

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA AKUNTANSI KELAS X SMK SWASTA IRA MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017

SKRIPSI

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

OLEH

AUDINA RAMADHANI
NPM. 1302070153



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

ABSTRAK

Audina Ramadhani 1302070153 : “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK SWASTA IRA Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”

Penggunaan dalam penelitian ini adalah dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Smk Swasta Ira Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan Subjek seluruh siswa kelas X SMK Swasta IRA Medan. Objek penelitian dilakukan oleh seluruh siswa kelas X SMK Swasta IRA Medan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar dalam bentuk essay test dengan 10 soal yang telah dinyatakan valid dan reliable. Dari hasil penelitian nilai rata-rata pre test adalah 21,71 setelah dilakukan Tindakan pada kelas tersebut diperoleh Nilai Post Test Siklus I adalah 77,93 dan Nilai Post Test Siklus II adalah 88,66 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT, atas berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK SWASTA IRA Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017**”

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini teristimewa penulis sampaikan terimakasih yang tidak terhingga kepada Ayah saya **Mhd. Syahril** dan Ibu saya **Suwarni** yang telah mendidik, membesarkan dan memberikan kasih sayang, motivasi, curahan doa dan pengorbanan yang tulus serta tidak terbatas berupa moril dan materil kepada ananda, Insya Allah ananda akan memberikan yang terbaik nantinya. Amin.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani MAP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Henny Zurika Lubis, S.E, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Dra. Fatmawarni, M.M** selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, membantu, memberikan arahan dan pandangan dalam penulisan sehingga skripsi ini dapat disusun dengan baik.
6. Bapak/Ibu **Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan** yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan dan Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Bapak **Agus Mulia Harahap, ST** selaku Kepala Sekolah SMK Swasta Ira Medan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. **Staf Pengajar Sekolah SMK Swasta Ira Medan** yang telah membantu dalam kelancaran riset.
9. Ibu **Nikmah Khairani Lbs S.Pd** selaku Guru Bidang Studi Akuntansi yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini, tidak lupa juga kepada anak-anak murid kelas X SMK Swasta Ira Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang telah bersedia menjadi objek penelitian.

10. Abangku Tercinta **Andy Surya Perdana** dan **Adi Sulaiman** yang Turut memberikan doa serta dukungan yang tidak pernah henti-hentinya sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
11. Incim/Ibu **Jusniar, Mariani** dan **Zam-Zam Jamilah, S.H** selaku adik dari mama saya yang Turut memberikan doa serta dukungan yang tidak pernah henti-hentinya sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
12. Sepupu saya **Putri Salsabila** yang Turut memberikan doa serta dukungan yang tidak pernah henti-hentinya sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
13. Teman – teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi A Malam Stambuk 2013 terimakasih atas bantuannya.

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang ada penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna, baik dari segi isi maupun tata bahasanya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kepada pembaca sudi kiranya memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Amin Yaa Rabbal ‘Alamiin*

Medan, Maret 2017
Penulis,

AUDINA RAMADHANI

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Model Pembelajaran.....	7
a. Pengertian Model Pembelajaran	7
b. Fungsi Model Pembelajaran.....	9
c. Ciri Model Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	10
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT.....	10

b.	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT	13
c.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT.....	14
d.	Prosedur Model Pembelajaran TGT.....	16
3.	Hasil Belajar.....	17
4.	Pokok Bahasan Ayat Jurnal Penyesuaian	20
B.	Kerangka Konseptual.....	25
C.	Hipotesis Tindakan	27
	BAB III METODE PENELITIAN	28
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	28
1.	Lokasi Penelitian.....	28
2.	Waktu Penelitian	28
B.	Subjek dan Objek Penelitian	29
1.	Subjek Penelitian.....	29
2.	Objek Penelitian	29
C.	Defenisi Operasional.....	30
D.	Prosedur Penelitian	30
E.	Instrumen Penelitian	35
F.	Uji Instrument Penelitian	37
G.	Teknik Analisis Data.....	37
	BAB IV DESKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN	39
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
1.	Sejarah Singkat SMK Swasta IRA Medan	39
2.	Profil SMK Swasta IRA Medan.....	40

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	41
B. Deskripsi Data Penelitian.....	42
1. Kondisi Awal Kelas	42
C. Deskripsi Pada Siklus I	43
1. Perencanaan.....	43
2. Pelaksanaan	43
3. Observasi.....	44
4. Refleksi	45
D. Deskripsi Pada Siklus II.....	47
1. Perencanaan.....	47
2. Pelaksanaan	47
3. Observasi.....	48
4. Refleksi	50
E. Pembahasan Hasil Penelitian	52
F. Keterbatasan Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Daftar Nilai Siswa SMK Swasta IRA Medan	2
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	28
Tabel 3.2 Langkah-langkah Siklus Penelitian Tindakan Kelas	32
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Kelas X SMK Swasta IRA Medan.....	42
Tabel 4.2 Pengamatan Tindakan Siswa Kelas X Pada Siklus I	44
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	45
Tabel 4.4 Hasil Post Test Siklus I	46
Tabel 4.5 Pengamatan Tindakan Siswa Kelas X Pada Siklus II	49
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II	50
Tabel 4.7 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II	51
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Kelas X Siklus I dan Siklus II	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	31
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....	46
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II	51
Gambar 4.3 Grafik Keseluruhan Hasil Belajar Siswa.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus
- Lampiran 2 RPP
- Lampiran 3 Soal Posttest dan Kunci Jawaban
- Lampiran 4 Lembar Hasil Belajar Siklus I
- Lampiran 5 Lembar Hasil Belajar Siklus II
- Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Siklus I
- Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Siklus II
- Lampiran K1
- Lampiran K2
- Lampiran K3
- Lampiran Permohonan Perubahan Judul Skripsi
- 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 Surat Bebas Pustaka
- Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran Lembar Pengesahan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya. Hal ini sesuai tujuan pendidikan nasional yang telah dirumuskan pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berupaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokrasi dan bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan nasional itu mengandung makna terwujudnya kemampuan bangsa dalam menangkap setiap ajaran, paham atau ideologi yang bertentangan dengan pancasila artinya program dan proses pendidikan semua tingkat dan jenis pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai itu maka pemerintah merumuskan kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Hal ini sesuai dengan hasil kunjungan dan wawancara penulis dengan guru bidang studi akuntansi, bahwa metode mengajar yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yaitu (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan, dan tugas), sehingga membuat siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas yang berakibat pada suasana belajar yang monoton.

Padahal disisi lain mata pelajaran akuntansi merupakan keterampilan yang paling berkaitan dengan keterampilan yang lain, serta harus didukung dengan keterampilan menghitung. Sehingga membuat siswa merasa bosan dan sulit mempelajari akuntansi. Kondisi seperti ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat di lihat dari tes hasil belajar akuntansi masih rendah, dari 41 siswa yang hanya mencapai tingkat KKM adalah 11 siswa yang mendapat nilai 75 dan selebihnya masih dibawah Standart Ketuntasan Belajar Minimal yaitu 75.

Tabel 1.1

Hasil Belajar Ulangan Siswa SMK IRA Medan

Kelas X AK 1 Tahun Pelajaran 2016/2017

NO.	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KETERANGAN
1	≥ 75	11	26,83%	TUNTAS
2	<75	30	73,17%	TIDAK TUNTAS
JUMLAH		41	100 %	

Sumber :Daftar Nilai Ulangan Bulanan akuntansi Kelas X SMK IRA Medan

Permasalahan yang dialami setiap siswa dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar. Permasalahan tersebut sebenarnya sangat kompleks karena setiap siswa memiliki masalah yang berbeda-beda. Siswa mempunyai cara yang berbeda dalam memahami dan menangkap suatu materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar dan menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa. Salah satu keterampilan dan kemampuan seorang guru adalah harus tepat dalam pemilihan metode dan model pembelajaran yang akan digunakan.

Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi siswa maupun kondisi kelas yang dapat meningkatkan keaktifan di dalam kelas. Model pembelajaran yang digunakan guru seharusnya dapat membantu proses analisa siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (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.

Tujuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk menumbuhkan persaingan yang sehat antara siswa karena masing-masing ingin menjadi yang terbaik dan memberikan kesempatan kepada setiap individu mengembangkan kemampuannya sendiri. Dengan demikian, penggunaan model ini akan menguntungkan siswa baik yang memiliki hasil belajar tinggi dan siswa

yang memiliki hasil belajar yang rendah. Dimana siswa akan mampu memperdayakan kemampuannya sendiri sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK SWASTA IRA Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah ini adalah:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi belum mencapai KKM.
2. Proses pembelajaran kurang mendorong siswa untuk aktif dan hanya diarahkan kepada kemampuan siswa menghafal pelajaran.
3. Suasana belajar terasa membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik.
4. Guru masih menggunakan metode konvensional
5. Guru tidak banyak menggunakan variasi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Hasil belajar akuntansi kelas X SMK IRA Medan dengan pokok bahasan Ayat Jurnal Penyesuaian.
2. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Mengelola Jurnal Penyesuaian di kelas X Akuntansi di SMK IRAMedan Tahun Pembelajaran 2016/2017 ?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK IRAMedan. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan Mengelola Jurnal Penyesuaian.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Mengelola Jurnal Penyesuaian di kelas X Akuntansi di SMK IRAMedan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah dilakukan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Mengelola Jurnal Penyesuaian di kelas X Akuntansi di SMK IRAMedan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian yang diharapkan yaitu:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah SMK Swasta IRA Medan. Khususnya guru bidang studi akuntansi untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi dan masukan bagi akademik dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil, 1980:1 (dalam Rusman 2012: 133) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat lain-lain. Hal ini sejalan dengan pendapat joyce (1992) “ *Earch model guides us as we design instruction to help students achieve various objectis*”. Artinya, setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan joyce, joyce dan weil (1992:1) menyatakan “*Models of teaching are relly models of learning. As we help student acquire information,ideas, skills, value, ways of thinking and means of expessing themselves, we are also teaching them how to learn*”. Artinya, model pembelajaran merupakan model belajar. Dengan model tersebut guru dapat membantu siswa mendapatkan atau memperoleh informasi,ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspreikan ide diri sendiri . selain itu, model belajar juga mengajarkan bagaimana mereka belajar. Penggunaan materi, kurikulum terutama model pembelajaran yang digunakan guru sewaktu mengajar belum seutuhnya

disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi siswa, padahal penyesuaian model pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan dan menggunakan model pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangat berpengaruh dan menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Ketepatan penggunaan model pembelajaran tersebut sangat bergantung pada tujuan, isi, proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, model pembelajaran mempunyai prosedur yang sistematis.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur.

Menurut Suyanto (2013: 135) dalam bukunya tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajarnya yang berbeda. Misalnya model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi, para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda.

Ada banyak model pembelajaran kooperatif antara lain, yaitu Active Debat (Debat Aktif), Group Investigation (GI), Jigsaw, Make A Match (Mencari Pasangan), Picture And Picture, Problem Based Learning (PBL), Role Playing, Snowball Throwing (Melempar Bola Salju), Student Teams Achievement

Division (STAD), Talking Stick, Teams Games Tournament (TGT), Think Pair Share (TPS), dan lain-lain. Model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Fungsi model pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu, pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dai materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yan akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

c. Ciri model pembelajaran

Menurut (Kardi dan Nur dalam Trianto 2007) Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu :

- 1) Rasional teoretik yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dalam mengajar suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena

itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

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

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, semua siswa akan mencoba menjadikan kelompoknya menjadi juara sehingga akan ada banyak Aktivitas Belajar Akuntansi dalam metode pembelajaran kooperatif ini.

Menurut Miftahul Huda (2013: 197) dalam *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Aktivitas Belajar Akuntansi dengan permainan yang dirancang dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Aris Shoiman (2014: 203) dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 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.

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang siswa heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah, sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan

membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*teams*)

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

3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. *Turnament*

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 prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Menurut Aris Soiman (2014: 207).

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
 - a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
 - b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2. Kekurangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

- a) Membutuhkan waktu yang lama.
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik yang tertinggi hingga terendah.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis

kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah

mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

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, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

d. Prosedur Pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Adapun prosedur dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut Eveline Siregar (2014: 116) yaitu:

- 1) Dalam identifikasi masalah, siswa dan guru mencoba mengajukan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi atau konsep yang sudah dipelajari dalam pertemuan sebelumnya atau melalui tugas membaca di rumah.
- 2) Masalah dipecahkan bersama dalam kelompok.

- 3) Hasil pemecahan masalah disajikan dalam bentuk turnamen, ada kompetisi untuk penyajian atau pemecahan masalah yang terbaik. Guru dan beberapa siswa berperan sebagai penilai atau juri.
- 4) Untuk mengukur kemampuan siswa dilakukan kuis.

3. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Tujuan proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah sejumlah hasil yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perubahan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdurrahman yang dikutip oleh Jihad (2013: 14) bahwa : “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

Setelah melalui proses belajar maka siswa dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Dari uraian tersebut jelas bahwa suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Purwanto (2010: 45) berpendapat bahwa : “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang

kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar dapat diperoleh dari evaluasi pembelajaran. Menurut Dimiyanti (2006: 200) berpendapat bahwa “Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Dari uraian tersebut telah dipaparkan, maka hakikat hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

b) Penentuan Hasil Belajar

Ada beberapa cara yang digunakan oleh guru untuk menentukan hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Diberikan pertanyaan untuk nilai akhir.
- 2) Diuji tes tulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah diberikan.
- 3) Jumlah total skor hasil belajar satu semester dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti ujian.

Untuk mengetahui penentuan hasil belajar menurut Rahmadanni Pohan dalam Pendekatan penilaian bersangkut paut dengan penggunaan standar penilaian dalam mengolah hasil penilaian ada dua yaitu:

1. Penilaian Acuan Norma (PAN)

PAN adalah membandingkan skor yang diperoleh peserta didik dengan standar atau norma relatif. Karena apabila seorang siswa yang terjun ke kelompok A termasuk “Hebat”, mungkin jika pindah ke kelompok lainnya hanya menduduki kualitas “Sedang saja”. PAN digunakan untuk menafsirkan hasil tes sumatif.

2. Penilaian Acuan Patokan (PAP)

PAP adalah membandingkan skor yang diperoleh peserta didik dengan suatu standar atau norma absolut. PAP pada umumnya digunakan untuk menafsirkan hasil tes formatif. Pendekatan ini lebih menitikberatkan pada apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

Dengan demikian penentuan hasil belajar yang digunakan yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Rahmadanni Pohan bahwa : PAP adalah membandingkan skor yang diperoleh peserta didik dengan suatu standar atau norma absolut. PAP pada umumnya digunakan untuk menafsirkan hasil tes formatif. Pendekatan ini lebih menitikberatkan pada apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Dengan kata lain, kemampuan-kemampuan apa yang telah dicapai oleh peserta didik sesudah menyelesaikan satu bagian kecil dari suatu keseluruhan program. Jadi, PAP meneliti apa yang dapat dikerjakan oleh peserta

didik dan bukan membandingkan seorang peserta didik dengan teman sekelasnya, melainkan dengan suatu kriteria atau patokan yang spesifik. Kriteria yang dimaksud adalah suatu tingkat pengalaman belajar atau sejumlah kompetensi dasar yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar berlangsung. Misalnya, kriteria yang digunakan 75% atau 80%. Bagi peserta didik yang kemampuannya dibawah kriteria yang telah ditetapkan dinyatakan tidak berhasil dan harus mendapatkan remedial.

4. Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian

a) Pengertian Akuntansi

Definisi Akuntansi Menurut asal kata akuntansi yaitu berasal dari *Accountancy / Accounting / Constituency* yang diserap ke dalam bahasa Indonesia Akuntansi yang berarti sebuah aktivitas atau proses dalam mengidentifikasi, mencatat, mengklasifikasi, mengolah dan menyajikan data yang berhubungan dengan [keuangan](#) atau transaksi agar mudah dimengerti dalam mengambil keputusan yang tepat.

Menurut Wikipedia, pengertian akuntansi adalah pengukuran, penjabaran, atau pemberian kepastian mengenai informasi yang akan membantu manajer, investor, otoritas pajak dan pembuat keputusan lain untuk membuat alokasi sumber daya keputusan di dalam perusahaan, organisasi, dan lembaga pemerintah. Akuntansi adalah seni dalam mengukur, berkomunikasi dan menginterpretasikan aktivitas keuangan. Secara luas, akuntansi juga dikenal sebagai "bahasa bisnis"

b) Pengertian Akuntansi Menurut Para Ahli

American Accounting Association merupakan organisasi nirlaba yang bersangkutan dengan bagaimana profesi akuntansi diajarkan. Menurut AAA, Accounting is the process of identifying, measuring, and communicating economic information to permit information judgment and decision by users of the information. Pengertian Akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

American Institute of Certified Public Accountants (AICPA) merupakan asosiasi profesional bertaraf nasional di Amerika Serikat dalam bidang akuntan publik serta aturan-aturan etika dalam profesinya. Organisasi ini hanya beranggotakan akuntan publik yang bersertifikasi resmi. Kantor AICPA berada di Durham, Carolina Utara, Amerika Serikat.

Kita simpulkan Akuntansi adalah sebuah aktivitas atau proses dalam mengidentifikasi, mencatat, mengklasifikasi, mengolah dan menyajikan data yang berhubungan dengan keuangan atau transaksi agar mudah dimengerti dalam mengambil keputusan yang tepat.

c) Jurnal Penyesuaian

Menurut Rudianto (2012:92) Jurnal Penyesuaian (Adjustment Entries) adalah jurnal yang sering kali dibuat tidak berdasarkan aktivitas transaksi, tetapi berdasarkan keterangan atau informasi tertera, informasi yang diperoleh lalu dijadikan dasar untuk membuat akun tertentu yang terkait dengan informasi

tersebut sehingga menyajikan informasi yang lebih pas. Adapun tujuan pembuatan Jurnal Penyesuaian adalah :

- a. Agar pada periode akun rill (harta, kewajiban, modal) menunjukkan keadaan yang sebenarnya.
- b. Agar akun-akun nominal (akun pendapatan dan beban) dapat diakui dalam suatu periode dan menunjukkan keadaan yang sebenarnya.

Fungsi Jurnal Penyesuaian adalah untuk memisahkan antara biaya yang sudah menjadi beban dan belum menjadi hak dalam suatu periode akuntansi.

1. Akun-akun yang memerlukan Jurnal Penyesuaian :

- a. Penyusutan Aktiva Tetap
- b. Pemakaian Perlengkapan
- c. Beban yang masih harus dibayar
- d. Beban dibayar dimuka
- e. Pendapatan yang masih harus diterima
- f. Pendapatan yang telah diterima dimuka
- g. Piutang tak tertagih
- h. Persediaan

2. Pencatatan Jurnal Penyesuaian :

Berikut ini adalah pencatatan Jurnal Penyesuaian yaitu :

- 1) Pendapatan diterima dimuka

Adalah jika perusahaan menerima pendapatn atas suatu barang / jasa yang belum diserahkan. Contoh Journarnya adalah :

Kas	Rp. xxx	
	Pendapatan diterima dimuka	Rp. xxx

2) Piutang Pendapatan

Adalah pendapatan yang belum diterimadan belum dicatat, tetapi sebagian sudah seharusnya diterima ada periode yang bersangkutan. Contoh Journarnya adalah :

Piutang Bunga	Rp. xxx	
	Pendapatan Bunga	Rp. xxx

3) Biaya dibayar dimuka

Adalah biaya-biaya yang sudah dibayar pada awal periode untuk pembayaran biaya sampai bebrapa periode yang ditentukan. Contoh Journarnya adalah :

Biaya Asuransi	Rp. xxx	
	Asuransi dibayar dimuka	Rp. xxx

4) Utang biaya

Adalah biaya yang telah diakui tetapi belum dicatat. Contoh Journarnya adalah :

Beban Gaji	Rp. xxx	
------------	---------	--

Utang Gaji

Rp. xxx

5) Kerugian piutang

Adalah taksiran kerugian piutang yang timbul karena adanya piutang tak tertagih. Contoh Journarnya adalah :

Cadangan Kerugian Piutang

Rp. xxx

Piutang Usaha

Rp. xxx

6) Penyusutan

Adalah semua aktiva tetap (kecuali tanah) yang dimiliki dan digunakan oleh perusahaan dalam beroperasi, akan semakin menyusut nilainya bersamaan dengan berlalunya waktu. Contoh Journarnya adalah :

Beban Penyusutan Peralatan Kantor

Rp. xxx

Akumulasi Penyusutan Peralatan Kantor

Rp. Xxx

7) Biaya pemakaian perlengkapan

Adalah nilai sebagian dari harga beli perlengkapan yang telah digunakan selama periode akuntansi. Contoh Journarnya adalah :

Beban Perlengkapan

Rp. xxx

Perlengkapan

Rp. xxx

B. Kerangka Konseptual

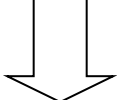
Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka seorang guru harus dapat mengajar seoptimal mungkin agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pencapaian tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Guru sebagai pusat yang mentransfer ilmu atau pengetahuan kepada siswanya dituntut untuk dapat memberikan pengetahuan dengan model-model pembelajaran yang variatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan dengan mata pelajaran yang diampunya. Namun pada umumnya, guru cenderung untuk selalu menggunakan modelceramah dalam mengajar. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk memperhatikan dan memahami materi yang sedang diajarkan sehingga Hasil Belajar Siswa pun kurang maksimal.

Melihat kondisi seperti di atas, peneliti pun mencari pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu modelpembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan penerapan modelpembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Modelpembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) ini

merupakan model pembelajaran dengan cara para siswa dibagi dalam tim belajar secara heterogen yang terdiri atas empat atau lima orang yang dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Selanjutnya guru akan menyampaikan pelajaran, kemudian siswa diminta untuk belajar dalam kelompok diskusi seperti yang sudah dibagi dan memastikan bahwa semua anggota kelompok telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa dipisah dan dibentuk lagi kedalam tim yang homogen dengan media kertas origami dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya.

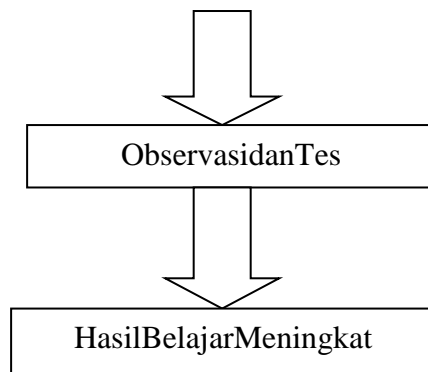
Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk memperkaya wawasan siswa selain menggunakan model ceramah. Dengan adanya media, siswa tidak akan merasa bosan dan kelelahan dikarenakan penjelasan guru atau materi pelajaran yang sukar dicerna dan dipahami.

Hasil Belajar Rendah



Langkah-Langkah Model *Team Games Tournament (TGT)* :

1. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai pada materi tersebut dan memberikan kata-kata yang dapat memotivasi siswa.
2. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, terdiri dari 5-6 orang.
4. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.
5. Guru membagikan nomor untuk setiap kelompok.
6. Guru memberikan games berisi kertas soal kepada kelompok.
7. Guru mengambil jawaban kelompok.
8. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan nilai atau skor tertinggi.



C. Hipotesis Tindakan

Menurut Mundilarso, Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah tingkat kebenaran yang masih harus diuji dengan menggunakan teknik tertentu. Hipotesis dirumuskan dalam hal teori, dugaan, pengalaman pribadi / orang lain, kesan umum, kesimpulannya adalah masih sangat awal. Hipotesis adalah pernyataan keadaan populasi yang akan diverifikasi menggunakan data / informasi yang dikumpulkan melalui sampel. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :“Hasil Belajar Akuntansi meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)di Kelas X SMK SWASTA IRA Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Ira Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang beralamat di Jalan Pertiwi No. 111/53 B Kel. Bantan Kec. Medan Tembung Sumatera Utara –Kota Medan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2016 s/d April 2017. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																							
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■																							
Pengajuan Judul		■	■																					
Penyusunan Proposal				■	■	■	■	■	■															
Revisi Proposal										■														
Seminar Proposal											■													

Riset Penelitian																			
Pengolahan Data																			
Penyusunan Skripsi																			
Perbaikan Skripsi																			
Persetujuan Skripsi																			

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Menurut Arikunto (2007:15) merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya dalam penelitian, harus di data sebelum peneliti siap mengumpulkan data.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta IRA Medan yang berjumlah 41 Siswa.

2. Objek Penelitian

Menurut sugiono (2009:18) menyatakan bahwa “Objek Penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.

Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi Menerapkan Model Pembelajaran Temas Games Tournament (TGT) sebagai usaha dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa pada pokok bahasan ayat jurnal

penyesuaian di kelas X SMK Swasta IRA Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang berjumlah 41 Siswa.

C. Definisi Operasional

Defenisi operasional adalah informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel. Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 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.
2. Hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh siswa melalui pre test, skor keaktifan tiap siswa dalam menyelesaikan tugas dan hasil evaluasi yang ditunjukkan melalui angka atau nilai selama proses belajar mengajar dalam satu kompetensi dasar.

D. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik, pembelajaran di kelas. Fokus PTK pada siswa atau PBM yang terjadi di kelas.

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, menumbuhkan budaya

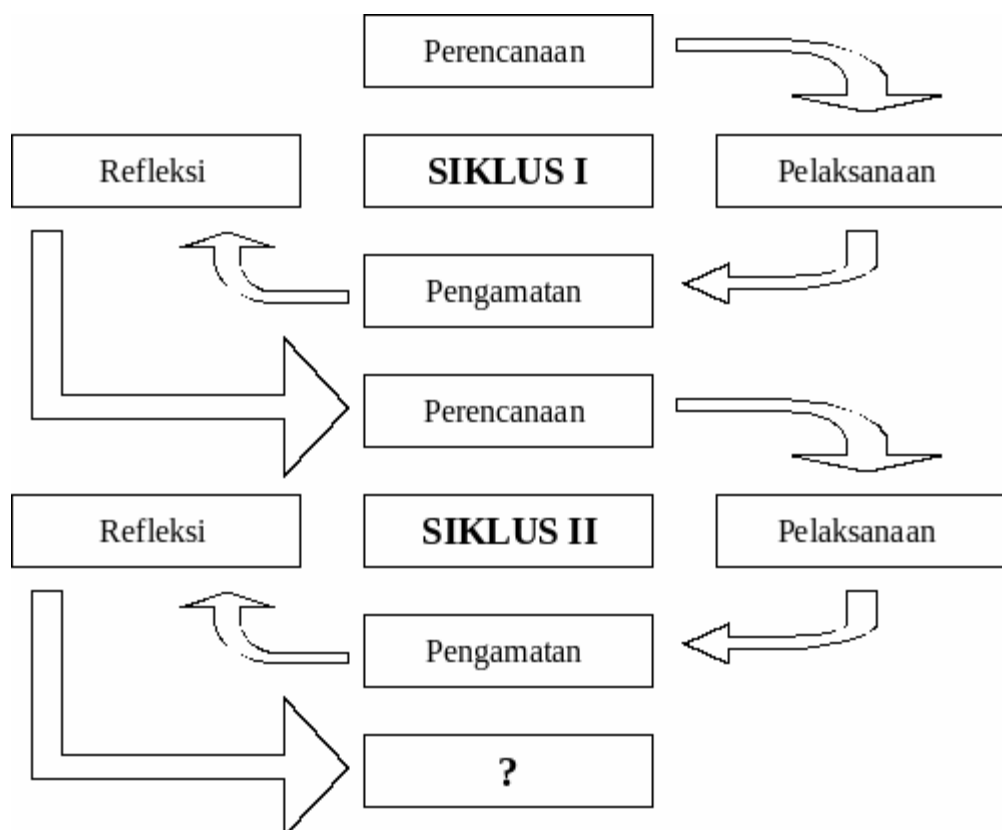
akademik di kalangan para guru. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang tiap tahapannya terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi.

Gambar 3.1

Model Penelitian Tindakan Kelas

(Suharsimi Arikunto, 2014: 16)



Tabel 3.2

Langkah-Langkah Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Tahap	OutPut
S I K L U S 1	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan tindakan yaitu berupa penyusunan RPP. 2. Penyesunan program wawancara, membuat instrument penelitian yang meliputi alat evaluasi berupa tes dan jawaban dan panduan serta lembar observasi untuk mengukue aktivitas belajar siswa. 3. Menyiapkan alat-alat pendukung yang diperlukan di kelas sesuai dengan rencana pembelajaran. 4. Sosialisasikan akan tindakan yang akan dilakukan kepada guru bidang studi.
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenalkan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dengan menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> (

<i>TGT</i>).		
No	Tindakan	OutPut
1	Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai pada materi tersebut dan memberikan kata-kata yang dapat memotivasi siswa.	
2	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (<i>TGT</i>).	Penjelasan model pembelajaran
3	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, terdiri dari 5-6 orang.	Tebentuk kelompok
4	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.	Siswa mendengarkan dan menyimak materi

			yang dijelaskan oleh guru.
		5	Guru membagikan nomor untuk setiap kelompok. Perwakilan siswa dalam kelompok mengambil nomor kelompok kepada guru.
		6	Guru memberikan games berisi kertas soal kepada kelompok. Setiap ketua kelompok mengambil soal di meja guru.
		7	Guru mengambil jawaban kelompok. Siswa menyerahkan hasil diskusi kelompok kepada guru.
		8	Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan nilai atau skor tertinggi. Siswa mendapatkan hadiah dari guru.
		2. Melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam belajar.	
	Pengamatan	1. Menganalisa hasil tindakan siswa selama belajar	

		berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> .
	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi mutu yang dilihat dari hasil tes belajar siswa. 2. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang telah dilakukan peneliti dan guru bidang studi Akuntansi.
S I K L U S 2	Perencanaan	Pada langkah ini, peneliti membuat rencana pembelajaran pada seperti siklus 1 yang telah dimodifikasi berdasarkan permasalahan baru dengan memperhatikan refleksi pada siklus 1.
	Tindakan	Pelaksanaan program tindakan 2 yaitu dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dirumuskan dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus 1.
	Pengamatan	Mengamati keaktifan siswa, menilai hasil tindakankelas dari siklus 2 dan menilai keberhasilan belajar siswa.
	Refleksi	Mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran dan mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam prosedur penelitian. Untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan tes.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes tertulis di dalam kertas yang berbentuk subjektif tes tentang pokok ayat jurnal penyesuaian. Tes yang diberikan kepada kelompok terdiri dari beberapa kategori antara lain pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

Tes tertulis diberikan kepada subjek penelitian yang berisi soal-soal di dalam kertas yang berbentuk essay. Tes yang merupakan tes awal yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta IRA Medan tentang ayat jurnal penyesuaian sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* digunakan. Sedangkan tes akhir berisi soal-soal yang sudah di tulis guru kedalam kertas yang berbentuk essay test yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta IRA Medan tentang ayat jurnal penyesuaian.

2. Observasi

Menurut Anas Sudijono (2011:76) “ Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (Data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan

dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi merupakan suatu cara dilakukan untuk memperoleh data dan untuk memberikan kebenaran atas keterangan responden.

F. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui validitas, reliabilitas terlebih dahulu diadakan uji coba

a. Validitas Tes dan Reliabilitas Tes

Validitas dan reliabilitas tes dalam penelitian ini ditentukan oleh para ahli, yakni guru mata pelajaran di sekolah tempat penelitian di lakukan. Dari pengamatan staf ahli tersebut menyatakan bahwa tes dalam penelitian ini valid.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mendeskripsikan dari variabel penelitian yang digunakan metode deskriptif, yaitu mendeskripsikan, mencatat, dan menganalisa data. Setelah data di dapatkan, kemudian diolah dengan teknik analisa data sebagai berikut :

1. Menghitung tingkat ketuntasan belajar siswa, terdapat kriteria ketuntasan belajar perorang dengan klasikal.

Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa telah mencapai skor 75% atau 75. Ketuntasan tersebut dihitung dengan menggunakan rumus :

$$DS \frac{\text{Skoryangdiperolehsiswa}}{\text{skormaksimum}} \times 100\%$$

Dimana :

DS : Daya Serap

Dengan Kriteria

$75\% \leq DS \leq 75\%$. Siswa belum tuntas belajar

$75\% \leq DS \leq 100\%$. Siswa telah tuntas belajar

Secara individu siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila 75%. Dari uraian diatas dapat diketahui dari siswa yang tuntas dalam pelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran.

Selanjutnya diketahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus sebagai berikut :

$$D \frac{x}{n} \times 100\%$$

Dimana :

D : Prestasi kelas yang telah di capai daya serap $\geq 75\%$

X : Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 75\%$

N : Jumlah siswa subjektif penelitian

2. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Adapun indikator yang menunjukkan tercapainya keberhasilan tindakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Temas Games Tournament (TGT) dengan media kertas origami dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa akuntansi dengan perolehan skor observasi sebesar $\geq 75\%$.

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SMK Swasta Ira Medan

SMK Swasta Ira merupakan Sekolah Kejuruan yang didirikan pada tahun 2009 oleh pengurus Yayasan Perguruan IRA, yaitu Bapak H. **Hottob Harahap, M.Si** dibantu dengan seluruh pengurus. Dasar pendirinya adalah, agar siswa-siswi yang tamat dari Yayasan Perguruan IRA ini memiliki kelebihan untuk berwirausaha sendiri.

SMK IRA memiliki jurusan Akuntansi yang berbasis Teknologi yang dipimpin oleh **Asrar Aspia Manurung, S.Pd, M.Pd** yang merupakan seorang staf pengajar Di Yayasan Perguruan IRA dan Staf Pengajar.

Kenapa Berbasis Teknologi ?

Karena kurikulum yang digunakan adalah kurikulum hasil kolaborasi antara Bisnis Manajemen Akuntansi dengan Teknologi Komputer Jaringan.

Sasarannya ?

Siswa yang lulus dari SMK IRA selain memiliki kemampuan pembukuan dalam Akuntansi juga memiliki Kemampuan Komputer yang sama dengan Jurusan TKJ.

2. Identitas SMK Swasta Ira Medan

39

b. NPSN	: 60726470
c. NSS	: 404.076.017.105
d. Provinsi	: Sumatera Utara
e. Otonomi Daerah	: Kota Medan
f. Kecamatan	: Medan Tembung
g. Desa / Kelurahan	: Bantan
h. Jalan Dan Nomor	: Jl. Pertiwi No. 111/ 53/ B
i. Kode Pos	: 20224
j. Telepon	: 061-7365244
k. Fax	: -
l. Daerah	: Perkotaan
m. Status Sekolah	: Swasta
n. Akreditasi	: Baik (B)
o. SK Pendirian Sekolah / SIOP	: 420 / 2343 / TPNP/ 09
p. Penerbit SK	: Hj. Mariama, SH
q. Tahun berdiri	: 2010

- r. Kegiatan Belajar mengajar : Pagi hingga Siang Hari
- s. Bangunan Sekolah : Milik Sendiri
- t. Lokasi Sekolah : Perkotaan
- u. Jarak ke Pusat Kecamatan : ± 1 Km
- v. Jarak ke Pusat Otda : ± 4 Km
- w. Terletak Pada Lintasan : Kota

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi Sekolah

Atas dasar iman dan takwa berupaya mewujudkan empat pilar pendidikan untuk melahirkan tamatan berkualitas unggul, berkarakter positif, serta memiliki kompetensi yang layak.

b. Misi Sekolah

1. Mewujudkan sekolah yang kondusif dan inovatif.
2. Mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien didukung dengan SDM yang kompeten dan profesional, sarana dan prasarana yang relevan dan mutakhir, serta media pembelajaran yang interaktif.
3. Melahirkan lulusan yang cerdas memiliki pengetahuan akademis yang tinggi, wawasan yang luas dan berpola pikir kemas depan.
4. Melahirkan lulusan yang memiliki keterampilan dan live skill yang berguna di masyarakat.

c. Tujuan Sekolah

Bertitik tolak dari visi dan misi yang telah dirumuskan diatas, maka SMK Swasta Ira Medan mempunyai tujuan yang akan dicapai antara lain:

1. Meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan.
2. Meningkatkan keterampilan.
3. Berakhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri.
4. Mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

B. Deskripsi Data Penelitian

1) Kondisi Awal Kelas

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kondisi awal didalam kelas X SMK Swasta Ira Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Jumlah Siswa 41 orang. Jumlah siswa Laki-laki 19 orang dan Jumlah Siswa Perempuan 22 orang dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.1

Jumlah Siswa Kelas X SMK Swasta Ira Medan

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
X	19	22	41
Total			41

Berdasarkan pengamat peneliti kondisi awal sebelum peneliti mengenalkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) para siswa dalam menerima mata pelajaran kurang termotivasi dan terlihat siswa asyik sendiri, dimana kegiatan tersebut itu yaitu siswa bermain handphone dan bercerita cerita kepada teman sebangkunya sehingga disebabkan masih banyak siswa menganggap bahwa pelajaran yang dipelajarinya merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa merasa jenuh.

C. Deskripsi Pada Siklus I

1. Perencanaan

Langkah-langkah yang ditempuh pada tahapan perencanaan ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus.
- b. Menyiapkan bahan belajar pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Swasta Ira Medan.
- c. Menyiapkan Materi Pembahasan Jurnal Penyesuaian.
- d. Menyusun tes tertulis penyusunan lembar observasi pada siswa.

2. Pelaksanaan

Dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan satu yang diajarkan adalah pokok bahasan jurnal penyesuaian , langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Guru memaparkan materi yang akan diajarkan kepada siswa.
- b. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- c. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, terdiri dari 5-6 orang.
- d. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.
- e. Guru membagikan nomor untuk setiap kelompok.
- f. Guru memberikan games berisi kertas soal kepada kelompok.
- g. Guru mengambil jawaban kelompok.
- h. Setelah itu, guru bertugas untuk menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh siswa.

3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan proses pembelajaran dilaksanakan. Observasi yang dilakukan yaitu mengenai aktivitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berikut ini tabel observasi yang dilakukan guru pada proses pembelajaran siklus I dikelas X Akuntansi.

Tabel 4.2

Pengamatan Tindakan Siswa Kelas X Pada Siklus I

No.	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Aktif	4	9,75%
2	Aktif	7	17,07%
3	Cukup Aktif	15	36,59%
4	Kurang Aktif	13	31,71%

5	Tidak Aktif	2	4,88%
Jumlah		41	100%

Dari tabel pengamatan yang dilakukan pada siklus I diatas, terdapat 4 siswa (9,75%) yang memiliki kriteria sangat aktif, dan 7 siswa (17,07%) yang memiliki kriteria Aktif. Hal ini berarti aktivitas belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan, sehingga guru akan melanjutkan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pelajaran jurnal penyesuaian.

4. Refleksi

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka siswa diberi tes hasil belajar pada siklus I. Hal ini peneliti lakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari materi jurnal penyesuaian.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat dari siklus I dari 41 siswa yang ada dikelas tersebut didapatkan hasil bahwa ada 11 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase (26,83%). Dari penjelasan hasil nilai yang didapatkan siswa maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 30 orang siswa dengan persentase (73,17%).

Tabel 4.3

Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	95	5	12,20%

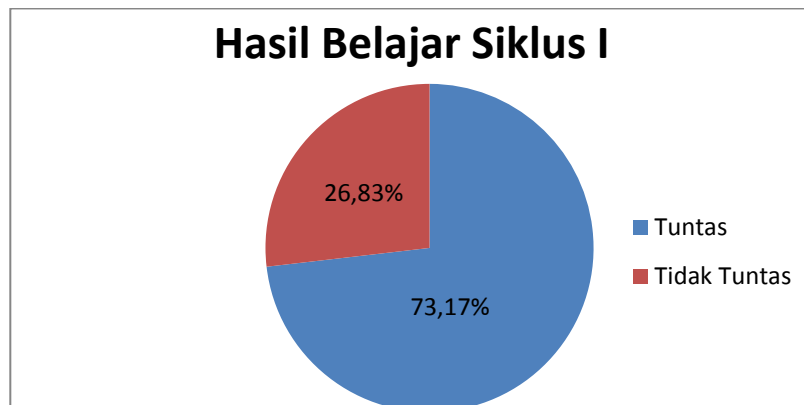
2	90	8	19,51%
3	85	7	17,07%
4	80	4	9,75%
5	75	6	14,63%
6	70	5	12,20%
7	65	2	4,88%
8	60	1	2,44%
9	55	1	2,44%
10	50	2	4,88%
Σ		41	100%

Dari data diatas dapat kita simpulkan, terdapat banyak siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Tabel 4.4

Ringkasan Hasil Post Test Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 75	30	73,17%	Tuntas
2	< 75	11	26,83%	Tidak Tuntas
Jumlah		41	100%	



Gambar 4.1

Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Dari tabel diatas, dari 41 orang yang ada dikelas tersebut terdapat 30 siswa 73,17%, yang telah mencapai tuntas dan 11 orang siswa 26,73% yang tidak mencapai nilai ketuntasan KKM yaitu 75. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan Siklus II karena masih ada 11 orang yang belum mencapai KKM. Jadi pada Siklus II diharapkan dapat meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan nilai atau skor tertinggi.

D. Deskripsi Pada Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan Siklus II ini tidak jauh beda dari perencanaan tindakan pada Siklus I. Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal tes Siklus II dalam Bentuk Essay Tes yang telah dipersiapkan, serta lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dijalankan dengan Model Pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT). Lembar observasi ini untuk menilai bagaimana peningkatan aktivitas siswa dari Siklus I ke Siklus II. Yang menjadi perbedaan antara rencana pelaksanaan tindakan Siklus I dengan Siklus II adalah pada bahan ajar yang disampaikan.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan Siklus II peneliti lebih meningkatkan kualitas mengajarnya karena melihat apakah menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil atau tidak untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pokok bahasan jurnal penyesuaian.

- a. Guru memaparkan materi yang akan diajarkan kepada siswa.
- b. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, terdiri dari 5-6 orang.
- d. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.
- e. Guru membagikan nomor untuk setiap kelompok.
- f. Guru memberikan games berisi kertas soal kepada kelompok.
- g. Guru mengambil jawaban kelompok.
- h. Setelah itu, guru bertugas untuk menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh siswa.

3. Observasi

Observasi dilakukan pada Siklus II ini dilakukan seperti pada Siklus I dengan secara bersamaan pada saat pembelajaran dan dilakukan oleh guru peneliti sendiri dan bersamaan dengan yang meneliti di sekolah tersebut. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan aktivitas siswa dalam melakukan pembelajaran pada Siklus II. Berikut ini tabel observasi yang dilakukan observer pada proses pembelajaran Siklus II dikelas X Akuntansi.

Tabel 4.5

Pengamatan Tindakan Siswa Kelas X Pada Siklus II

No.	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Aktif	10	24,39%
2	Aktif	19	46,34%
3	Cukup Aktif	10	24,39%
4	Kurang Aktif	2	4,88%
5	Tidak Aktif	-	-
Jumlah		41	100%

Pada Siklus II, data hasil observasi aktivitas siswa 10 siswa (24,39%) yang memiliki kriteria sangat aktif, 19 siswa (46,34%) yang memiliki kriteria aktif, 10 siswa (24,39%) yang memiliki kriteria cukup aktif, 2 siswa (4,88%) yang memiliki kriteria kurang aktif dan tidak ada siswa yang tidak aktif.

Dari data hasil observasi aktivitas belajar siswa telah memperhatikan peningkatan pada Siklus II. Peningkatan ini terjadi juga karena siswa mulai terbiasa belajar dalam kelompok dan memiliki tanggung jawab atas materi yang dibebankan kepada masing-masing kelompok.

Alternatif yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti menjelaskan bagaimana menyelesaikan soal dengan cara yang dijelaskan sebelumnya.
- b. Peneliti mengajarkan kembali cara menyelesaikan soal; yang sebelumnya sudah dijelaskan.
- c. Peneliti memberikam contoh soal yang mirip dengan soal sebelumnya.

4. Refleksi

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka siswa diberi hasil tes belajar pada siklus II. Hal ini peneliti lakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari jurnal penyesuaian. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa 37 siswa yang telah mencapai KKM. Sedangkan hanya 4 siswa yang belum mencapai nilai KKM dan hal ini sangat baik seperti yang diharapkan oleh peneliti.

Tabel 4.6

Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	100	3	7,32%
2	95	10	24,39%

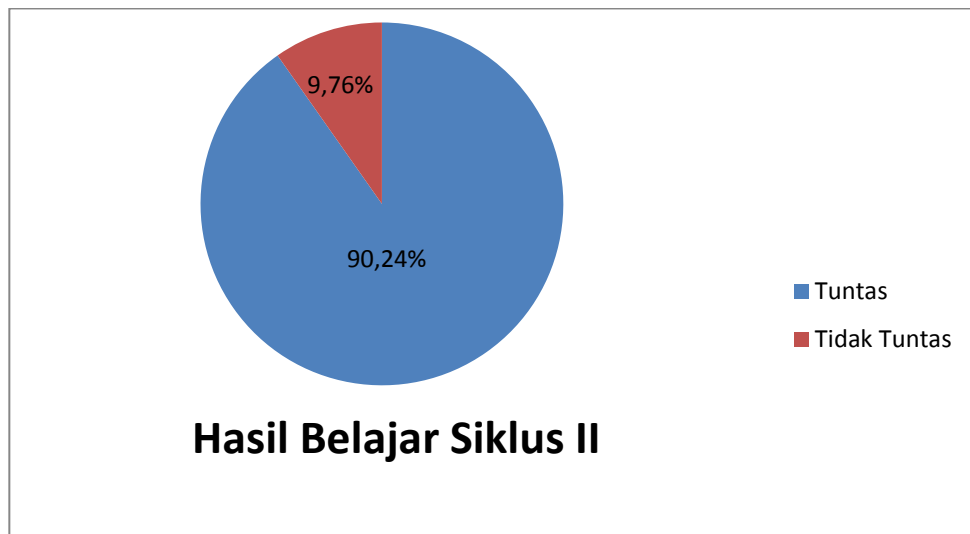
3	90	9	21,95%
4	85	8	19,50%
5	80	4	9,76%
6	75	3	7,32%
7	70	2	4,88%
8	65	2	4,88%
	Σ	41	100%

Dengan demikian, pada Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dimana 90,24% siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Berikut ini adalah tabel perolehan ketuntasan belajar siswa kelas X pada Siklus II.

Tabel 4.7

Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	37 Siswa	90,24%	Tuntas
2	4 Siswa	9,76%	Tidak Tuntas
Jumlah	41 Siswa	100%	



Gambar 4.2

Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Dapat dilihat dari hasil evaluasi Siklus II mengalami peningkatan yaitu pada Siklus I terdapat 30 siswa yang tuntas dan Siklus II meningkat menjadi 37 Siswa yang mendapat nilai diatas nilai KKM dengan persentase 73,17% menjadi 90,24% disiklus II.

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa penerapakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X. Berdasarkan hasil dari Siklus II ini, peneliti menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sudah sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Jurnal Penyesuaian.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam simulasi pada awal pembelajaran, guru bidang studi akuntansi mengajar seperti biasanya, dimana guru hanya menggunakan metode konvensional dan tanya jawab sederhana. Dalam menerangkan materi pembelajaran, guru kurang memperhatikan tingkah laku siswa, sehingga siswa merasa kurang atau tidak diperhatikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini dapat mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam belajar, merasa bahwa belajar akuntansi membosankan dan ada juga siswa yang dengan sengaja ribut di dalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode konvensional ini. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa jarang bertanya dan mengemukakan pendapat. Proses belajar mengajar terjadi satu arah (hanya berpusat pada guru). Dengan demikian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang tingkat penguasaan tentang materi yang diajarkan masih rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak mencapai kriteria ketuntasan Minimal.

Oleh karena itu peneliti itu peneliti merencanakan untuk materi jurnal penyesuaian menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) saat kegiatan berlangsung. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti mengobservasi aktivitas siswa dengan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang sangat signifikan sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada Siklus I, peneliti mulai menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah disusun dan disesuaikan sebelumnya. Pada Siklus I hasil yang diperoleh adalah 30 siswa yang mencapai Kriteria tuntas dengan Persentase 73,17%. Berdasarkan hasil dari Siklus I peneliti menyimpulkan bahwa masih terdapat kendala dalam kegiatan belajar terbiasa dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan peneliti.

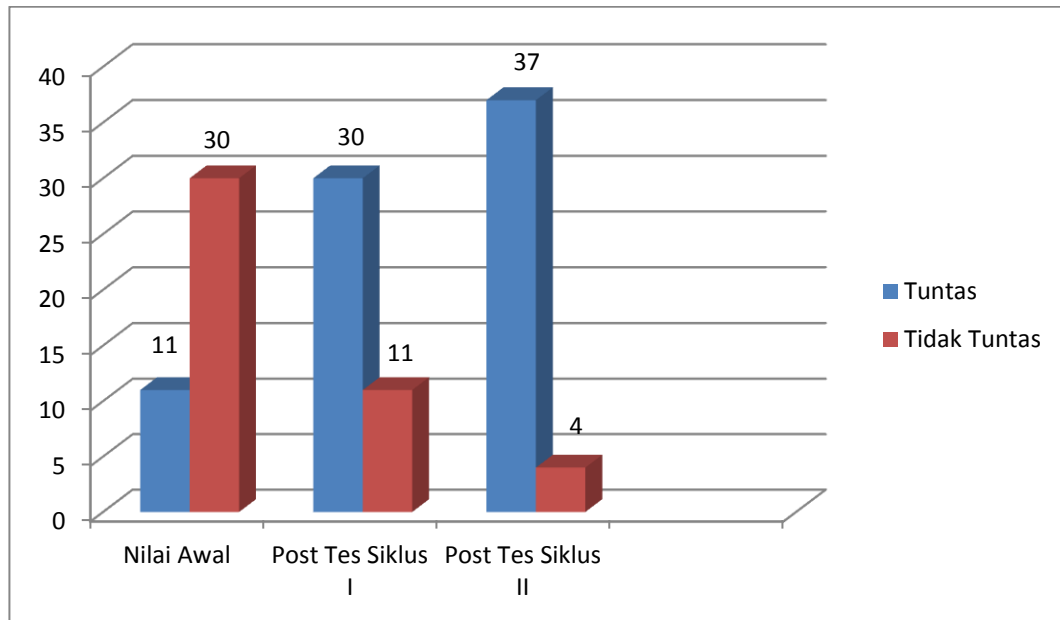
Peningkatan hasil belajar pada pokok bahasan jurnal penyesuaian terlihat pada Siklus II diperoleh jumlah yang tuntas sebanyak 37 siswa dan persentase ketuntasan 90,24%. Berikut ini adalah tabel ketuntasan dalam setiap tindakan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 4.8

Hasil Belajar Siswa Kelas X Siklus I dan Siklus II

No.	Tindakan	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
1	Nilai Awal	11	Tuntas	26,83%
		30	Tidak Tuntas	73,17%
2	Siklus I	30	Tuntas	73,17%
		11	Tidak Tuntas	26,83%
3	Siklus II	37	Tuntas	90,24%
		4	Tidak Tuntas	9,76%

Adapun grafik dari tabel keseluruhan hasil ketuntasan belajar siswa sebagai berikut :



Gambar 4.3

Grafik Keseluruhan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari tes awal hanya 11 orang yang tuntas siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 26,83%. Menjadi 30 orang siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 73,17%, dari Siklus I yang terjadi, sehingga pada Siklus II meningkat sebanyak 37 orang siswa dengan persentase ketuntasan 90,24%. Sehingga seperti itu peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Di antara kekurangan dan kelemahannya adalah kurangnya waktu karena pembelajaran dengan diskusi kelompok memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan ideal sesuai dengan RPP. Selain itu, butir-butir soal yang telah dibuat dan disusun dalam instrumen penelitian kemungkinan belum dapat mewakili dengan baik. Kemudian, kondisi awal siswa yang sempat bingung ketika proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung, hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan Model dalam pembelajaran, dan peneliti belum bisa menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data maka peneliti memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada pokok bahasan Ayat Jurnal Penyesuaian (AJP).

2. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari tes awal hanya 11 orang yang tuntas siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 26,83% menjadi 30 orang siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 73,17%, dari Siklus I yang terjadi, sehingga pada Siklus II meningkat sebanyak 37 orang siswa dengan persentase ketuntasan 90,24%.

B. Saran

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

1. Kepada guru bidang studi akuntansi diharapkan dapat menjadikan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk mata pelajaran akuntansi khususnya pada pokok bahasan ayat jurnal penyesuaian dan juga berbagai pokok bahasan yang cocok diterapkan model pembelajaran agar mampu meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, aktivitas dan hasil belajar siswa.

hendaknya memperhatikan alokasi waktu yang digunakan pada saat pembagian kelompok di dalam kelas dan sebaiknya kelompok sudah di bentuk terlebih dahulu yang sudah didiskusikan oleh guru sebelum melakukan penerapan model pembelajaran. Agar memperoleh hasil yang lebih baik diharapkan melakukan penelitian yang berbeda pula sehingga dapat mengetahui sejauh mana model ini dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : RajaGrafindo
- Aris Shoimin. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- <http://www.ekonomi.com/2016/09/akuntansi.html>
- Martinis Yamin. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mudjiono Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Ahdi Mahastya.

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensido.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Rusman. 2012. *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadirman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- Siregar, Eveline dan Hartini Mara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : PT. Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Cv. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikonto. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suyanto,dkk. 2013. *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan kualitas Guru di Era Global*. Jakarta : Erlangga Group.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana.
- Toto Sucipto. 2009. *Modul Akuntansi IB untuk SMK dan MAK*. Jakarta : Erlangga
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : PT. Skipta Media Creative.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Audina Ramadhani

Tempat/Tgl.Lahir : Medan, 12 Februari 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Nama Ayah : Mhd. Syahril

Nama Ibu : Suwarni

Alamat : Jln. Dorowati Gg. Wongso No. 24

Pendidikan : 1. Tahun 2000-2006 SD Negeri 060958 Medan

2. Tahun 2006-2009 SMP Negeri 39 Medan
3. Tahun 2009-2012 SMK Swata Prayatna-1 Medan
4. Tahun 2013 sampai dengan sekarang tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya dan dengan rasa tanggung jawab.

Medan, Maret 2017

Audina Ramadhani