

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI
KELAS XI IPS DI SMA MUHAMMADIYAH 1 MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan guna Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.) Program Studi
Pendidikan Akuntansi*

Oleh

SUSILAWATI BERUTU
1402070044



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

MEDAN

2018

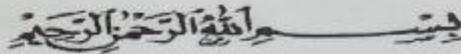


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, tanggal 26 Maret 2018, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

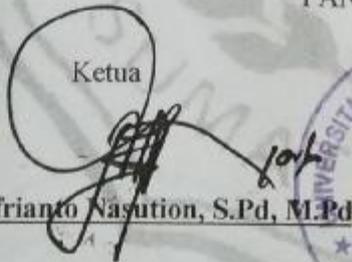
Nama Mahasiswa : Susilawati Berutu
NPM : 1402070044
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

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

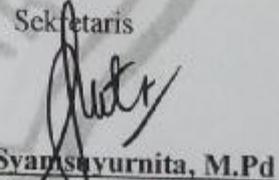
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

PANITIA PELAKSANA

Ketua

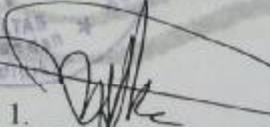

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

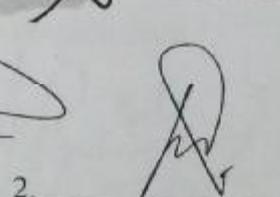
Sekretaris

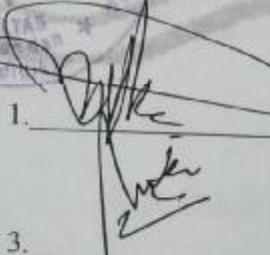

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Henny Zurika Lubis, S.E, M.Si
2. Dr. H. Saidun Hutahut, M.Si
3. Dra. Nurhikmah, M.Si

1. 

2. 

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama Lengkap : Susilawati Berutu
NPM : 1402070044
Progam Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah I Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

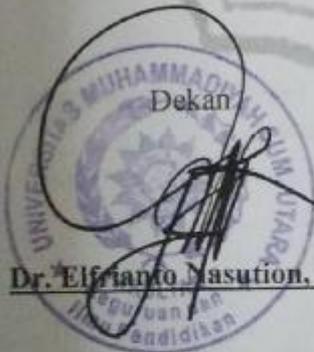
Sudah layak disidangkan

Medan, Maret 2018

Disetujui oleh
Pembimbing

Dra. Nurhikmah, M.Si

Diketahui oleh :



Dekan

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

Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Susilawati Berutu
N.P.M : 1402070044
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.

Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

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

Medan, Februari 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Susilawati Berutu

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

ABSTRAK

Susilawati Berutu. 1402070044. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 1 Medan tahun pembelajaran 2017/2018.

Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Medan. Populasi yang digunakan adalah seluruh kelas XI IPS yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 39 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling sehingga ditetapkan sampel yang digunakan adalah seluruh kelas XI IPS yang berjumlah 39 orang sebagai sampel penelitian.

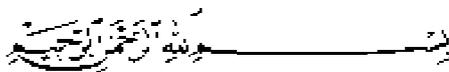
Instrumen dalam penelitian menggunakan angket sebanyak 15 item dan tes tertulis sebanyak 10 soal.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara melakukan, uji hipotesis, analisis regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi.

Dari perhitungan diperoleh bahwa nilai t_{hitung} untuk variabel X sebesar 16,356. Untuk $n = 39$, diperoleh $dk = n - 2 = 39 - 2 = 37$. Dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{tabel} = 1,686$. Karena nilai $t_{hitung} (16,356) > t_{tabel} (1,686)$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar. Dari perhitungan regresi linier sederhana diperoleh persamaan : $Y = 45,606 + 0,696X$. Ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan persamaan regresi linier untuk model pembelajaran *Teams Games Tournaments* maka akan terjadi peningkatan sebesar 0,696 Nilai koefisien determinasi sebesar 0,879 menunjukkan bahwa, model pembelajaran *teams games tournaments* mempengaruhi hasil belajar akuntansi siswa sebesar $0,879 \times 100\% = 87,9\%$.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Teams Games Tournaments, Hasil Belajar Akuntansi.

KATA PENGANTAR



AssalamualaikumWr.Wb

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan berkat ridho Allah SWT yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 1 Medan” .Shalawat beriring salam dipersembahkan kepada suri tauladan dan pembimbing kita rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan kealam yang terang menderang dan disinari cahaya iman dari Islam. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam proses gelar sarjana pendidikan (S-1) pada program studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mengalami rintangan dan kesulitan yang dihadapi baik dari segiwaktu, materi, maupun tenaga. Namun, berkat usaha yang diridhoi Allah SWT penyusun skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan.Teristimewa untuk kedua orang tua peneliti yang luarbiasa, terimakasih kepada Ayahanda tercinta Bani Berutu dan ibunda tercinta Asnah Manik, yang selama ini telah mengasuh, membesarkan mendidik, memberikan semangat, memberikan kasih sayang, dan cinta yang tiada ternilai, memberikan doa serta dukungannya baik secara moral maupun material sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi di Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. Serta terimakasih kepada kakak kandung saya Irmayanti S.Pd, Siti Nurhaliza S.E,Sy dan Erliati S.Pd kakak tersayang yang selalu memberi motivasi kepadan saya serta Abang saya Hilmus, dan Iskandar abang yang selalu memberi nasehat selama saya jauh dari orang tua. Dan terimakasih juga untuk adek saya tercinta NurJannah, Putri Bungsu, M.Ridho Spt yang selalu mendoakan dan memberi semangat pada saya, tidak lupa juga kepada keponakan saya Aya Alaika Iskandar Bako yang selalu memberi semangat kepada aunty. Semogakitasukses dan dapat membahagiakan kedua orang tua kita.

Peneliti menyadari, bahwa skripsi dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Agussani M.AP. Rektor Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
2. Dr. Elfrianto Nasution,S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberika nbimbingan dan arahan kepada penulis pada akhir persetujuan skripsi ini.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis untuk persetujuan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si . Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi.
5. Bapak Faisal Rahman Dongoran, M.Si Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Akuntansi.

6. Ibu Dra. Nurhikmah, M.Si. Dosen pembimbing yang amat peneliti sayangi dan hormati, yang telah banyak memberikan arahan kepada peneliti mengenai judul skripsi hingga sampai skripsi, terimakasih peneliti ucapkan kepada ibu yang telah memberikan nasehat kritik dan saran yang bermanfaat.
7. Ibu Heny Zurika Lubis, SE. M.Si. Dosen pembahas peneliti yang memberikan kritik dan saran.
8. Seluruh dosen Program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjadi studi di bangku perkuliahan.
9. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Bapak Abdullah Ihsan S.Pd, Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Medan beserta guru pamong saya ibu Apoi Rizki Ananda Sihotang S.Pd dan guru-guru yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Seluruhsiswa SMA Muhammadiyah 1 Medan khususnya kelas XI IPS yang meluangkan waktunya dalam pelaksanaan tes.
12. Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2014 kelas A-Sore Pendidikan Akuntansi yang telah melewati setiap semester dari semester 1 hingga semester VII dan tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terimakasih sudah menjadi teman yang baik.

13. Terkhusus untuk Rahmat Taufik Lubis peneliti ucapkan terimakasih atas motivasi dan semangat yang tiada hentinya yang diberikan kepada peneliti.
14. Untuk sahabat-sahabat ku Fikar septian hadiguna , Yusuf dona syahputra, Doli kurniawan tanjung, Efrida yanti nasution, Nisra dongoran, Yuliana Rahayu, Tolha Aminah Lubis, Erlina effendi, Nila efiyan Dahlia, dan Julia aramita . Terimakasih untuk kalian semua, atas kerja sama yang kita jalin selama menjalani masa pahit.
15. Kepada adek Nurmaya sari, Sunnah Hadisah, dan temanku Fitri Rahmadani terimakasih peneliti ucapkan selalu memberi semangat pada peneliti.
16. Teman-teman seperjuangan yang berada di kos 27c pagar biru yaitu Kakak Nurlela Purba, S.Pd. M.Si, kakak Rika Purnama Sari S.Pd, kakak Tia Arfina S.E kakak Aguslina S.E, Serta adek kos Sarah, Fitri, Nisa. Yang selalu memberi semangat kepada peneliti.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh banyak kekurangannya. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi penyempurnaan skripsi ini selanjutnya. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

Medan, Maret 2018

Peneliti

Susilawati Berutu

1402070044

DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis	8
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>teams games tournaments</i>	8
2. Langkah langkah Model <i>teams games tournaments</i>	9
3. Kelebihan Model Pembelajaran <i>teams games tournaments</i>	13
4. Kelemahan Model <i>teams games tournaments</i>	13
5. Hasil belajar Akuntansi	14
6. Jurnal Umum	17

B. Kerangka Konseptual.....	22
C. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Lokasi Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Variabel Penelitian.....	26
D. Defenisi Operasional.....	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Uji Coba Instrumental.....	30
G. Teknik Analisi Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
A. Deskriptif Sekolah	34
B. Deskripsi Hasil Penelitian	36
C. Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1	
Medan	2
Tabel 2.1 Perhitungan Poin Pertama Untuk Empat Pemain	11
Tabel 2.2 Perhitungan Poin Pertama Untuk Tiga Pemain	11
Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok.....	11
Tabel 2.4 Aturan Pendebetan Dan Pengkreditan	18
Tabel 2.5 Bentuk Jurnal Umum	20
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	25
Tabel 3.3 Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert	29
Tabel 3.4 Lay Out Angket.....	29
Tabel 3.5 Lay Out Test	30
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Validitas Tes	37
Tabel 4.3 Reability Astatistic Angket.....	39
Tabel 4.4 Reability Statistics Tes	39
Tabel 4.20 Nilai Hasil Belajar Pada kompetensi Dasar Jurnal Umum.....	48
Tabel 4.21 Statistik Deskriptif	49
Tabel 4.22 <i>Test for Linearity</i>	51
Tabel 4.23 Heterokedasitas	52
Tabel 4.24 Regresi Linear	53
Tabel 4.25 Koefisien Determinan.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	37
Gambar 4.1 Grafik P-Plot	50

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup

Silabus

RPP

Angket Model

Soal Post-Test

Kunci Jawaban Post-Test

Lampiran 1 : Hasil Angket

Lampiran 2 : Hasil Nilai Siswa

Lampiran 3 : Nilai-nilai Product Moment

Lampiran 4 : Tabel-r

Lampiran 5 : Tabel-t

Lampiran 6 : Tabel Validitas Dan Reabilitas Angket

Lampiran 7 : Tabel Validitas Dan Reabilitas Tes

Dokumentasi

Form K-1

Form K-2

Form K-3

Berita Acara Seminar Proposal

Lembar Pengesahan Proposal

Surat Keterangan

Surat Pernyataan

Surat Izin Riset

Surat Balasan Riset

Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara. Keberhasilan pembangunan di sektor pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat luas terhadap pembangunan di sektor lainnya. Pendidikan yang diselenggarakan dengan baik dan bermutu menghasilkan manusia yang berkualitas dan tangguh bagi pembangunan nasional.

Pendidikan sekolah merupakan lembaga yang tumbuh dan berkembang untuk masyarakat serta berperan untuk mencerdaskan dan memajukan masyarakat itu sendiri, semakin tinggi pendidikan suatu masyarakat akan berpotensi dalam mengembangkan dan menunjukkan masyarakat itu sendiri. Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran. Mengajar tidak hanya memberikan informasi dari guru kepada siswa, banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan guru dalam mengajar.

Aspek yang dominan dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa, kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menciptakan suasana belajar siswa aktif,

maka diperlukan pemilihan model yang tepat agar keaktifan siswa dapat terjadi terutama bila menginginkan hasil belajar yang baik bagi seluruh siswa.

Guru sangat perlu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menggunakan otoritasnya dalam membangun gagasan. Guru sebaiknya tidak memonopoli proses belajar mengajar, namun memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berekspresi dalam belajar dan menghasilkan kreativitas yang tinggi sesuai kemampuan mereka.

Hasil belajar yang baik dapat ditunjang dengan berbagai faktor, antara lain metode pengajaran dan kemampuan guru dalam penerapan model maupun pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru mempunyai kemampuan dasar yang baik. Seseorang guru dituntut untuk memahami dan mengembangkan suatu model pengajaran dikelas untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Cara mengajar yang menggunakan model atau teknik yang dilakukan secara tepat diharapkan akan memperbesar motivasi berprestasi dalam belajar sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dikelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan bahwa hasil belajar akuntansi siswa masih rendah. Rata – rata siswa kurang mampu untuk mencapai nilai hasil belajar yang ditetapkan sebagai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 75. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan T.P 2017/2018.

**Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan
T.P 2017/2018.**

No.	Jumlah siswa	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	14	≥ 75	36%	Tuntas
2.	25	< 75	64%	Tidak Tuntas
	39	Total	100%	

Sumber: Data kumpulan nilai siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan masih tergolong rendah. Adapun faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa memungkinkan model pembelajaran yang selama ini diterapkan guru kurang bervariasi sehingga dalam proses belajar mengajar siswa cenderung malas dan banyak bermain. Sehingga siswa tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dan kurangnya minat siswa dalam belajar menyebabkan siswa suka bercerita dan mengganggu temannya, melamun, dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.

Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti menawarkan suatu model pembelajaran yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) melibatkan siswa dalam belajar dan mengajarkan orang lain diawali dengan penyampaian materi secara garis besar oleh guru, kemudian siswa berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan soal, sedangkan guru memberikan pengetahuan secukupnya setelah berdiskusi setiap perwakilan kelompok dipersilahkan untuk mengambil kartu soal yang telah dikocok, kemudian tiap

kelompok tersebut untuk menjawab pertanyaan- pertanyaan yang sedang dipertandingkan, kemudian guru menyimpulkan pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dipilih karena diindikasikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena didalamnya terdapat permainan (games) dan pertandingan (tournaments) akademik yang membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memberikan motivasi agar hasil belajar menjadi lebih baik. Keunggulan dari model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan diri, kemampuan berfikir sendiri, dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide-ide dan pemahamannya sendiri. Model pembelajaran ini menitik beratkan pada aktivitas siswa yaitu pada model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) setiap siswa berlomba untuk menjadikan kelompoknya sebagai pemenang. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran terbaik dan dapat di uji cobakan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Menurut Rusman (2010:224) Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok.

Menurut Komalasari (2010:97) “model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.”

Menurut Rusman (2010:224) “model *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk

memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Permainan *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu- kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran.

2. Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin (2010:225) model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu

untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atau upaya mereka sendiri.

b. Belajar dalam kelompoknya (*teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar.

c. *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Setelah waktu mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang disediakan.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 2.1
Perhitungan Poin Pertama Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
Top Scorer	40
High Middle Scorer	30
Low Middle Scorer	20
Low Scorer	10

Tabel 2.2
Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
Top Scorer	60
Middle Scorer	40
Low Scorer	20

Keterangan :

Top Scorer	: Skor tertinggi
High Middle Scorer	: Skor tinggi
Low Middle Scorer	: Skor rendah
Low Scorer	: Skor terendah

Tabel 2.3
Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (penghargaan kelompok)	Predikat
30-39	Tim Kurang baik
40-44	Tim Baik
45-49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Menurut Muhammad Faturrohman (2015:59) pelaksanaan games bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
- b. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- d. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- f. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada)
- g. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- h. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasikan dengan semua tim.
- i. Guru memberi penghargaan.

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Tukiran, dkk (2011:72) mengemukakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman siswa lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.
6. Meningkatkan toleransi antara sesama siswa dengan guru.

4. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments*

Tukiran, dkk (2011:72) mengemukakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

5. Hasil Belajar Akuntansi

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik,(2011:152). Hasil belajar adalah sebagai hasil atas kepandaian atau keterampilan yang dicapai oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan .

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono(2006:3) “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak dari proses belajar mengajar.

Hasil belajar juga menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes. Pada pembelajaran perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Masalah yang sering dihadapi adalah sampai ditingkat mana hasil belajar yang telah dicapai.

Hasil belajar tidak mungkin baik apabila siswa tidak belajar dengan sungguh-sungguh karena siswa tidak akan tahu banyak tentang materi

pelajaran yang diajarkan disekolahnya dengan optimal. Pengukuran tentang tingkat keberhasilan proses belajar mengajar ini ternyata berperan sangat penting. Karena itu, pengukurannya harus betul-betul valid, reliabel, dan objective. Hal ini mungkin tercapai apabila alat ukurnya disusun berdasarkan kaidah, aturan, hukum atau ketentuan penyusun butir tes.

Hasil belajar yang baik tentu dipengaruhi oleh cara belajar yang baik pula. Cara belajar yang baik harus mampu mengatasi kesulitan dalam belajar. Sehubungan dengan hal itu, agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar, ada beberapa cara dan teknik untuk mengatasi kesulitan dalam belajar antara lain:

Menurut Rusyan (2013:59)

1. Menetapkan target dan tujuan belajar dengan jelas.
2. Menghindari saran dan kritik yang negatif.
3. Menciptakan situasi belajar yang sehat dan kompetitif.
4. Menyelenggarakan remedia program, dan
5. Memberi kesempatan agar peserta didik memperoleh pengalaman yang sukses.

Menurut Institute Of Certified Public Accounting (AICPA) dalam Kardiman (2007:5) “Akuntansi adalah seni pencatatan, pengelompokan dan pengikhtisaran menurut cara yang berarti dan dinyatakan dalam nilai uang”.

Menurut Hendi (2004:5) Akuntansi adalah “Proses identifikasi, pengukuran, dan komunikasi informasi ekonomi untuk memungkinkan

pembuatan pertimbangan-pertimbangan dan keputusan-keputusan oleh para pemakai informasi tersebut.

Akuntansi sebagai pelajaran yang obyeknya berupa fakta, konsep, operasi, pencatata, pengelompokan, dan pengikhtisaran menurut cara yang berarti dan dinyatakan dalam nilai uang sehingga perlu adanya pemahaman yang tinggi tentang akuntansi. Belajar akuntansi berarti memahami cara pencatatan, pengelompokan, dan pengikhtisaran segala transaksi dan kejadian yang bersifat keungan, yang sangat penting bagi siswa yaitu dengan temuan seni dan kebijaksanaan serta dapat penemu dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi merupakan hasil belajar yang diperoleh dari siswa dari hasil proses belajar mengajar atau pembelajaran siswa selama berada disekolah pada mata pelajaran akuntansi yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap ujian atau tes yang ditempuhnya.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (2010:54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

A. Faktor Intern

1. Faktor jasmaniah seperti:
 - a. Faktor kesehatan, yaitu bebas dari penyakit.
 - b. Cacat tubuh, yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.
2. Faktor Psikologis

- a. Intelegensi atau kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan tepat dan efektif.
- b. Perhatian, yaitu keaktifan siswa.
- c. Minat, yaitu kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatasn
- d. Bakat, yaitu kemampuan akan belajar yang akan nampak hasilnya melalui belajar dan berlatih.
- e. Motivasi, yaitu daya penggerak atau pendorong terjadinya suatu perbuatan.
- f. Kesiapan, yaitu fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- g. Faktor kelelahan yang disebabkan oleh kelemahan jasmani.

B. Faktor Ekstern

1. Faktor keluarga, yaitu cara orang tua untuk mendidik anak, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, media masa, dan bentuk kegiatan masyarakat.

6. Jurnal Umum

a. Pengertian Jurnal umum

Menurut Rudianto(2012:71) Jurnal umum atau jurnal transaksi adalah catatan sisttematis dan kronologis yang dimiliki perusahaan.

Menjurnal (*journalizing*) adalah aktivitas meringkas dan mencatat transaksi perusahaan berdasarkan dokumen dasar secara kronologis beserta penjelasan yang diperlukan dalam buku jurnal.

Jurnal berfungsi mencatat dan meringkas setiap transaksi yang dilakukan perusahaan. Transaksi yang telah dijurnal dibuku jurnal setiap beberapa waktu, misalnya seminggu sekali atau sebulan sekali, harus di posting/dipindahkan ke buku besar sesuai dengan jenis akunnya.

Buku jurnal adalah media yang digunakan untuk mencatat transaksi perusahaan secara ringkas, permanen, dan lengkap, serta disusun secara kronologis untuk referensi di masa depan. Secara umum jurnal umum berbentuk empat kolom dengan manfaat yang saling menunjang satu dengan

yang lainnya. Kolom pertama (tanggal) kolom kedua (keterangan) adalah untuk mencatat aktivitas transaksi sesuai nama perkiraan/akun yang terkait dengan buku besar. Kolom ke empat (jumlah) di bagi menjadi dua kolom yaitu kolom debit dan kolom kredit yang berguna untuk mencatat transaksi.

Didalam penjurnalan terdapat kolom debit dan kredit, kolom debit dan kredit berfungsi untuk memperjelas berkurang atau bertambahnya saldo (nilai) pada akun yang terdapat dalam jurnal.

Menurut Rudianto(2012:71) “Debet merupakan pencatatan penambahan pada akun harta (aset), beban, dan prive/dividen, dan juga pencatatan pengurangan pada akun kewajiban (utang), ekuitas (modal) dan pendapatan. Sedangkan kredit merupakan pencatatan penambahan (utang), ekuitas (modal), dan pendapatan. Dan pengurangan untuk akun harta (aset), beban dan prive/dividen.

Aturan pendebitan dan pengkreditan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.4
Aturan Pendebitan dan Pengkreditan

Akun	Bertambah	Berkurang	Saldo
Aktiva	Debet	Kredit	Debet
Kewajiban	Kredit	Debet	Kredit
Ekuitas	Kredit	Debet	Kredit
Pendapatan	Kredit	Debet	Kredit
Beban	Debet	Kredit	Debet
Dividen	Debet	Kredit	Debet

Sumber : buku pelajaran pengantar akuntansi

Untuk kebutuhan belajar akuntansi perlu diketahui beberapa hal yang harus dicantumkan ketika melakukan penjurnalan dalam buku jurnal. Beberapa hal yang harus dicantumkan dalam aktivitas pencatatan transaksi secara sistematis dan kronologis adalah:

1. Akun-Akun Yang Digunakan

Setiap transaksi yang dilakukan oleh perusahaan akan melibatkan minimal dua akun. Saldo akun-akun tersebut akan terpengaruh akibat transaksi yang dilakukan perusahaan.

2. Nilai Rupiah Transaksi

Setiap transaksi akan selalu menyertakan uang dalam jumlah tertentu. Jumlah uang itulah yang disebut nilai transaksi.

3. Tanggal Transaksi

Transaksi yang dilakukan merupakan aktivitas ekonomi yang telah terjadi. Karena itu, pasti terjadi pada tanggal, bulan, dan tahun tertentu.

b. Langkah-langkah dalam menjurnal

Menurut Rudianto (2012:73) beberapa tindakan yang harus ditempuh dalam proses menjurnal sebagai berikut:

1. Tulislah tanggal transaksi dikolom “tanggal”
2. Tentukan akun-akun yang akan di debet dan di kredit.
3. Tulislah nama akun yang akan di debet pada kolom “nama akun” atau “keterangan”
4. Dibawah nama akun yang di debet tulis nama akun yang akan di kredit pada kolom nama akun atau keterangan.
5. Tulislah nilai rupiah disamping kanan setiap akun yang di debet maupun dikredit.

6. Pastikan bahwa jumlah rupiah yang di tulis di debet dan kredit sama.

Tabel 2.5
Bentuk Jurnal Umum

Tanggal	Keterangan	Ref	Jumlah	
			Debet	Kredit

Sumber: Rudianto, 2012. Pengantar Akuntansi

c. Pencatatan Transaksi ke Jurnal Umum

Contoh soal berikut ini yang diambil dari serangkaian transaksi yang dilakukan “PT. Terang Dunia”.

Pada tahun 2012, Aldrin mendirikan sebuah Perusahaan jasa yang berbentuk perseroan Terbatas (PT) perusahaan yang bergerak di bidang jasa perawatan dan perbaikan berbagai peralatan elektronik ini di beri nama PT. Terang Dunia.

Transaksi PT. Dunia Selama bulan April 2012 sebagai berikut.

1. Pada tanggal 1 April 2012, PT. Terang Dunia menerima uang tunai sebesar Rp.150.000.000 sebagai setoran modal dari pemegang saham.
2. Pada tanggal 5 April 2012, Aldrin sebagai pemilik perusahaan mnyerahkan lagi sebuah bangunan ruku sebesar Rp.250.000.000 dan tanah sebesar Rp.200.000 sebagai setoran modal saham tambahan bagi PT. Terang Dunia.

3. Pada tanggal 6 April 2012, manajemen PT. Terang dunia mulai membeli berbagai peralatan elektronik, seperti komputer, printer, obeng, dan sebagainya seharga Rp.17.000.000. pembelian ini dilakukan secara kredit dari Toko ABC.
4. Pada tanggal 8 April 2012, PT. Terang Dunia memperoleh kredit usaha dari siti bank sebesar Rp.60.000.000. dengan jaminan tanah.
5. Pada tanggal `12 April 2012, PT. Terang Dunia mendapat jasa untuk memperbaiki 16 unit komputer dan printer PT. Duta Niaga, dengan ongkos sebesar Rp.9000.000. untuk transaksi ini PT. Duta Niaga membayar secara tunai.
6. Pada tanggal 26 April PT. Terang Dunia membayar berbagai beban usaha secara tunai, mulai dari beban tenaga kerja sebesar Rp.3.500.000, beban perlengkapan Rp.2.300.000, hingga beban bunga sebesar Rp.1.200.000.

**JURNAL UMUM
PT. TERANG DUNIA**

Tanggal 2012	Keterangan	Ref	Jumlah	
			Debet	Kredit
1 April	Kas		Rp.150.000.000	
	Modal Saham			Rp.150.000.000
5 April	Bangunan		Rp.250.000.000	
	Tanah		Rp.200.000.000	
	Modal Saham			Rp.450.000.000

6 April	Peralatan Usaha		Rp.17.000.000	
	Utang Usaha			Rp.17.000.000
8 April	Kas		Rp.60.000.000	
	Utang Bank			Rp.60.000.000
12 April	Kas		Rp.9.000.000	
	Pendapatan Jasa			Rp.9.000.000
25 April	Beban Gaji		Rp.3.500.000.	
	Beban Perlengkapan		Rp.2.300.000	
	Beban Bunga		Rp.1.200.000	
	Kas			Rp.7.000.000
Jumlah			Rp.693.000.000	Rp.693.000.000

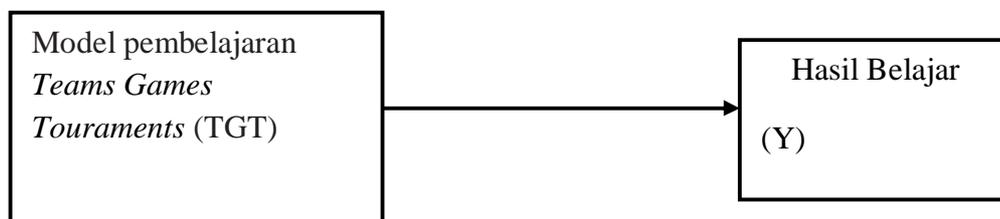
Sumber : Rudianto,2012.*Pengantar Akuntansi*

B. Kerangka Konseptual

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara dalam memenuhi hasil belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dengan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang mapu menumbuhkan dan membangkitkan semangat siswa dan memberikan suasana belajar yang tidak pasif dan siswa tidak bosan dalam belajar yaitu dengan model pembelajaran. Model mengajar yang naik adalah model yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa yang aktif dengan guru sebagai pengarah.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Touraments* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dengan adanya model dengan *Teams Games Touraments* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan. Adapun yang menjadi kerangka konseptual dari model *Teams Games Touraments* untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan T.P 2017/2018 dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 2.1

Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka hipotesis dalam penelitian ini : “Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Touraments* (TGT) terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS di SMA Muhamamdiyah 1 Medan T.P 2017/2018”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Medan yang beralamat di Jalan Utama No.170 Kota Matsum II, Medan Area Kota Medan Provinsi Sumatera Utara, 20215.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2017 s/d Maret 2018 sampai dengan bulan maret 2018.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																			
	November				Desember				Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul				■	■															
Penulisan Proposal					■	■	■	■	■											
Seminar Proposal										■										
Perbaikan Proposal											■	■								
Riset													■	■						
Pengolahan Data														■	■	■				
Penulisan Skripsi															■	■	■	■		
Bimbingan Skripsi																	■	■	■	
Sidang Meja Hijau																				■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80) “Populasi merupakan keseluruhan dari objek, orang, peristiwa, atau sejenisnya yang menjadi perhatian dan kajian dalam peneliti”.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 39 orang siswa.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki – laki	Perempuan	
XI IPS	21 Siswa	18 Siswi	39 Siswa
Total			39 Siswa

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik untuk pengambilan sampel yaitu total sampling, sampel penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari populasi yang ada, yaitu seluruh siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 yang berjumlah 39 orang siswa yang terdiri dari 21 orang laki-laki dan 18 orang perempuan.

C. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X) : Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*
2. Variabel Terikat (Y): Hasil Belajar Akuntansi Siswa pada materi Jurnal Umum.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Pembelajaran *teams games tournaments* yaitu:

- a. Tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournaments*.
- b. Penerapan model pembelajaran *teams games tournaments* dapat memotivasi siswa untuk belajar.
- c. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournaments*
- d. Pendapat siswa tentang penerapan model *teams games tournaments* pada materi jurnal umum.
- e. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.
- f. Lebih menarik menggunakan model *teams games tournaments*
- g. Membuat siswa lebih banyak bertanya
- h. Menambah pengetahuan siswa
- i. Dapat menjawab pertanyaan guru
- j. Lebih menarik menggunakan model *teams games tournaments*
- k. Melakukan diskusi secara aktif antara sesama siswa dan guru.

Indikator-indikator tersebut akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan sebagai instrument pengambilan data yaitu angket.

D. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Merupakan model pembelajaran yang mengandung unsure permainan serta *reinforcement* yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang memperlihatkan frekwensi munculnya perilaku guru yang mempraktekkan model pembelajaran tersebut dan perilaku responden.

Langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT :

- a. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
- b. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- d. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada karu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikemablikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, nereka dapat menajukan jawaban secara bergantian.

- f. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada)
 - g. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
 - h. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasikan dengan semua tim.
 - i. Guru memberi penghargaan.
2. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah dirata-ratakan pada materi jurnal umum perusahaan jasa siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 yang dilaksanakan dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments sebanyak dua kali pertemuan

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 102) “Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa:

1. Angket

Angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada siswa yang dijadikan responden penelitian.

Pembagian angket kepada siswa dilakukan setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* sebanyak 15 item dan masing-masing item diberi jawaban 4 option dengan menggunakan *Skala Likert*. Menurut Sugiyono (2016:93) "Dengan *Skala Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan". Dan masing-masing item diberi bobot skornya seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3
Alternatif jawaban menurut Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4
Lay Out Angket
Model Pembelajaran *teams games tournaments*

Variabel Bebas	Indikator	Item	Jumlah
Model Pembelajaran <i>teams games tournaments</i> (TGT)	1. Tanggapan	1,2	2
	2. Motivasi	3,4	2
	3. Keaktifan	5,6	2
	4. Pendapat	7,8	2
	5. Keinginan tahunan	9	1
	6. Pengetahuan	10,11	2
	7. Bertanya	12,13	2
	8. Interaktif	14,15	2

<https://wahid-biyobe.blogspot.co.id/2014/05/contoh-angket-tanggapan-siswa-terhadap.html>

2. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian adalah berbentuk teks subjektif (esssy test). Test ini berguna untuk melihat sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Tes yang diberikan berjumlah 10 item tentang jurnal umum perusahaan jasa, kisi-kisi soal dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.5
Lay out Test
Bentuk Essay Test

Kompetensi Dasar	Taraf Kompetensi						Jumlah Item	Sumber
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
Mencatat Transaksi /Dokumen ke dalam Jurnal Umum.	-	-	10	-	-	-	10	Pengantar kuntansi,Rudianto. 2012
	Total							10

F. Uji Coba Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui keabsahan dan konsistensi instrument, perlu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrument.

1. Uji Validitas

Menurut Sudijono (2013:182) “Validitas adalah daya ketepatan mengukur yang menunjukkan tingkat validitas atau kesahihan suatu instrument. Dimana suatu intrument yang vailid mempunyai validitas tinggi”. Untuk menguji validitas, alat ukur yang digunakan adalah teknik Analisa *Product Moment*, yaitu:

Kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95 % dan alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95 % atau alpha 0,05 dinyatakan tidak valid.

2. Realibilitas

Untuk mencari uji realibilitas digunakan rumus alpha Cronbach, pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 22.

Untuk menentukan apakah instrument reliable atau tidak menggunakan patokan sebagai berikut. Menurut Sudijono (2013:209), apabila reliabilitas (r_{11}) sama dengan atau lebih besar dari pada 0,70 berarti instrument yang sedang diuji reliabilitas tinggi (reliable) dan apabila reliabilitas (r_{11}) lebih kecil dari pada 0,70 berarti instrument yang sedang diuji reliabilitas belum memiliki reliabilitas yang tinggi (un-reliable). Untuk menyederhanakan proses data digunakan aplikasi software SPSS 22.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel terikat. Adapun metode statistik yang digunakan adalah:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2016:147) menyatakan bahwa “Analisis deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Dalam analisis statistik deskriptif ini digunakan ukuran rata-rata hitung (mean), standar deviasi, maksimum, dan minimum. Untuk menyederhanakan proses data digunakan aplikasi software SPSS 22.

2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan cara untuk mengetahui apakah model regresi yang diperoleh dapat menghasilkan estimator linear yang baik. Jika telah memenuhi asumsi klasik, berarti model regresi ideal yang dikenal dengan istilah *Best Linier Unbiased Estimator (BLUE)*. Uji asumsi klasik pada regresi linear sederhana antara lain:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang telah diambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dapat dideteksi dengan menggunakan plot normal yang diperoleh dengan SPSS. Ketentuannya adalah apabila output kurva normal P-plot menggambarkan sebaran

data yang menyebar merata dan membentuk suatu garis linier (lurus) dapat disimpulkan bahwa data mempunyai distribusi normal.

b. Uji Linearitas

Menurut Priyanto (2014:79) Uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi Pearson atau regresi linier. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0,05.

c. Uji Heterokedastisitas

Menurut Priyanto (2014:108) Heterokedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam regresi. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Ada atau tidaknya heteroskedastisitas digunakan metode korelasi *spearman's rho* Software IBM SPSS 22. Uji koefisien korelasi *spearman's rho*, yaitu mengorelasikan variabel independen dengan residualnya. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Jika korelasi antara variabel independen dengan residual didapat signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi problem heteroskedastisitas.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk memprediksi bagaimana pengaruh antara variabel X (model pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan *Scientific*) dan variabel Y (hasil belajar) maka digunakan rumus persamaan regresi sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX \qquad \text{Sugiyono (2016:188)}$$

Keterangan :

Y : Varibel tidak bebas

X : Varibel bebas

a : Nilai konstanta

b : Koefisien arah regresi

Untuk menyederhanakan proses data digunakan aplikasi software SPSS 22.

Setelah menguji regresi linier sederhana dilanjutkan dengan uji signifikansi menggunakan uji t. Uji t dikenal dengan uji persial, yaitu menguji bagaiman pengaruh masing-masing variabel bebasnya sendiri-sendiri terhadap veribel terikatnya. Uji ini dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t hitung, proses uji t dengan bantuan software SPSS 22. Pengujian tingkat signifikansi 0,05 dan 2 sisi.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskriptif Sekolah

1. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Medan
2. Alamat Sekolah
 - a. Jalan : Jl. Utama No.170
 - b. Desa / kecamatan : KotaMatsum II
 - c. Kecamatan : Medan Area
 - d. Kabupaten/kota : Medan
 - e. Provinsi : Sumatera Utara
 - f. Email/Website : <http://www//:smamsamedan.com>
3. Nomor Telepon : (061) 7365218
4. Nama Yayasan : Majelis Dikdasmen Pimpinan Daerah
Muhammadiyah Medan
5. Akte Yayasan
 - a. Nomor : 60 Tanggal 24 Januari
 - b. Oleh : B.Ar.Poeloengan, SH
6. Status : Diakui (B)
7. SK Akreditasi : "B"
 - a. Nomor : BAN-S/M MA 015642/2012

8. NSM/NPSN : 304076001043
9. Tahun Berdiri : 1979
10. Nama Kepala Sekolah : Abdullah Ihsan, S.Pd

2. Motto, Visi, Budaya, Karakter dan Misi Sekolah

2.1. Motto:

Guru : Ikhlas, Profesional, Disiplin, dan Objektif

Siswa : Tanggung Jawab, Kreatif, Kompetitif dalam kebersamaan

2.2. Visi :

Unggul, Terpercaya, Berkarakter, dan Berwawasan Global

2.3. Budaya

Baca, Bersih, Disiplin

2.4. Karakter

Siddiq, Amanah, Tabligh, Fathanah & Istiqomah

2.5. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai dengan kurikulum nasional Muhammadiyah.
2. Meningkatkan semangat belajar dalam rangka mencerdaskan intelektual, emosional dan spiritual.
3. Menanamkan sikap disiplin dalam ibadah dan belajar.
4. Menumbuh kembangkan kreativitas dan prestasi ilmiah, seni, dan olahraga serta kemampuan berorganisasi dan bermasyarakat.

5. Memberikan pelatihan teknologi informasi, computer keterampilan hidup dan berbahasa asing.
6. Melengkapi sarana pembelajaran dan fasilitas yang responsibility.

3. Tujuan Sekolah

1. Terbinanya peserta didik yang memiliki disiplin yang tinggi dalam belajar dan beribadah serta lahir dan bathin dengan semangat cinta ilmu dan siap berkompetensi dalam meraih prestasi.
2. Terwujudnya suasana belajar yang kondusif, mandiri dan siap bersaing dalam melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.
3. Meningkatkan pencapaian pembelajaran yang efektif dan inovatif melalui pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi akademik dan akademik.
4. Meningkatkan penguasaan teknologi informasi dalam pengembangan pelayanan administrasi sekolah, perpustakaan dan media berbasis TIK.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Bagian ini merupakan pembahasan yang bersumber dari data-data yang diperoleh melalui angket dan test. Adapun hasil angket dan test dapat dilihat pada lampiran.

1. Uji Validitas

a. Angket

Berdasarkan tabulasi data jumlah angket responden (lampiran) terhadap variabel X model pembelajaran *Teams games tournaments*, maka instrument yang terdiri dari 15 item pernyataan yang dijawab oleh responden dilakukan pengujian validitas dari tiap butir pertanyaan yang digunakan. Pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan software Microsoft Office Excel 2007.

Berdasarkan perhitungan validitas angket diperoleh harga $r_{hitung} = 0,791$, harga r_{tabel} untuk $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ adalah $0,320$. Dengan demikian, diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,791 > 0,320$ sehingga angket no.1 adalah valid. Dengan cara yang sama dilakukan pada setiap item angket, sehingga diperoleh hasil validitas 15 item angket valid .

Dari hasil pengolahan data maka diketahui tingkat kevaliditas masing-masing butir pertanyaan adalah:

Tabel 4.1

Hasil Perhitungan Angket Model

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,791	0,320	Valid
2.	0,553	0,320	Valid
3.	0,583	0,320	Valid
4.	0,466	0,320	Valid
5.	0,631	0,320	Valid

6.	0,485	0,320	Valid
7.	0,517	0,320	Valid
8.	0,599	0,320	Valid
9.	0,475	0,320	Valid
10.	0,799	0,320	Valid
11.	0,837	0,320	Valid
12.	0,837	0,320	Valid
13.	0,335	0,320	Valid
14.	0,485	0,320	Valid
15.	0,446	0,320	Valid

b. Test

Berdasarkan tabulasi skor jawaban pada test yang dilakukan terhadap variabel Y hasil belajar siswa, maka instrument yang terdiri dari 10 butir pertanyaan yang dijawab oleh responden dilakukan pengujian validitas dari tiap butir pertanyaan yang digunakan. Pengujian validitas test dilakukan dengan menggunakan bantuan software Microsoft Office Excel 2007 untuk mencari butir-bitir test yang valid.

Berdasarkan perhitungan validitas test diperoleh harga $r_{hitung} = 0,925$ harga r_{tabel} untuk $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ adalah 0,320. Dengan demikian, diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,925 > 0,320$ sehingga test no.1 adalah valid. Dengan cara yang sama dilakukan pada setiap item angket, sehingga diperoleh hasil validitas 10 item test valid.

Dari hasil pengolahan data maka diketahui tingkat kevaliditas masing-masing butir pertanyaan adalah:

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Validitas Tes

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,925	0,320	valid
2.	0,609	0,320	valid
3.	0,411	0,320	valid
4.	0,746	0,320	valid
5.	0,455	0,320	valid
6.	0,925	0,320	valid
7.	0,566	0,320	valid
8.	0,411	0,320	valid
9.	0,455	0,320	valid
10.	0,820	0,320	valid

2. Uji Reliabilitas

a. Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas menunjukkan angket yang dipakai cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data atau tidak. Jika instrument reliable (dapat dipercaya) maka hasilnya dapat dipercaya. Untuk menghitung reliabilitas digunakan batuan program software SPSS versi 22,0 dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Reliability Statistics Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
,830	15

Dari tabel 4.3 diatas diketahui bahwa instrument angket dikatakan reliable, karena mempunyai nilai diatas 0,70 sehingga penelitian dapat dilanjutkan kelangkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis.

b. Reliabilitas Test

Uji reliabilitas menunjukan test yang dipakai cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data atau tidak. Jika instrument reliable (dapat dipercaya) maka hasilnya dapat dipercaya. Untuk menghitung relibilitas digunakan batuan program software SPSS versi 22,0 dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Reliability Statistics Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
,846	10

Dari tabel 4.4 diatas diketahui bahwa instrument angket dikatakan reliable, karena mempunyai nilai diatas 0,70 sehingga penelitian dapat dilanjutkan kelangkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis.

3. Analisis Data Angket

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil angket yang dilakukan dengan menggunakan model *teams games tournaments* (TGT) di kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan sebanyak 15 butir pernyataan, maka diperoleh hasil angket dari keseluruhan responden sebagai berikut:

Adapun hasil angket dari responden peritem pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Jawaban responden tentang Saya merasa puas dengan adanya model pembelajaran *teams games tournaments*.
Angket No.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	21	53,8	53,8	53,8
	Setuju	18	46,2	46,2	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.5 di atas diketahui bahwa 21 orang (53,8%) menjawab sangat setuju, 18 orang (46,2%). Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.6
Jawaban respon siswa tentang Model pembelajaran *teams games tournaments* dapat menghilangkan bosan saat proses kegiatan belajar mengajar
Angket No.2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	19	48,7	48,7	48,7
Setuju	18	46,2	46,2	94,9
Tidak Setuju	1	2,6	2,6	97,4
Sangat Tidak Setuju	1	2,6	2,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.6 di atas diketahui bahwa 19 orang (48,7%) menjawab sangat setuju, 18 orang (46,2%) menjawab setuju, 1 orang (2,6%) menjawab tidak setuju, 1 orang (2,6%) menjawab sangat tidak setuju dan 1 orang (2,6%) tidak menjawab. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.7
Jawaban responden tentang Dalam pembelajaran *teams games tournaments* motivasi saya dalam belajar semakin meningkat.
Angket No.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	13	33,3	33,3	33,3
Setuju	23	59,0	59,0	92,3
Sangat Tidak Setuju	2	5,1	5,1	97,4
Tidak Menjawab	1	2,6	2,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.7 di atas diketahui bahwa 13 orang (33,3%) menjawab sangat setuju, 23 orang (59,0%) menjawab setuju, 2 orang (5,1%) menjawab tidak setuju, dan 1 orang (2,6%) tidak menjawab. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.8
Jawaban responden Saya yakin model pembelajaran *teams games tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar saya.
Angket No.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	9	23,1	23,1	23,1
Setuju	28	71,8	71,8	94,9
Tidak Setuju	2	5,1	5,1	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.8 di atas diketahui bahwa 9 orang (23,1%) menjawab sangat setuju, 28 orang (71,8%) menjawab setuju, 2 orang (5,1%) menjawab tidak setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.9
Jawaban responden tentang Model pembelajaran *teams games tournaments* membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran
Angket No.5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	18	46,2	46,2	46,2
Setuju	21	53,8	53,8	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.9 di atas diketahui bahwa 18 orang (46,2%) menjawab sangat setuju, 21 orang (53,8%) menjawab setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.10
Jawaban responden tentang Saya lebih aktif diskusi kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments*.

Angket No.6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	20	51,3	51,3	51,3
Setuju	17	43,6	43,6	94,9
Tidak Setuju	2	5,1	5,1	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.10 di atas diketahui bahwa 20 orang (52,3%) menjawab sangat setuju, 17 orang (43,6%) menjawab setuju, 2 orang (5,1%) menjawab tidak setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.11
Jawaban responden tentang Saya setuju model pembelajaran *teams games tournaments* sangat cocok diterapkan pada materi jurnal umum.

Angket No.7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	12	30,8	30,8	30,8
Setuju	25	64,1	64,1	94,9
Sangat Tidak Setuju	1	2,6	2,6	97,4
Tidak Menjawab	1	2,6	2,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.11 di atas diketahui bahwa 12 orang (30,8%) menjawab sangat setuju, 25 orang (64,2%) menjawab setuju, 1 orang (2,6%) menjawab tidak setuju, 1 orang (2,6%) menjawab sangat tidak setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.12
Jawaban responden tentang Saya setuju model pembelajaran *teams games tournaments* diterapkan pada materi lain.

Angket No.8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	24	61,5	61,5	61,5
Setuju	15	38,5	38,5	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.12 di atas diketahui bahwa 24 orang (61,5%) menjawab sangat setuju, 15 orang (38,5%) menjawab setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.13
Jawaban responden tentang Model pembelajaran *teams games tournaments* menambah keinginan tahun saya dalam mempelajari jurnal umum.

Angket No.9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	24	61,5	61,5	61,5
Setuju	13	33,3	33,3	94,9
Tidak Setuju	1	2,6	2,6	97,4
Sangat Tidak Setuju	1	2,6	2,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.13 di atas diketahui bahwa 24 orang (61,5%) menjawab sangat setuju, 13 orang (33,3%) menjawab setuju, 1 orang (2,6%) menjawab tidak setuju, 1 orang (2,6%) menjawab sangat tidak setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.14
Jawaban responden tentang Belajar menggunakan model *teams games tournaments* dapat menambah pengetahuan saya.

Angket No.10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	22	56,4	56,4	56,4
Setuju	17	43,6	43,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.14 di atas diketahui bahwa 22 orang (56,4%) menjawab sangat setuju, 17 orang (43,6%) menjawab setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.15
Jawaban responden tentang Dengan model *teams games tournaments* saya lebih memahami materi jurnal umum.

Angket No.11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	22	56,4	56,4	56,4
Setuju	17	43,6	43,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.15 di atas diketahui bahwa 22 orang (56,4%) menjawab sangat setuju, 17 orang (43,6%) menjawab setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.16
Jawaban responden tentang Saya bisa menjawab pertanyaan guru setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments*.

Angket No.12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	24	61,5	61,5	61,5
Setuju	14	35,9	35,9	97,4
Tidak Menjawab	1	2,6	2,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.16 di atas diketahui bahwa 24 orang (61,5%) menjawab sangat setuju, 14 orang (35,9%) menjawab setuju, 1 orang (2,6%) menjawab tidak setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.17
Jawaban responden tentang Dengan model pembelajaran *teams games tournaments* siswa lebih banyak bertanya pada materi jurnal umum.

Angket No.13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	13	33,3	33,3	33,3
Setuju	23	59,0	59,0	92,3
Sangat Tidak Setuju	2	5,1	5,1	97,4
Tidak Menjawab	1	2,6	2,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.17 di atas diketahui bahwa 13 orang (33,3%) menjawab sangat setuju, 23 orang (59,0%) menjawab setuju, 2 orang (5,1%) menjawab tidak setuju, 1 orang (2,6%) menjawab sangat tidak setuju dan 1 orang (2,6%) tidak menjawab. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.18
Jawaban responden tentang Belajar dengan model *teams games tournaments* membuat siswa dan guru lebih interaktif.

Angket No.14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	23	59,0	59,0	59,0
Setuju	16	41,0	41,0	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.18 di atas diketahui bahwa 23 orang (59,0%) menjawab sangat setuju, 16 orang (41,0%) menjawab setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

Tabel 4.19
Jawaban responden tentang dalam model pembelajaran *teams games tournaments* setiap anggota kelompok bisa saling berpartisipasi dan memberi penilaian.

Angket No.15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	22	56,4	56,4	56,4
Setuju	17	43,6	43,6	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer Kuesioner diolah SPSS

Dari Tabel 4.19 di atas diketahui bahwa 22 orang (56,4%) menjawab sangat setuju, 17 orang (43,6%) menjawab setuju. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan tersebut sudah berjalan sangat baik.

4. Analisis Data Test

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil test yang dilakukan dengan menggunakan model *teams games tournaments* pada kompetensi dasar jurnal umum di kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Medan sebanyak 10 item pertanyaan, maka diperoleh nilai hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20

Nilai Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Jurnal umum

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 88-90	3	7,7	7,7	7,7
85-87	11	28,2	28,2	35,9
82-84	5	12,8	12,8	48,7
79-81	9	23,1	23,1	71,8
76-78	5	12,8	12,8	84,6
73-75	6	15,4	15,4	100,0
Total	39	100,0	100,0	

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Dari Tabel 4.20 di atas diketahui bahwa dari 39 responden, 3 orang (7,7%) mendapatkan nilai 88-90, 11 orang (28,2%) mendapatkan nilai 85-87, 5 orang (12,8%) mendapatkan nilai 82-84, 9 orang (23,1%) mendapatkan nilai 79-81, 5 orang (12,8%) mendapatkan nilai 76-78, dan 6 orang (15,4%) mendapatkan nilai 73-75.

Selanjutnya untuk mengetahui ukuran rata-rata hitung (mean), standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum hasil test digunakan uji analisis

deskriptif dengan bantuan software SPSS 22,0 yaitu sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.21
Statistik Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Hasil Belajar	39	15	75	90	81,44	,656	4,096
Valid N (listwise)	39						

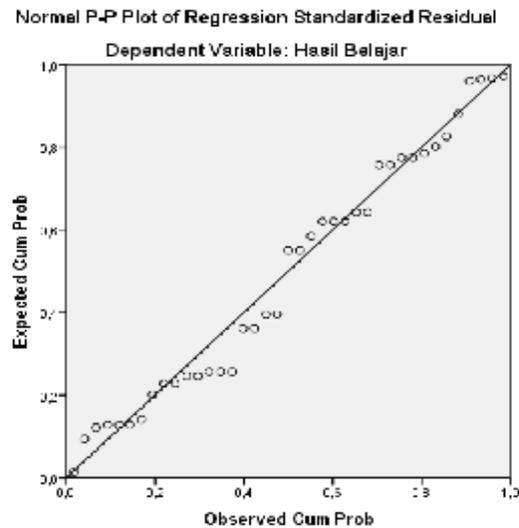
Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Dari tabel diatas menunjukkan jumlah responden (N) ada 39, dari 39 responden ini diperoleh nilai siswa yang terkecil (*minimum*) yaitu 75 dan nilai siswa terbesar (*maximum*) adalah 90. Rata-rata nilai dari 39 responden adalah 81,44 dengan standar deviasi sebesar 4,096

5. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan grafik P-Plot. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik P-Plot

Grafik P-P Plot diatas menunjukkan data telah berdistribusi secara normal karena titik-titik yang dihasilkan mengikuti dan mendekati garis diagonal.

b. Uji Linearitas

Uji lineritas data dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel X (model pembelajaran *teams games tournaments*) dan variabel Y (hasil belajar) mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji lineritas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Test for Linearity*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.22
Test for Linearity

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Model Pembelajaran	607,173	17	35,716	24,659	,000
Between Groups	560,123	1	560,123	386,715	,000
Deviation from Linearity	47,050	16	2,941	2,030	,064
Within Groups	30,417	21	1,448		
Total	637,590	38			

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Berdasarkan hasil uji linieritas pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linearity* sebesar 0,000. Karena kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel X (model pembelajaran *teams games tournaments*) dan variabel Y (hasil belajar) terdapat hubungan linier. Jika dilihat dari nilai signifikansi pada *devition for linerity*, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linier antara variabel X (model pembelajaran *teams games tournaments*) dan variabel Y (hasil belajar). Hal ini karena nilai signifikansi sebesar 0,064 lebih besar dari 0,05.

c. Uji Heterokedasitas

Uji heterokedasitas data dilakukan untuk mengetahui apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linier. Uji heterokedasitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Spearman's rho*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.23
Heterokedasitas

			Model Pembelajaran	Hasil Belajar	Unstandarized Residual
Spearman's rho	Model Pembelajaran	Correlation Coefficient	1,000	,938**	,000
		Sig. (2-tailed)	.	,000	,998
		N	39	39	39
	Hasil Belajar	Correlation Coefficient	,938**	1,000	,317*
		Sig. (2-tailed)	,000	.	,050
		N	39	39	39
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	,000	,317*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,998	,050	.
		N	39	39	39

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel X (model pembelajaran *teams games tournaments*) sebesar 0,998 dan variabel Y (hasil belajar) sebesar 0,050. Karena variabel X (model *teams games tournaments*) dan Y (hasil belajar) lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah atau gejala heterokedastisitas.

6. Analisis Regresi Liner Sederhana

Hasil pengujian pengaruh antara variabel X (model pembelajaran *teams games tournaments*) dengan variabel Y (hasil belajar) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.24
Regresi Linier

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	45,606	2,203		20,703	,000
Model Pembelajaran	,696	,043	,937	16,356	,000

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Dari tabel diatas diperoleh bahwa persamaan regresi linier adalah sebagai berikut: $Y = a + bX$, maka $Y = 45,606 + 0,696X$. Demikian, maka dapat dikatakan bahwa setiap peningkatan model pembelajaran *teams games tournaments* 1% ,maka akan terjadi peningkatan sebesar 69,6%. Dan dari tabel diatas diperoleh bahwa nilai t_{hitung} untuk variabel X sebesar (16,356). Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (1,686), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel model *teams games tournaments* dan hasil belajar.

Selanjutnya untuk mengetahui persentase pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS digunakan uji determinasi yaitu sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.25
Koefisien Determinan
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,937 ^a	,879	,875	1,447

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Dari tabel 4.25 diatas, diperoleh hasil koefisien determinan sebesar 0,879. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournaments* mempengaruhi hasil belajar akuntansi $0,879 \times 100\% = 87,9\%$.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keberhasilan suatu peneliti adalah sampel dan instrument yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkain pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data.

Disamping itu, ada keterbatasan lain, yaitu buku literature, waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

Didalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasakan masih banyak mengalami keterbatasan. Penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian terhadap data hasil penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan bebrapa factor yaitu:

1. Bila dilihat dari hasil jawaban siswa kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama antara sesama teman.

2. Adanya kemungkinan siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tes yang diberikan
3. Selain keterbatasan diatas, penulis menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat tes yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan tes atau evaluasi pada bidang studi Akuntansi, merupakan keterbatasan peneliti yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan tulisan di masa datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Dari perhitungan menggunakan SPSS versi 22.0 diperoleh bahwa nilai t_{hitung} untuk variabel X sebesar 16,356. Untuk $n = 39$, diperoleh $dk = n - 2 = 39 - 2 = 37$. Dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{tabel} = 1,686$. Karena nilai $t_{hitung} (16,356) > t_{tabel} (1,686)$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap hasil belajar.
2. Dari perhitungan menggunakan SPSS versi 22.0 diperoleh bahwa persamaan regresi linier sederhana diperoleh persamaan : $Y = 45,606 + 0,696X$. Ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan model pembelajaran, *teams games tournaments* maka akan terjadi peningkatan sebesar 0,696%.
3. Nilai koefisien determinan sebesar menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournaments* mempengaruhi hasil belajar akuntansi siswa sebesar $0,879 \times 100\% = 87,9\%$.

B. Saran

1. Diharapkan kepada guru akuntansi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* sebagai alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi di dalam proses belajar dalam konteks pembelajaran aktif, sehingga siswa dapat memberikan hasil belajar terbaiknya,
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran yang diteliti dengan menggunakan variabel penelitian yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudijono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Faturrohman.2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar.2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Banung: Remaja.
- Kardiman. 2007. *Prinsip Akuntansi 1*. Jakarta: Yudhistira.
- Kokom Komalasari.2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT. Refika Aditama.Bandung.
- Priyanto.2014.SPSS 22 *Pengelolaan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Rusman.2010.*Model-model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rudianto.2012.*Pengantar Akuntansi*.Jakarta.Erlangga.
- Slavin, Robert E.2009.*Educational Psychology: Theory and Practice*. Jogjakarta, Nusa Media.
- Slameto.2010.*Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Sugiyono.2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Sudijono. 2012. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tukiran,dkk.2011.Model-model Pembelajaran Inovatif.