

Ketentuan tersebut dibuatkan dalam skema sebagai berikut :

Akun	(+)	(-)
Harta	Debit	Kredit
Utang	Kredit	Debit
Modal	Kredit	Debit
Pendapatan	Kredit	Debit
Beban	Debit	Kredit

d. Bentuk –Bentuk Jurnal

Bentuk –Bentuk jurnal diantaranya meliputi :

1. Jurnal umum adalah jurnal standar berbentuk umum. Jurnal umum disebut juga dengan jurnal dua kolom, dikatakan demikian karna jurnal tersebut bersisikan dua kolom ,dikatakan demikian karna jurnal tersebut bersisikan dua kolom untuk mencatat jumlah uang dari suatu transaksi.

- a. Kolom tanggal (A)

Untuk mencatat tanggal kejadian transaksi yang dicatat berdasarkan urutan kronologis kejadiannya.

b. Kolom keterangan (B)

Untuk mencatat ayat-ayat jurnal transaksi sesuai dengan urutan debit kredit dalam setiap transaksi. Ayat jurnal debit harus dicatat lebih untuk setiap transaksi dilakukan dengan agar masuk kedalam.

c. Kolom Referensi (C)

Untuk menandai ayat- ayat jumlah yang sudah diposting kebuku besar .

d. Kolom Debit (D)

Untuk mencatat jumlah yang harus didebit dari suatu transaksi

e. Kilom Kredit (E)

Untuk mencatat jumlah yang harus dikredit dari suatau transaksi .selain itu pada jurnal harus diberi halaman jurnal (G) di pojok kanan atas serta judul jurnal (F) yang dibuat ditingkah atas. contoh bentuk jurnal umum dua kolom.

Tanggal	(B) Keterangan	Ref	Debit	Kredit
(A)		(C)	(D)	(E)

Langkah –langkah pencatatan transaksi kedalam jurnal sebagaimana yang diuraikan dibawah ini :

1. Indenfikasih transaksi dari dokumen sumber, seperti misalnya dokumen di setoran bangk, faktor, surat order pembelian.

2. Memisahkan rekening–rekening yang dipengaruhi oleh transaksi yang terjadi dan menggolongkan berdasarkan jenisnya (aktivitas, kewajiban sebagai modal kewajiban)
3. Menentukan apakah transaksi yang terjadi menyebabkan kesalahan atau turunya masing-masing rekening.
4. Dari peraturan pendebitan dan pengkreditan transaksi apakah transaksi yang terjadi harus dicatat didebit atau di kredit .
5. Mencatat transaksi berikut penjelasannya kedalam jurnal, dengan urutan di catat di sebabkan debit terlebih dahulu baru kemudian dicatat disebelah kredit .

Sadirman (2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Visual Activites, yang termasuk kedalamnya misalnya, membaca, mempertahankan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain .
2. Oral activities, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi intrupsi.
3. Lesting Activites sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, music dan pidato
4. Wireting Activities sepereti menulis cerita, karangka, laporan, angket, menyalin.

5. Drawing Activities misalnya: menggambar ,menbuat grafik, peta atau diagram .
 6. Motor activites yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan membuat kontraksi, model mereparasi, bermain, berkebun dan termasasuk .
 7. Mental Activites sebagai conntoh misalnya: menggap, mengingat ,memecah kan soal, menganalisis, mengambil keputusan .
 8. Emotional Activities seperti misalny: menaruh minat, merasa bosan , gembira, bersamangat, bergarah beranin dan tenang .
- a. Bentuk Jurnal Umum

Putri Tailor Milik Ariana selama bulan Oktober 2014 mempunyai transaksi sebaga berikut:

- Oktober tanggal 01 Ariana menyetor uang tunai sebesar Rp.20.000.000 ke kas perusahaan.
- 06 Membayar sewa kios Rp.5.000.000 untuk 1 tahun.
- 09 Membeli 2 mesin jahit @ Rp.750.000 dari Toko Merdeka sebesar @Rp.1.000.000 tunai, dan sisanya kredit.
- 14 Membeli tunai perlengkapan jahit senilai Rp.500.000
- 21 Menerima hasil jahitan Rp.800.0000.
- 22 Membayar utang kepada Toko Merdeka Rp.500.000

25 Membayar gaji tukang jahit Rp.600.000.

Buatlah jurnal umum transaksi diatas :

Transaksi-transaksi diatas dicatat kedalam jurnal sebagai berikut:

Tanggal		Akun / Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2014	01	Kas Modal Ariana		Rp.20.000.000	Rp.20.000.000
	06	Sewa dibayar dimuka Kas		Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000
	09	Mesin jahit Kas Utang usaha		Rp. 1.500.000	Rp. 1.000.000 Rp. 500.000
	14	Perlengkapan jahit Kas		Rp. 500.000	Rp. 500.000
	21	Kas Pendapatan jahit		Rp. 800.000	Rp. 800.000
	22	Utang usaha Kas		Rp. 500.000	Rp. 500.000
	25	Beban gaji Kas		Rp. 600.000	Rp. 600.000
		Jumlah		Rp. 28.900.000	Rp. 28.900.000

Jadi dengan klasifikasih aktifitas seperti uraian diatas menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa cukup kompleks dan brafariansi. Kalo berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan dalam kegiatan belajar mengajar tentu akan dinamis dan tidak membosankan sehingga benar-benar menjadai aktifitas blajar yang maksimal.

B. Karangka Konseptual

Tujuan penelitian akan tercapai apabila setiap siswa berhasil dalam proses belajar mengajar. Salah satu yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana guru memilih pengaruh model pembelajaran yang baik sedangkan .

Konsep merupakan merupakan unsure penting dalam penelitian. konsep dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan konsep. Dari uraian diatas bahwa dalam pembelajaran bersifat pasti maupun tidak sangat penting apabila ada variasi atau pun model pembelajaran yang menghubungkan pelajaran yang diajarkan dengan pengalaman siswa.

Rendahnya nilai siswa terhadap pelajaran akuntansi salah satu di pengaruhi oleh pemilih model yang tidak tepat dalam pembelajaran akuntansi khususnya pada pokok bahasan mengelola jurnal umum . Untuk itu perlu adanya perbaikan proses belajar mengajar disekolah sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya guru harus benar-benar memperhatikan model pembelajaran yang digunakan saat mengajar.

Jadi model pembelajaran *Kooperati Teams Games Tournament* sangat cocok sangat diterapkan pada pelajaran akuntansi. Model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* membawa siswa dapat belajar dilibatkan secara langsung dalam setiap proses pembelajaran sehingga tidak ada lagi peserta didik yang bersifat pasif selama proses pembelajaran berlangsung .

Dengan model pembelajaran *Kooperati Teams Games Tournament*, anak didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada lagi peserta didik yang bersifat pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkatkan.

Adapun kerangka konseptual dari model pembelajaran *Kooperati Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa X di SMK BM Sinar Husni Medan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Riduwan (2010:163) “Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus di uji lagi kebenarannya.”

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Ada pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Sinar Husni Medan Tahun Pelajaran 2016/2017 .”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Sinar Husni BM Medan yang beralamat di jalan Veteran Gg. Utama pasar V Helvetia, Kecamatan labuhan deli.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan di bulan November 2016 sampai dengan Maret 2017 . Diuraikan dengan tabel sebagai berikut :

Table 3.1
Rincian Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																			
	Jan				Feb				Mar				April				Agus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul			■	■																
Penyusunan Proposal					■	■	■													
Seminar Proposal									■	■										
Riset									■	■										
Penyusunan skripsi													■	■						
Bimbingan Skripsi															■	■	■			
Ujian Meja Hijau																	■			
Pengesahan Skripsi																		■	■	

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan peneliti populasi.

Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK BM Sinar Husni yang berjumlah 38 orang .

2. Sampel

Menurut suharsimi Arikunto (2010:175) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AK 1 SMK BM Sinar Husni Medan yang berjumlah 38 orang. Teknik pengambilan sampel adalah menggunakan *total sampling*.

C. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran *Koperatif Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran koperatif yang mudah diterapkan ,melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement* . Adapun langkah-langkah pembelajaran *Koperatif Teams Games Tournament* menurut aris Shoimin (2014:205) yaitu: “pengajian kelas ,kelompok (team), game ,tournament, dan teams

recognize (penghargaan kelompok) .” Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut .”

a) Pengajian kelas

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

b) Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa atau etnik, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didalam siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai nomor itu. Siswa yang menjawab berani pertanyaan itu akan mendapat skor.

d) Tournament

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 11, dan seterusnya.

e) Team Recognize

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*super Team*". Jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Graet Team*". Jika rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" jika rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atau prestasi yang telah mereka buat.

2. Hasil belajar akuntansi merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa dari proses belajar melalui evaluasi, setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Koperatif Teams Games Tournament* khususnya pada materi jurnal umum serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan nantinya.

D. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Suharsini Arikunto (2010:121) menyatakan bahwa penelitian eksperimen

adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang dalam kondisi terkendalikan .”

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental *one group pre test post tes only*. Sedangkan kelas yang digunakan daam peneliian satu kelas saja.

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Pre Test	Tindakan	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : kelompok eksperimen diberi pre tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberiekan tindakan.

O₂ : kelompok eksperimen diberi post untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diberiekan tindakan.

X : Treatmen dimana kelompok eksperimen diberi tindakan yaitu dengan menggunakan model *Koperatif Teams Games Tournament*.

E. Instrument Penelitian

1. Tes tertulis

Sehungan dengan pendapat diatas ,maka yang akan menjadi instrument penelitian adalah tes tertulis berupa *essy test* yang telah teruji validitas dan reliabiitasnya yang bersumber dari buku besar Akuntansi. Tes tertulis adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penelitian . Tes yang

diberikan kepada siswa berjumlah 10 soal untuk pre test dan 10 soal untuk post tes dimana soal terdiri dari kategori aplikasi/penerapan .

Adapun penyusunan lay out tes tertulis untuk pre tes adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Lay Out Pre Test

No	Indicator	Tingkat Kognitif	Jumlah Soal	Sumber
		C3		
	Mencatat Transaksi ke jurnal umum	10	10	Jurnal buku besar Akuntansi
Total		10	10	

Keterangan : Apakah jawaban benar = 10

Apabila jawaban salah = 0

C3 =Aplikasi

Tabel 3.3
Lay Out Pre Test

No	Indicator	Tingkat Kognitif	Jumlah Soal	Sumber
		C3		
	Mencatat Transaksi ke jurnal umum	10	10	Jurnal buku besar Akuntansi
Total		10	10	

Keterangan : Apakah jawaban benar = 10

Apabila jawaban salah = 0

C3 =Aplikasi

F. Terknis Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan adalah uji t dengan menggunakan uji dua pihak. Data diolah dengan terlebih dahulu mencari rata-rata kemampuan belajar siswa dan standar deviasi. Namun sebelumnya dilakukan uji persyaratan untuk mengetahui apakah data berdistribusi norma dan homogen.

Langkah –langkah pengorganisasian data adalah sebagai berikut :

1. Menghitung rata –rata skor masing-masing kelompok dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} ; Mean (rata-rata)

$\sum x$: Jumlah Skor

n : Jumlah Sample

2. Selanjutnya menghitung standar deviasi atau simpangan baku :

$$SD = \frac{\sqrt{n\sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 2005 :93})$$

3. Melakukan uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk melibatkan apakah sampel berdistribusi normal atau tidak . uji ini digunakan adalah uji Lillefors dengan langkah –langkah sebagai berikut :

- a. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus :

$$Z_1 = \frac{X_1 - X}{S}$$

Dimana :

X : Nilai rata-rata

S : Simpangan Baku

Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi norma baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$

- b. Selanjutnya menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_1)$, maka :

$$S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \leq z_1}{n}$$

- 1) Menghitung Selisi $F(Z_1) - S(Z_1)$, kemudian menghitung harga mutlaknya.
- 2) Mengambil harga mutlak yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisi itu tersebut. Harga mutlak disebut (L_0). Untuk menerima hipotesis nol, kita bandingkan dengan kritis L_{α} yang diambil dari daftar Lilliefors untuk taraf nyata $\alpha = 0,005$ dengan kriteria .

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal .

4. Melakukan Uji Homogenitas

Dilakukan uji 2 pihak dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,005$ hipotesis daftar uji dengan statistic.

$$F = \frac{\text{variansi Terbesar}}{\text{variansi Terkecil}} \text{ atau } F = \frac{S^2_1}{S^2_2}$$

Keterangan :

S^2_1 : Variansi dari kelompok lebih besar

S^2_2 : Variansi dari kelompok kecil

Dengan kriteria ,jika $<F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ =homogen .

5. Penguji Hipotesis

Untuk menguji hopotesis apakah kebenaran diterima atau ditolak maka digunakan uji t sampel berpasangan yaitu :

Rumus :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

Dimana :

MD :Mean of Diference (Rata-rata)

SE : Standar Error

Langkah –langkah sebagai berikut :

- a. Mencari Mean of Difference =MD yaitu rata –rata hitung dari beda /selisih antara skor variabel 1 dengan variabel 11 dengan formulasi sebagai berikut :

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

- b. Mencari standar error dari Mean of D eference (SE_{MD}) yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{N-1}$$

- c. Mencari deviasi standar dari perbedaan antara skor variasi 1 dan skor variabel 11 dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

- d. Menghitung $t_{\text{observasi}}$ dengan formula statistik

Selanjutnya hipotesis diterima apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ taraf signifikansi 95 % atau alpha 5 % dengan $dk = N-1$, sebaliknya jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis ditolak .

BAB IV

HASIL PENELITIAN

D. Gambar Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK BM Sinar Husni

Sekolah SMK BM Sinar Husni merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terdiri pada tahun 1987 oleh Dr. H. Husin Abdul Azis, M. Pd. SMK BM Sinar Husni beralamat di jln.Veteran Gg. Utama pasar 5 No. 19 Helvetia Kecamatan Labuhan Deli Kabupat Deli Serdang. Sekolah ini menempati bangunan sendiri yang terdiri dari 3 lantai dan dipimpin oleh Drs. H. Muhammad Siddik, MM.

Adapun profil sekolah SMK BM Sinar Husni adalah sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : SMK Bisnis Manajemen Sinar Husni
- b. NSS : 3440070102042
- c. NDS : G. 52070102304
- d. Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Sinar Husni Helvetia
- e. Nama Ketua Yayasan : Drs.H. M. Arif Husni, M. Pd
- f. Akta Notaris : Gordon E. Harianja, S.H
- g. Nomor :13
- h. Tanggal : 14 Februari 2010
- i. Izin Operasional
Nomor : 421/ 15259/ PDM/ 2010
Tanggal : 30 desember 2010

j. Bidang /Program Keahlian

1. Bidang Keahlian : Keuangan
Program Keahlian : Akuntansi
2. Bidang Keahlian : Perkantoran
Program Keahlian : Administrasi Perkantoran

k. Kepala Sekolah

- Nama : Drs. H. Mhd. Siddik,MM
- NIP : -
- SK yang Mengangkat :Ketua Yayasan Pendidikan Sinar Husni
- Nomor SK :10/SK/SH/E/1998
- Tanggal SK : 27 Juli 1998
- TMT : 27 Juli 1998

l. Komite Sekolah

- Nama : Komite Sekolah SMK BM Sinar Husni Helvitia
- Ketua : Ir.H. Agus Husni, M.Pd

m. Setatus Sekolah : TERAKREDITASI

n. Kode Pos : 20373

o. Telpon/Fax : 061-8463690

p. Website : www.sinarhusni.or.id

q. Email : smkbm@sinarhusni.or.id

2. Visi, Misi, dan Nilai-Nilai

a. Visi:

Merealisasikan SMK BM Sinar Husni sebagai sekolah gemilang dan ramatan terunggul dalam persaingan tenaga kerja professional dan kewirausahaan.

b. Misi:

- Menyediakan fasilitas pendidikan yang berkualitas dan kondusif sesuai dengan perkembangan.
- Meningkatkan kompetensi guru sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.
- Memberikan pembelajaran siswa dengan ilmu pengetahuan yang berkualitas agar memperoleh keunggulan menghadapi dunia kerja professional dan kewirausahaan.
- Mendidik insane yang beriman, berakarakter, beriman, serta berjiwa nasional.
- Mengamalkan budaya kerja professional bertaraf internasional di kalangan warga sekolah.

c. Komitmen untuk mencapai misi

Kami warga SMK BM Sinar Husni Helvetia, dalam melaksanakan tugas selalu:

1. Meningkatkan etos kerja
2. Memberikan pelayanan kepada semua orang

3. Tepat waktu
4. Meningkatkan kemampuan profesionalismi
5. Berbagai pengalaman dan gagasan
6. Saling menghormati
7. Selalu santun dalam bertutur kata
8. Membina kerja sama dan dialog secara terbuka atas dasar kekeluargaan
9. Memprioritaskan kegiatan belajar mengajar
10. Mencegah hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar
11. Transparan dalam penggunaan dana

d. Nilai-nilai

1. Kebersamaan, telah ditepati di benak warga SMK BM Sinar Husni Helvetia bahwa bekerja bersama-sama jauh lebih baik dari pada bekerja sendiri-sendiri.
2. Empathy, warga SMK BM Sinar Husni Helvetia memahami dan ikut merasakan masalah yang dihadapi oleh setiap warga SMK BM Sinar Husni Helvetia.
3. Assist, kesedian untuk selalu member bantuan secara ikhlas kepada siapapun.
4. Maturity, kematangan dan mengatasi masalah maupun tantangan yang dihadapi secara bersama-sama.
5. Willingness, kesedian bekerja sama berdasarkan persahabatan dan kooperatif.

6. Respect, saling menghormati serta menghargai sesama orang lain.
7. Organizational, perilaku secara organisasi, yakni berorientasi satu sama yang lainnya dalam memecahkan masalah atau kritis.
8. Kindness, berperilaku sopan santun, rendah hati, dan selalu memberikan kesejukan dalam setiap kesempatan.
9. Integritas, menanamkan rasa hormat kepada orang lain.
10. Inovatif, menjaga dan melanjutkan tradisi inovatif.
11. Advented, keunggulan, keyakinan untuk menjadi yang terbaik.

E. Analisis Data Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* terhadap kemampuan aplikasi pada mata pelajaran akuntansi khususnya meteri mencatat transaksi kedalam jurnal umum oleh siswa X SMK BM Sinar Huasi, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang berupa tes yang berjumlah 10 soal yang telah disesuaikan dengan meteri yang dipelajari, sehingga tidak diperlukan pengujian validitas dan reliabilitas karna sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah, dan item tes diambil berdasarkan buku sekolah modul akuntansi yang telah diuji validitasnya oleh tim penulis buku. Dalam hal ini akan disajikan data kemampuan aplikasi siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Sebelum proses pembelajaran dilakukan pada kelas X SMK BM Sinar Husni terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui

bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament*. Rata-rata hasil belajar akuntansi yang diperoleh 65 dengan nilai KKM 75, artinya hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* adalah “Tidak Tuntas”

Setelah mengetahui hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai KKM, pada proses pembelajaran selanjutnya siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* yang diberikan peneliti terkait dengan pemberian materi. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament*, pada awalnya peneliti menjelaskan materi tentang jurnal umum. Kemudian peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang heterogen dan memberikan pertanyaan-pertanyaan berupa kuis untuk menguji kemampuan siswa mengenai materi yang telah diberikan. Untuk selanjutnya turnamen dilakukan di akhir pertemuan. Peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berupa kartu soal. Setiap kelompok mendapatkan satu kartu soal yang berbeda. Setiap satu soal akan dijawab oleh satu siswa secara bergantian dalam setiap kelompok dalam waktu yang telah ditentukan dan menuliskan jawabannya dipapan tulis dan di lembar jawaban yang telah di sediakan oleh peneliti. Setelah turnamen selesai dilaksanakan , guru memberikan sekor penghargaan kelompok.

Model pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk bias lebih memahami dan mampu mengerjakan pencatatan transaksi ke dalam

jurnal umum dengan baik dan benar. Sehingga pada pemberian post test, nilai siswa mengalami peningkatan yang baik.

Dengan demikian, nilai post test yang diperoleh siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Geames Tournament* ternyata lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan nilai pres test atau nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Geames Tournament*.

Tabel 4.1
DATA HASIL BELAJAR SISWA
PRE-TEST DAN POST-TEST

No	Nama	Pre Test		Post Test		D	D ²
		(X ₁)	(X ₁) ²	(X ₂)	(X ₂) ²		
1	Adelia fadillah	75	5625	85	7225	-10	100
2	Adella anggraini	70	4900	85	7225	-15	225
3	Afiyah shafa	70	4900	80	6400	-10	100
4	Alwi Chandra	65	4225	80	6400	-15	225
5	Amaliya syafira	75	375	90	8100	-15	225
6	Anisa	70	4900	90	8100	-20	400
7	Desi Andriani	65	4225	80	6400	-15	225
8	Desi Lestari	80	6400	100	10000	-20	400
9	Dini Nurmalalita Sari	65	4225	80	6400	-15	225
10	Dinda Fitria	70	4900	90	8100	-20	400
11	Diyta Irawan	80	6400	100	10000	-20	400
12	Ella Puspita	70	4900	80	6400	-10	100
13	Febrina Sari Nasution	65	4225	80	6400	-15	225
14	Fitri Yusnia Wati	70	4900	90	8100	-20	400
15	Indah Juwita	65	4225	80	6400	-15	225
16	Indriani	80	6400	90	8100	-10	100
17	Ismail	70	4900	90	8100	-20	400
18	Krisdayanti Daulai	75	375	80	6400	-5	25
19	May Puja Nirwana	75	375	80	6400	-5	25
20	Meisya Wulan Dari	70	4900	80	6400	-10	100
21	Novarisa Br Sianturi	80	6400	95	9025	-15	225

22	Nur Adillah	75	375	80	6400	-5	25
23	Nur Putri Pelangi	75	375	80	6400	-5	25
24	Nuraina Saputri	65	4225	85	7225	-20	400
25	Nursalsabila	65	4225	85	7225	-20	400
26	Padila Anggraini	70	4900	95	9025	-25	625
27	Pitri Rahmadani Siregar	70	4900	95	9025	-25	625
28	Putri Elizabet Sianturi	75	375	80	6400	-5	25
28	Rafika Husni	80	6400	95	9025	-15	225
30	Rauziah	80	6400	95	9025	-15	225
31	Riska Zahara	65	4225	80	6400	-15	225
32	Rona Handayani	70	4900	85	7225	-15	225
33	Salwa Dwi Alya	75	375	95	9025	-20	400
34	Siska Alvionita	75	375	85	7225	-10	100
35	Siti Aisyah Siregar	70	4900	80	6400	-10	100
36	Sri Anggraini	70	4900	80	6400	-10	100
37	Tri Ayu Lestari	65	4225	85	7225	-20	400
38	Wahyudi Nasution	65	4225	95	9025	-30	900
	JUMLAH	2715	194975	3280	284750	-565	9775
	RATA RATA	71.447		86.3158			
	SIMPANGAN BAKU VARIANS	21.53		44.22			
	SKOR MINIMUM	80		100			

Dari data hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data di SMK BM Sinar Husni, maka yang diperoleh skor rata-rata dan standar deviasi untuk pre-test dan post-test hasil belajar siswa kelas X SMK BM Sinar Husni Tahun Pelajaran 2016-2017. Berdasarkan data penelitian, maka diperoleh skor perhitungan untuk hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre-Test Siswa Kelas X AK₁

NO	Nilai	Frekuensi	Presentase %
1	65-69	10	26.32 %
2	70-74	13	34.21 %
3	75-79	9	23.68 %
4	80-85	6	15.79 %
	Jumlah	38	100.00%

Berdasarkan hasil belajar pres-test yang dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran *kooperatif Games Tournament* diperoleh data hasil belajar siswa yang berjumlah 38 siswa dengan nilai terendah 65 (presentase 26.32%) dan nilai tertinggi 80 (presentase 15.79).

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Post-Test Siswa Kelas X AK₁

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	80-84	16	42.11 %
2	85-89	7	18.42 %
3	90-100	15	39.47 %
	Jumlah	38	100.00%

Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan sesudah menggunakan model pembelajaran *kooperatif Games Tournament* diperoleh data hasil belajar siswa yang berjumlah 38 dengan nilai tertinggi 100 (presentase 39.47) dan terendah 80 (presentase 42.11).

F. Pengujian Analisis Data

a. Uji Normalitas

1. Pre-Test

Uji normalitas ini digunakan untuk melihat apakah data pre tes siswa memiliki distribusi yang normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus uji liliefors (L) pada lampiran.dapat disimpulkan bahwa seluruh sampel nilai pre tes dan pros tes berasal dari populasi yang berdestribusi normal

Tabel 4.4
Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament /Pre-Test

No	X _i	F _i	F _{kum}	Z _i	Z _{tabel}	F(Z _i)	S(Z _i)	F(Z _i)-S(Z _i)
1	65	10	10	-1.07	0.3577	0.1423	0.2631	0.1208
2	70	13	23	0.24	0.0948	0.5948	0.3421	0.2527
3	75	9	32	0.59	0.2224	0.7224	0.2368	0.4856
4	80	6	38	1.42	0.4222	0.9227	0.1578	0.7649

Untuk perhitungan dalam tabel kolom 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengurutkan nilai X_i siswa dari terendah sampai tertinggi
- b. Mengubah nilai menjadi bilangan baku Z₁ Z₂ Z₃.....Z_n dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$Z_i = \frac{65 - 71.447}{5.99}$$

$$Z_i - 1.07$$

- c. Untuk menentukan F(Z_i) digunakan nilai luas kurva baku normal. Contoh untuk nilai baku yang bertanda negatif (-1,07) = 0,5 - 0,3577 = 0,1423, sedangkan untuk nilai baku yang bertanda positif F (0,24) = 0,5 + 0,0948 = 0,5948 .

- d. Menentukan S (Z_i) = $\frac{F K}{n} = \frac{10}{38} = 0,2631$

Dengan cara yang sama untuk S(Z₁),S(Z₂),S (Z₃).....,S(Z_n)

- e. Menghitung F(Z_i) –S(Z_i) = 0,1423 - 0,2631 = - 0,1208

Dari tabel diatas diperoleh L_{hitung} yang terendah adalah = 0.1208. dan uji liliefors dengan taraf nyata α =0,05 dengan n = 38 diperoleh L_{tabel} = 0.1208. jadi, diperoleh L_{hitung} < L_{tabel} atau 0.1208 < 0,1437 berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

2. Pos-Tes

Tabel 4.5
Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa Sebelum Menggunakan
Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament /pos-Tes

No	X _i	F _i	F _{kum}	Z _i	Z _{tabel}	F(Z _i)	S(Z _i)	F(Z _i)-S(Z _i)
1	80	16	16	1.05	0.3531	0.1469	0.4210	-0.274
2	85	7	23	0.21	0.0832	0.4168	0.1842	0.2326
3	90	15	38	0.61	0.2291	0.2709	0.3947	-0.1239

Untuk perhitungan dalam tabel kolom 1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Mengurutkan nilai X_i siswa dari terendah sampai tertinggi
- b. Mengubah nilai menjadi bilangan baku Z₁,Z₂, Z₃.....Z_n dengan

rumus :

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$Z_i = \frac{80 - 86,3158}{5,99}$$

$$Z_i - 1,05$$

- c. Untuk menentukan F(Z_i) digunakan nilai luas kurva baku normal. Contoh untuk nilai baku yang bertanda negative F (-1,05) = 0,5 - 0,3531 = 0,1469 sedangkan untuk nilai baku yang bertanda positif F (0,61) = 0,5 + 0,2291 = 0,2709 .

- d. Menentukan S (Z_i) = $\frac{F K}{n} = \frac{16}{38} = 0,4210$

Dengan cara yang sama untuk S(Z₁),S(Z₂),S (Z₃).....,S(Z_n)

- e. Menghitung F(Z_i) –S(Z_i) = 0.1469 - 0.4210 = - 0.274

Dari tabel diatas diperoleh L_{hitung} yang tertinggi adalah = -0.274 dan uji liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 38$ diperoleh $L_{tabel} = -0.274$. jadi, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $-0.274 < 0,1437$ berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 4.6
Ringkasan Uji Normalitas Pre Tes Dan Pos Tes

No	Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
1	Pre tes	0.1208	0,1437	Normalitas
2	Pos tes	-0.274	0,1437	Normalitas

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut merupakan data homogen. Untuk homogenitas hasil belajar siswa pre tes dan pos tes dalam kompetensi dasar mengelola jurnal umum diuji dengan rumus :

$$F = \frac{S1^2}{S2^2} = \frac{\text{Variansi besar}}{\text{variansi kecil}}$$

$$F = \frac{5418,43}{1677,72}$$

$$= 3,22$$

Harga F_{tabel} dari tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ $F_a = (38,38)$.

Setelah didapat variansi terbesar adalah 5418,43 dan terkecil adalah 1677,72 sehingga didapat $F_{hitung} = 3,22$ dan harga $F_{tabel} = 1,69$, maka dapat dinyatakan bahwa pre tes dan pos tes mempunyai variansi yang sama, dengan kata lain kedua kelompok homogen.

c. Uji Hipotesis

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Mencari mean of difference (MD yaitu rata-rata hitung / selisih antara skor variabel I dan variabel II dengan formulasi sebagai berikut:

$$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$$

$$M_D = \frac{565}{38}$$

$$M_D = 14,96$$

b. Mencari deviasi standar perbedaan skor antara variabel I dan variabel

II .

$$S_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{\frac{9775}{38} - \left(\frac{565}{38}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{257,22 - 222,43}$$

$$S_D = 34,8$$

$$S_D = 5,99$$

c. Mencari standar error dari mean of difference (SE_{MD}) yang diperoleh

dengan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{\Sigma D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{5,99}{\sqrt{38-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{5,99}{\sqrt{37}}$$

$$SE_{MD} = \frac{5,99}{1,79}$$

$$SE_{MD} = 3,34$$

d. Menghitung t observasi dengan rumus statistik:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{37}{3,37}$$

$$t_0 = 11,07 \text{ B}$$

dari perhitungan diatas diketahui $t_{hitung} = 11,07$ dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel "t" pada taraf signifikan 5% dan df atau db = $N-1 = 38-1 = 37$, maka $t_{tabel} = 2,02$. Dengan membandingkan antara $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,07 > 2,02$, sehingga hipotesis yang diterima adalah H_a yang menyatakan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni tahun pelajaran 2016/2017.

d. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil perhitungan yang dilakukan pembahasan sebagai berikut. Hasil pre tes menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* menunjukkan bahwa nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 75. Sedangkan hasil post-test siswa menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pre-test siswa mengalami perbedaan yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan hasil pembelajaran dengan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* sudah mencapai nilai baik dengan nilai rata-rata 44,22. Sedangkan sebelum menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* nilai rata-rata yang diperoleh 21,53

Berdasarkan hasil penelitian serta hasil dari analisis data yang diperoleh peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 1 SMK BM Sinar Husni Tahun Pelajaran 2016/2017.

e. Keterbatasan penelitian

Sebagai peneliti biasa, penulis tidak lepas kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang penulis memiliki baik secara moril maupun material. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuat proposal, rangkaian pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data.

Penulisan skripsi ini belum dapat sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan penulis hadapi disebabkan beberapa faktor, yaitu:

1. Dilihat dari segi jawaban siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menjawab tes dengan cara kerja sama antara teman.
2. Waktu yang digunakan pada saat proses pembelajaran tidak begitu efektif.
3. Adanya kemungkinan siswa tidak bersungguh-sungguh dalam menjawab tes yang diberikan.

Selain keterbatasan tersebut, penulis tidak juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat tes yang kurang baik, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan skripsi-skripsi yang akan datang. Keterbatasan ini tentunya karena

kekurangan pada diri penulis dalam ilmu pengetahuan, buku panduan, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menjadi kesimpulan pada peneliti ini adalah:

1. Dari hasil penelitian didapat nilai rata-rata pre test pada kelas X AK 1 sebelum menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* didalam proses pembelajaran digunakan dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,44 dengan standar deviasi 21,53 dan diperoleh nilai minimal 65 dan nilai maksimum 75.
2. Dari hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata post test pada kelas X AK setelah menggunakan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* didalam proses pembelajaran digunakan dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,3158 dengan standart deviasi 44,22 dan diperoleh nilai minimal 80 dan nilai 100.
3. Berdasarkan perhitungan uji $t_{hitung} = 11,07$ dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel "t" pada taraf signifikan 5% dan df atau db = $N-1 = 38-1 = 37$, maka $t_{tabel} = 2,02$. Dengan membandingkan antara $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,07 > 2,02$, sehingga hipotesis yang diterima adalah H_a yang menyatakan "ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni tahun pelajaran 2016/2017."

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mempunyai beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru supaya dapat menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternative pembelajaran pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* diharapkan lebih mempersiapkan materi pelajaran dan waktu yang baik serta media yang cukup lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Mills ,Suprijono,2009.Model Pembelajaran.Jakarta

Istarani, 2012,58. Model Pembelajaran Inovatif, Medan:Media Peserta.

Slavin, 2008, Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif

Abdurrahman, Mulyono. 2003, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.
Jakarta :Rineka Cipta.

Nana Sudjana. 2008. Penilaian Hasil Peroses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja

Dimiyati, Mudijono. 2006. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta

Soemarso. 2004. Akuntansi Suatu Pengantar, Edisi Lima (Revisi). Jakarta :
Salemba Empat

Slameto,2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka
Cipta

Rudianto. 2007. Pengantar Akuntansi ,Adaptasi IFRS.Jakarta

Suharsimi Arikunto .2010: Peroses Penelitian, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Aris Shoimin.2014.Model Pembelajaran Inovatip dan Kurikulum ,Yogyakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas pribadi

1. Nama : NURLELA
2. Tempat/Tanggal Lahir : Bukit Pamugaran, 15-12-1994
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Status : Mahasiswa
7. Alamat : Jln, Alfala 1, No 8

II. Nama orang tua

1. Nama Ayah : BAYER
2. Nama Ibu : IDAH PAHUTAR
3. Alamat : Bukit pamugaran

III. Pendidikan

1. Tahun 2001-2007 SDN 008 Bukit Pamugaran
2. Tahun 2007-2010 MTS NURUL IMAN Bagun jadi
3. Tahun 2010-2013 SMK Pembangunan Bagan Batu
4. Tahun 2013 sampai sekarang tercatat sebagai mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan jurusan pendidikan akuntansi universitas muhammadiyah Sumatra utara.

NURLELA

LAMPIRAN 3

SOAL PRE TES

Putri Tailor Milik Ariana selama bulan Oktober 2014 mempunyai transaksi sebaga berikut:

Oktober tanggal 01 , Ariana menyetor uang tunai sebesar Rp.20.000.000 ke kas perusahaan.

- 06 Membayar sewa kios Rp.5.000.000 untuk 1 tahun.
- 09 Membeli 2 mesin jahit @ Rp.750.000 dari Toko Merdeka sebesar @Rp.1.000.000 tunai, dan sisanya kredit.
- 14 Membeli tunai perlengkapan jahit senilai Rp.500.000
- 21 Menerima hasil jahitan Rp.800.0000.
- 22 Membayar utang kepada Toko Merdeka Rp.500.000
- 25 Membayar gaji tukang jahit Rp.600.000.
- 26. Membayar gaji karyawan Rp. 2.000.000
- 29. Menerima kas dari penjualan jasa laundry selama bulan desember 2015 sebesar Rp. 62.000.000
- 30. Membayar rekening telepon bulan agustus sebesar Rp. 260.000

Buatlah transaksi kedalam jurnal umum :

Penyelesaian :

Tanggal		Akun / Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2014	01	Kas Modal Ariana		Rp.20.000.000	Rp.20.000.000
	06	Sewa dibayar dimuka Kas		Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000
	09	Mesin jahit Kas Utang usaha		Rp. 1.500.000	Rp. 1.000.000 Rp. 500.000
	14	Perlengkapan jahit Kas		Rp. 500.000	Rp. 500.000
	21	Kas Pendapatan jahit		Rp. 800.000	Rp. 800.000
	22	Utang usaha Kas		Rp. 500.000	Rp. 500.000
	25	Beban gaji Kas		Rp. 600.000	Rp 600.000
	26	Beban gaji Kas		Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
	29	Kas pendapatan jasa		Rp. 62.000.000	Rp. 62.000.000
	30	Prive Kas		Rp. 260.000	Rp. 260.000
		Jumlah		Rp.352.900.000	Rp.352.900.000

LAMPIRAN 4

SOAL POST TES

Des 1 Ny.Marsha,menginvestasikan kekayaan pribadi keperusahaan berupa uang tunai Sebesar Rp 10.000.000

1. Membeli secara tunai berupa peralatan salon seharga Rp.1.000.000,-dan perlengkapan salon seharga Rp.500.000
2. Membayar sewa ruangan untuk satu tahun sebesar Rp 1.200.000,-Dimulai bulan desember 2009
3. Diterima tunai pendapatan jasa salon dari langganan senilai Rp.900.000,- Jumlah tersebut telah difakturkan.
4. Diselesaikan pekerjaan salon dari langganan senilai Rp.500.000,-Jumlah tersebut tlah difakturkan
5. Dibayar beban listrik dan telepon Rp.200.000
6. Dibeli perlengkapan salon secara tunai Rp 500.000
7. Ditarik pinjaman bank yang telah disetujui sebesar Rp.8.000.000
8. Dibeli perlengkapan salon secara kredit sebesar Rp 2.000.000
9. Diterima tagihan dari langganan sebesar Rp.500.000,-

Buatlah transaksi kedalam jurnal umum :

Penyelesaian :

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2013	1 Kas		Rp 10.000.000	
Des	Ekuitas Marsha			Rp 10.000.000
	2 Peralatan salon		Rp .1.000.000	
	Perlengkapan salon		Rp. 500.000	
	Kas			Rp.1.500.000
	3 Sewa dibayar Dimuka		Rp 1.200.000	
	Kas			Rp 1.200.000
	4 Kas		Rp.900.000	
	Pendapatan Jasa			Rp.900.000
	5 Piutang usaha		Rp 500.000	
	Pendapatan Jasa			Rp 500.000
	6 Beban Listrik dan telepon		Rp 200.000	
	Kas			Rp 200.000
	7 Perlengkapan Salon		Rp 500.000	
	Kas			Rp 500.000
	8 Kas		Rp 8.000.000	
	Utang Bank			Rp 8.000.000
	9 Peralatan salon		Rp.2.000.000	
	Utang salon			Rp.2.000.000
	10 Kas		Rp.500.000	
	Utang usaha			Rp. 500.000
	Jumlah		25.300.000	25.300.000

LAMPIRAN 5

DATA HASIL BELAJAR SISWA PRE-TEST DAN POST-TEST

No	Nama	Pre Test		Post Test		D	D ²
		(X ₁)	(X ₁) ²	(X ₂)	(X ₂) ²	(X ₁ , X ₂)	
1	Adelia fadillah	75	5625	85	7225	-10	100
2	Adella anggraini	70	4900	85	7225	-15	225
3	Afiyah shafa	70	4900	80	6400	-10	100
4	Alwi Chandra	65	4225	80	6400	-15	225
5	Amaliya syafira	75	375	90	8100	-15	225
6	Anisa	70	4900	90	8100	-20	400
7	Desi Andriani	65	4225	80	6400	-15	225
8	Desi Lestari	80	6400	100	10000	-20	400
9	Dini Nurmalalita Sari	65	4225	80	6400	-15	225
10	Dinda Fitria	70	4900	90	8100	-20	400
11	Diyta Irawan	80	6400	100	10000	-20	400
12	Ella Puspita	70	4900	80	6400	-10	100
13	Febrina Sari Nasution	65	4225	80	6400	-15	225
14	Fitri Yusnia Wati	70	4900	90	8100	-20	400
15	Indah Juwita	65	4225	80	6400	-15	225
16	Indriani	80	6400	90	8100	-10	100
17	Ismail	70	4900	90	8100	-20	400
18	Krisdayanti Daulai	75	375	80	6400	-5	25
19	May Puja Nirwana	75	375	80	6400	-5	25
20	Meisya Wulan Dari	70	4900	80	6400	-10	100
21	Novarisa Br Sianturi	80	6400	95	9025	-15	225
22	Nur Adillah	75	375	80	6400	-5	25
23	Nur Putri Pelangi	75	375	80	6400	-5	25
24	Nuraina Saputri	65	4225	85	7225	-20	400
25	Nursalsabila	65	4225	85	7225	-20	400
26	Padila Anggraini	70	4900	95	9025	-25	625
27	Pitri Rahmadani Siregar	70	4900	95	9025	-25	625
28	Putri Elizabet Sianturi	75	375	80	6400	-5	25
28	Rafika Husni	80	6400	95	9025	-15	225
30	Rauziah	80	6400	95	9025	-15	225
31	Riska Zahara	65	4225	80	6400	-15	225
32	Rona Handayani	70	4900	85	7225	-15	225
33	Salwa Dwi Alya	75	375	95	9025	-20	400
34	Siska Alvionita	75	375	85	7225	-10	100

35	Siti Aisyah Siregar	70	4900	80	6400	-10	100
36	Sri Anggraini	70	4900	80	6400	-10	100
37	Tri Ayu Lestari	65	4225	85	7225	-20	400
38	Wahyudi Nasution	65	4225	95	9025	-30	900
	JUMLAH	2715	194975	3280	284750	-565	9775
	RATA RATA	71.447		86.3158			
	SIMPANGAN BAKU VARIANS	21.53		44.22			
	SKOR MINIMUM	80		100			

a. Mencarik Rata-rata Pre-tes

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{2715}{38}$$

$$= 71,447$$

b. Mencarik Standar Deviasi

$$SD = \frac{n\sum^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

$$SD = \sqrt{\frac{38.194,775 - (2715)^2}{38(38-1)}}$$

$$SD = \frac{7401450 - 7371225}{38(38-1)}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30225}{38(37)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30225}{1406}}$$

$$SD = \sqrt{21,49}$$

$$SD = 4.64$$

$$S_1^2 = 21,53$$

LAMPIRAN 6

UJI NORMALITAS

1. Pres-test

$$\bar{X} = 71,447$$

$$SD = 21.53$$

Kemudian dibuat table untuk uji Liliefors sebagai berikut :

No	X _i	F _i	F _{kum}	Z _i	Z _{tabel}	F(Z _i)	S(Z _i)	F(Z _i)-S(Z _i)
1	65	10	10	-1.07	0.3577	0.1423	0.2631	0.1208
2	70	13	23	0.24	0.0948	0.5948	0.3421	0.2527
3	75	9	32	0.59	0.2224	0.7224	0.2368	0.4856
4	80	6	38	1.42	0.4222	0.9227	0.1578	0.7649

Untuk perhitungan dalam tabel kolom 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- f. Mengurutkan nilai X_i siswa dari terendah sampai tertinggi
- g. Mengubah nilai menjadi bilangan baku Z₁ Z₂ Z₃.....Z_n dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$Z_i = \frac{65 - 71.447}{5.99}$$

$$Z_i - 1.07$$

- h. Untuk menentukan F(Z_i) digunakan nilai luas kurva baku normal. Contoh untuk nilai baku yang bertanda negatif (-1,07) = 0,5 - 0,3577 = 0,1423, sedangkan untuk nilai baku yang bertanda positif F (0,24) = 0,5 + 0,0948 = 0,5948 .

- i. Menentukan S (Z_i) = $\frac{F K}{n} = \frac{10}{38} = 0,2631$

Dengan cara yang sama untuk $S(Z_1), S(Z_2), S(Z_3), \dots, S(Z_n)$

j. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,1423 - 0,2631 = - 0,1208$

Dari tabel diatas diperoleh L_{hitung} yang terendah adalah = 0.1208. dan uji liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 38$ diperoleh $L_{tabel} = 0.1208$. jadi, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0.1208 < 0,1437$ berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

2. Pos-Tes

$$\bar{X} = 86.3158$$

$$SD = 44.22$$

Kemudian dibuat table untuk uji Liliefors sebagai berikut :

No	X_i	F_i	F_{kum}	Z_i	Z_{tabel}	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$
1	80	16	16	1.05	0.3531	0.1469	0.4210	-0.274
2	85	7	23	0.21	0.0832	0.4168	0.1842	0.2326
3	90	15	38	0.61	0.2291	0.2709	0.3947	-0.1239

Untuk perhitungan dalam tabel kolom 1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

f. Mengurutkan nilai X_i siswa dari terendah sampai tertinggi

g. Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan

rumus :

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$Z_i = \frac{80 - 86,3158}{5,99}$$

$$Z_i - 1,05$$

h. Untuk menentukan $F(Z_i)$ digunakan nilai luas kurva baku normal. Contoh untuk nilai baku yang bertanda negative $F(-1,05) = 0,5 - 0,3531 = 0,1469$ sedangkan untuk nilai baku yang bertanda positif $F(0,61) = 0,5 + 0,2291 = 0,7291$.

i. Menentukan $S(Z_i) = \frac{F K}{n} = \frac{16}{38} = 0,4210$

Dengan cara yang sama untuk $S(Z_1), S(Z_2), S(Z_3), \dots, S(Z_n)$

j. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,1469 - 0,4210 = -0,274$

Dari tabel diatas diperoleh L_{hitung} yang tertinggi adalah $-0,274$ dan uji liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 38$ diperoleh $L_{tabel} = -0,274$. jadi, diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $-0,274 < 0,1437$ berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

LAMPIRAN 7

UJI HOMOGENITAS

Dari hasil perhitungan diperoleh

Varian Terbesar = 5418,43

Varian Terkecil = 1677,72

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Variansi besar}}{\text{variansi kecil}}$$

$$F = \frac{5418,43}{1677,72}$$

$$= 3,22$$

Harga F_{tabel} dari tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ $F_a = (38,38)$. Setelah

didapat variansi terbesar adalah 5418,43 dan terkecil adalah 1677,72

sehingga didapat $F_{\text{hitung}} = 3,22$ dan harga $F_{\text{tabel}} = 1,69$, maka dapat

dinyatakan bahwa pre tes dan pos tes mempunyai variansi yang

sama, dengan kata lain kedua kelompok homogen.

LAMPITAN 8

UJI HIPOTESIS

- e. Mencari mean of difference (MD yaitu rata-rata hitung / selisih antara skor variabel I dan variabel II dengan formulasi sebagai berikut:

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{565}{38}$$

$$M_D = 14,96$$

- f. Mencari deviasi standar perbedaan skor antara variabel I dan variabel II .

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{\frac{9775}{38} - \left(\frac{565}{38}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{257,22 - 222,43}$$

$$S_D = 34,8$$

$$S_D = 5,99$$

- g. Mencari standar error dari mean of difference (SE_{MD}) yang diperoleh dengan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{\sum D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{5,99}{\sqrt{38-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{5,99}{\sqrt{37}}$$

$$SE_{MD} = \frac{5,99}{1,79}$$

$$SE_{MD} = 3,34$$

h. Menghitung t observasi dengan rumus statistik:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_o = \frac{37}{3,37}$$

$$t_o = 11,07$$

dari perhitungan diatas diketahui $t_{hitung} = 11,07$ dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel "t" pada taraf signifikan 5% dan df atau db = $N-1 = 38-1 = 37$, maka $t_{tabel} = 2,02$. Dengan membandingkan antara $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,07 > 2,02$, sehingga hipotesis yang diterima adalah H_a yang menyatakan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Sinar Husni tahun pelajaran 2016/2017.

LAMPIRAN 9

DATA HASIL BELAJAR SISWA

PRE TEST

NO	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adelia fadillah	75	Tuntas
2	Adella anggraini	70	Tidak Tuntas
3	Afiyah shafa	70	Tidak Tuntas
4	Alwi Chandra	65	Tidak Tuntas
5	Amaliya syafira	75	Tuntas
6	Anisa	70	Tidak Tuntas
7	Desi Andriani	65	Tidak Tuntas
8	Desi Lestari	80	Tuntas
9	Dini Nurmalalita Sari	65	Tidak Tuntas
10	Dinda Fitria	70	Tidak Tuntas
11	Diyta Irawan	80	Tuntas
12	Ella Puspita	70	Tidak Tuntas
13	Febrina Sari Nasution	65	Tidak Tuntas
14	Fitri Yusnia Wati	70	Tidak Tuntas
15	Indah Juwita	65	Tidak Tuntas
16	Indriani	80	Tuntas
17	Ismail	70	Tidak Tuntas
18	Krisdayanti Daulai	75	Tuntas
19	May Puja Nirwana	75	Tuntas
20	Meisya Wulan Dari	70	Tidak Tuntas
21	Novarisa Br Sianturi	80	Tuntas
22	Nur Adillah	75	Tuntas
23	Nur Putri Pelangi	75	Tuntas
24	Nuraina Saputri	65	Tidak Tuntas
25	Nursalsabila	65	Tidak Tuntas
26	Padila Anggraini	70	Tidak Tuntas
27	Pitri Rahmadani Siregar	70	Tidak Tuntas
28	Putri Elizabet Sianturi	75	Tuntas
29	Rafika Husni	80	Tuntas
30	Rauziah	80	Lulus
31	Riska Zahara	65	Tidak Tuntas
32	Rona Handayani	70	Tidak Tuntas
33	Salwa Dwi Alya	75	Tuntas
34	Siska Alvionita	75	Tuntas
35	Siti Aisyah Siregar	70	Tidak Tuntas
36	Sri Anggraini	70	Tidak Tuntas
37	Tri Ayu Lestari	65	Tidak Tuntas

38	Wahyudi Nasution	65	Tidak Tuntas
	Jumlah	2715	
	Rata-rata	71.447	

LAMPIRAN 10

DATA HASIL BELAJAR SISWA

POST TEST

NO	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adelia fadillah	85	Tuntas
2	Adella anggraini	85	Tuntas
3	Afiyah shafa	80	Tuntas
4	Alwi Chandra	80	Tuntas
5	Amaliya syafira	90	Tuntas
6	Anisa	90	Tuntas
7	Desi Andriani	80	Tuntas
8	Desi Lestari	100	Tuntas
9	Dini Nurmalalita Sari	80	Tuntas
10	Dinda Fitria	90	Tuntas
11	Diyta Irawan	100	Tuntas
12	Ella Puspita	80	Tuntas
13	Febrina Sari Nasution	80	Tuntas
14	Fitri Yusnia Wati	90	Tuntas
15	Indah Juwita	80	Tuntas
16	Indriani	90	Tuntas
17	Ismail	90	Tutas
18	Krisdayanti Daulai	80	Tuntas
19	May Puja Nirwana	80	Tuntas
20	Meisya Wulan Dari	80	Tuntas
21	Novarisa Br Sianturi	95	Tuntas
22	Nur Adillah	80	Tuntas
23	Nur Putri Pelangi	80	Tuntas
24	Nuraina Saputri	85	Tuntas
25	Nursalsabila	85	Tuntas
26	Padila Anggraini	95	Tuntas
27	Pitri Rahmadani Siregar	95	Tuntas
28	Putri Elizabet Sianturi	80	Tuntas
29	Rafika Husni	95	Tuntas
30	Rauziah	95	Tuntas

31	Riska Zahara	80	Tuntas
32	Rona Handayani	85	Tuntas
33	Salwa Dwi Alya	95	Tuntas
34	Siska Alvionita	85	Tuntas
35	Siti Aisyah Siregar	80	Tuntas
36	Sri Anggraini	80	Tuntas
37	Tri Ayu Lestari	85	Tuntas
38	Wahyudi Nasution	95	Tuntas
	Jumlah	3280	
	Rata-rata	86.3158	

LAMPIRAN 11**UJI HIPOTESIS
DISTRIBUSI HIPOTESIS**

NO	NAMA SISWA	X	Y	D	D2
1	Adelia fadillah	75	85	-10	100
2	Adella anggraini	70	85	-15	225
3	Afiyah shafa	70	80	-10	100
4	Alwi Chandra	65	80	-15	225
5	Amaliya syafira	75	90	-15	225
6	Anisa	70	90	-20	400
7	Desi Andriani	65	80	-15	225
8	Desi Lestari	80	100	-20	400
9	Dini Nurmalalita Sari	65	80	-15	225
10	Dinda Fitria	70	90	-20	400
11	Diyta Irawan	80	100	-20	400
12	Ella Puspita	70	80	-10	100
13	Febrina Sari Nasution	65	80	-15	225
14	Fitri Yusnia Wati	70	90	-20	400
15	Indah Juwita	65	80	-15	225
16	Indriani	80	90	-10	100
17	Ismail	70	90	-20	400
18	Krisdayanti Daulai	75	80	-5	25
19	May Puja Nirwana	75	80	-5	25
20	Meisya Wulan Dari	70	80	-10	100
21	Novarisa Br Sianturi	80	95	-15	225
22	Nur Adillah	75	80	-5	25
23	Nur Putri Pelangi	75	80	-5	25
24	Nuraina Saputri	65	85	-20	400
25	Nursalsabila	65	85	-20	400
26	Padila Anggraini	70	95	-25	625
27	Pitri Rahmadani Siregar	70	95	-25	625
28	Putri Elizabet Sianturi	75	80	-5	25
29	Rafika Husni	80	95	-15	225
30	Rauziah	80	95	-15	225
31	Riska Zahara	65	80	-15	225
32	Rona Handayani	70	85	-15	225
33	Salwa Dwi Alya	75	95	-20	400
34	Siska Alvionita	75	85	-10	100
35	Siti Aisyah Siregar	70	80	-10	100
36	Sri Anggraini	70	80	-10	100
37	Tri Ayu Lestari	65	85	-20	400
38	Wahyudi Nasution	65	95	-30	900
	JUMLAH	2715	3280	-565	9775

LAMPIRAN 12

Menghitung Mean, Standar Deviasi, dan Varians Pre test dan Post test

No	Nama siswa	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	Adelia fadillah	75	85	6375	5625	7225
2	Adella anggraini	70	85	5950	4900	7225
3	Afiyah shafa	70	80	5600	4900	6400
4	Alwi Chandra	65	80	5200	4225	6400
5	Amaliya syafira	75	90	6750	375	8100
6	Anisa	70	90	6300	4900	8100
7	Desi Andriani	65	80	5200	4225	6400
8	Desi Lestari	80	100	8000	6400	10000
9	Dini Nurmalalita Sari	65	80	5200	4225	6400
10	Dinda Fitria	70	90	6300	4900	8100
11	Diyta Irawan	80	100	8000	6400	10000
12	Ella Puspita	70	80	5600	4900	6400
13	Febrina Sari Nasution	65	80	5200	4225	6400
14	Fitri Yusnia Wati	70	90	6300	4900	8100
15	Indah Juwita	65	80	5200	4225	6400
16	Indriani	80	90	7200	6400	8100
17	Ismail	70	90	6300	4900	8100
18	Krisdayanti Daulai	75	80	6000	375	6400
19	May Puja Nirwana	75	80	6000	375	6400
20	Meisya Wulan Dari	70	80	6000	4900	6400
21	Novarisa Br Sianturi	80	95	7600	6400	9025
22	Nur Adillah	75	80	6000	375	6400
23	Nur Putri Pelangi	75	80	6000	375	6400
24	Nuraina Saputri	65	85	5525	4225	7225
25	Nursalsabila	65	85	5525	4225	7225
26	Padila Anggraini	70	95	6650	4900	9025
27	Pitri Rahmadani Siregar	70	95	6650	4900	9025
28	Putri Elizabet Sianturi	75	80	6000	375	6400
28	Rafika Husni	80	95	7600	6400	9025
30	Rauziah	80	95	7600	6400	9025
31	Riska Zahara	65	80	5200	4225	6400
32	Rona Handayani	70	85	5950	4900	7225
33	Salwa Dwi Alya	75	95	7125	375	9025
34	Siska Alvionita	75	85	6375	375	7225
35	Siti Aisyah Siregar	70	80	5600	4900	6400
36	Sri Anggraini	70	80	5600	4900	6400
37	Tri Ayu Lestari	65	85	5525	4225	7225
38	Wahyudi Nasution	65	95	6175	4225	9025
	JUMLAH	2715	3280	234975	194975	284750
	RATA RATA	71.447	86.3158			
	SIMPANGAN BAKU VARIANS	21.53	44.22			
	SKOR MAKSIMUM	80	100			
	SKOR MINIMUM	65	80			

LAMPIRAN 13

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre Test

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	65-69	10	26.32 %
2	70-74	13	34.21 %
3	75-79	9	23.68 %
4	80-84	6	15.79 %
	N =	38	100 %

LAMPIRAN 14

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Post Test

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	80-84	16	42.11 %
2	85-89	7	18.42 %
3	90-100	15	39.47 %
	N	38	100 %

LAMPIRAN 1

SILABUS

Nama Sekolah :SMKS BM SINAR HUSNI

Mata Pelajaran :Akuntansi

Kelas/Semester :X/2

Kompetensi Inti

KI 1 :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menghayati dan mengamalkan perilaku-perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, damai), santun responsive dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 :Memahami,menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual,konseptual dan rasa procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 :Mengolah,menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Meunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran sang pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh sang pecipta.</p> <p>1.1 Menyadari kebesaran tuhan yang menciptakan alam</p>	<p>Pencatatan transaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> Pencatatan transaksi dalam jurnal umum Posting transaksi ke buku besar Penyusunan neraca saldo Penyusunan neraca lajur 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Diberikan Ilustrasi/tayangan/gambar tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa Mempelajari berbagai sumber bacaan terkait Diskusi kelas dari sebuah studi kasus Diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok Membuat notula Merangkum hasil diskusi Studi kasus kelompok Tugas individu 	<p>9 Minggu x 2 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks Pengantar Akuntansi Buku refrensi yang relevan Majalah, Koran ,internet

semesta dan semua unsure didalamnya.		<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas individu 			
--------------------------------------	--	--	--	--	--

<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis</p>		<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan berbagai informasi tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan kembali informasi 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklis lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok • Ceklis lembar pengamatan tugas individu 		
---	--	--	---	--	--

<p>inovatif,santun peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.</p> <p>3.1 Menjelaskan pencatatan transaksi dalam akun</p> <p>4.1 Mencatat transaksi dalam akun</p>		<p>yang diperoleh tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan dari keseluruhan materi • Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pendapat,masukan,Tanya jawab selama diskusi • Menjelaskan/mempersentasikan hasil diskusi/pratek dalam bentuk tulisan 	<p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok • Laporan tertulis individu <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis untuk uraian dan atau studi kasus 		
--	--	---	--	--	--

LAMPIRAN I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK BM SINAR HUSNI
Mata Pelajaran	: Mencatat Teransaksi
Kelas / Semester	: X/I
Materi Pokok	: Jurnal Koreksi
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (K I)

1. Memahami, menerapkan, menganalisis, pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora, dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
2. Mengolah, menalar, menyaji, dan menciptakan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar

1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.

2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya

Indikator :-Membedakan Pencatatan Transaksi Dalam Jurnal

- menganalisis transaksi yang terjadi dalam perusahaan jasa
- melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran akuntansi perusahaan jasa diharapkan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mencatat dalam jurnal umum.

D. MATERI PEMBELAJARAN:

Jurnal umum

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament (TGT)*

Metode Pembelajaran : Cerama, Tanyak jawab, Penugasan

F. ALAT / MEDIA / BAHAN :

Alat Belajar : spidol, penghapus,

Sumber Belajar : Modul Akunansi

G. LANGKAH KEGIATAN / SKENARIO PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Mengecek kehadiran peserta didik3. Mengkondisikan Suasana belajar yang menyenangkan4. Mengulas kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	15 Menit

<p style="text-align: center;">Inti</p>	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan Pre tes 2. Mengumpulkan lembar jawaban Pre tes 3. Membahas materi mengenai jurnal umum <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Membentuk siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 siswa . 5. Guru memberikan game yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa. 6. Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. 	<p style="text-align: center;">60 Menit</p>
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas materi dan membuat kesimpulan 	<p style="text-align: center;">10 Menit</p>

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">5. Mengucapkan salam6. Mengecek kehadiran peserta didik7. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan8. Mengulas kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan1. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Memberikan Post tes	40 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Mengumpulkan lembar jawaban post tes2. Membahas dan membuat kesimpulan dari post tes yang diberikan	25 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian :

- a. pro tes
- b. post tes

2. prosedur penilaian

Subjektif Tes (Essay tes)

Rublik penilaian = Apabila jawabanya benar =10

= Apabila jawaban salah =0

I. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Soal instrument

SOAL PRE TES

Putri Tailor Milik Ariana selama bulan Oktober 2014 mempunyai transaksi sebaga berikut:

- Oktober tanggal 01 Ariana menyetor uang tunai sebesar Rp.20.000.000 ke kas perusahaan.
- 06 Membayar sewa kios Rp.5.000.000 untuk 1 tahun.
- 09 Membeli 2 mesin jahit @ Rp.750.000 dari Toko Merdeka sebesar @Rp.1.000.000 tunai, dan sisanya kredit.
- 14 Membeli tunai perlengkapan jahit senilai Rp.500.000
- 21 Menerima hasil jahitan Rp.800.0000.
- 22 Membayar utang kepada Toko Merdeka Rp.500.000
- 25 Membayar gaji tukang jahit Rp.600.000.
26. Membayar gaji karyawan Rp. 2.000.000

29. Menerima kas dari penjualan jasa laundry selama bulan
desember 2015 sebesar Rp. 62.000.000

30. Membayar rekening telepon bulan agustus sebesar Rp. 260.000

Buatlah transaksi kedalam jurnal umum :

Penyelesaian :

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2014 01	Kas Modal Ariana		Rp.20.000.000	Rp.20.000.000
	06 Sewa dibayar dimuka Kas		Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000
	09 Mesin jahit Kas Utang usaha		Rp. 1.500.000	Rp. 1.000.000 Rp. 500.000
	14 Perlengkapan jahit Kas		Rp. 500.000	Rp. 500.000
	21 Kas Pendapatan jahit		Rp. 800.000	Rp. 800.000
	22 Utang usaha Kas		Rp. 500.000	Rp. 500.000
	25 Beban gaji Kas		Rp. 600.000	Rp 600.000
	26 Beban gaji Kas		Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
	29 Kas pendapatan jasa		Rp. 62.000.000	Rp. 62.000.000
	30 Prive Kas		Rp. 260.000	Rp. 260.000
	Jumlah		Rp.352.900.000	Rp.352.900.000

SOAL POST TES

Des 1 Ny.Marsha,menginvestasikan kekayaan pribadi keperusahaan berupa uang tunai Sebesar Rp 10.000.000

10. Membeli secara tunai berupa peralatan salon seharga Rp.1.000.000,-dan perlengkapan salon seharga Rp.500.000
11. Membayar sewa ruangan untuk satu tahun sebesar Rp 1.200.000,-Dimulai bulan desember 2009
12. Diterima tunai pendapatan jasa salon dari langganan senilai Rp.900.000,-Jumlah tersebut telah difakturkan.
13. Diselesaikan pekerjaan salon dari langganan senilai Rp.500.000,-Jumlah tersebut tlah difakturkan
14. Dibayar beban listrik dan telepon Rp.200.000
15. Dibeli perlengkapan salon secara tunai Rp 500.000
16. Ditarik pinjaman bank yang telah disetujui sebesar Rp.8.000.000
17. Dibeli perlengkapan salon secara kredit sebesar Rp 2.000.000
18. Diterima tagihan dari langganan sebesar Rp.500.000,-

Buatlah transaksi kedalam jurnal umum :

Penyelesaian :

Tgl		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2013	1	Kas		Rp 10.000.000	
Des		Ekuitas Marsha			Rp 10.000.000
	2	Peralatan salon		Rp .1.000.000	
		Perlengkapan salon		Rp. 500.000	
		Kas			Rp.1.500.000
	3	Sewa dibayar Dimuka		Rp 1.200.000	
		Kas			Rp 1.200.000
	4	Kas		Rp.900.000	
		Pendapatan Jasa			Rp.900.000
	5	Piutang usaha		Rp 500.000	
		Pendapatan Jasa			Rp 500.000
	6	Beban Listrik dan telepon		Rp 200.000	
		Kas			Rp 200.000
	7	Perlengkapan Salon		Rp 500.000	
		Kas			Rp 500.000
	8	Kas		Rp 8.000.000	
		Utang Bank			Rp 8.000.000
	9	Peralatan salon		Rp.2.000.000	
		Utang salon			Rp.2.000.000
	10	Kas		Rp.500.000	
		Utang usaha			Rp. 500.000
		Jumlah		25.300.000	25.300.000