

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS
GAMES TOURNAMET* (TGT) DENGAN MEDIA MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI
SISWA SMK PAB 3 MEDAN ESTATE TAHUN
PEMBELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

OLEH

**SITI RAMLAH
NPM. 1302070008**



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

ABSTRAK

Siti Ramlah, NPM. 1302070008. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2016/2017. Skripsi. Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran akuntansi menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar pada Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2016/2017 pada materi aktiva tetap.

Subjek penelitian ini adalah siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang berjumlah 1 kelas sebanyak 28 orang. Instrument penelitian yang digunakan adalah tes dan lembar observasi.

Adapun hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siklus I siswa yang tuntas berjumlah 16 siswa (57,14%) dan yang tidak tuntas berjumlah 12 siswa (42,86%), sedangkan untuk hasil belajar pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 25 siswa (82,14%) dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 siswa (17,86%). Hasil lembar observasi siklus I aktivitas siswa rata-rata 10,46, nilai maksimum sebesar 14 dan nilai minimum sebesar 7, sedangkan lembar observasi siklus II aktivitas siswa rata-rata 14,93 nilai maksimum sebesar 19 dan nilai minimum sebesar 12.

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa telah meningkat dan berhasil.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), Media Monopoli, Hasil Belajar Akuntansi.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. wb.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw yang telah memberikan risalahnya kepada seluruh umat di dunia ini.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat bagi setiap mahasiswa/I yang akan menyelesaikan studinya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Persyaratan ini merupakan karya ilmiah untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam menulis skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, keluarga dan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya teristimewa untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Manuddin dan Ibunda Rosnawati, yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta bantuan materil sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada:

- Bapak Dr. Agussani, M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Bapak Dr. Elfrianto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ibu Henny Zurika Lubis, SE, M.Si., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Bapak Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan baik dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini.
- Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses pembelajaran selama ini.
- Staff Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses administrasi.
- Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2016/2017 khususnya Kepala Sekolah, serta para guru dan pegawai SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang telah memberikan kesempatan pada penulis mengadakan penelitian dalam hal penyelesaian

skripsi ini dan yang telah banyak memberikan masukan serta informasi sehingga penulis cepat menyelesaikan skripsi.

- Buat adik-adik saya, Khairul Anhar dan Nur Hakiki yang telah memberikan dukungan kepada saya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan tepat waktu.
- Buat sahabat saya Nurhafni Nasution, Marian Fitri, Nisfi Ririn Farida, Latifah Hanum, Indri Dianti, Rika Nasution, Irma Nasution, Opi Ofidana dan seluruh teman-teman di kelas A Pagi Pendidikan Akuntansi stambuk 2013 yang telah mendukung penulis dari masa awal perkuliahan hingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
- Dan terakhir untuk seseorang yang spesial yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya dalam pembuatan skripsi ini, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi penulis.

Medan, Maret 2017

Penulis

SITI RAMLAH

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kerangka Teoritis	7
B. Kerangka Teoritis	7
1. Hasil Belajar Akuntansi	7
2. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	8
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	

<i>Tournament</i>	11
2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i>	12
3. Media Monopoli.....	14
4. Materi Aktiva Tetap	17
C. Kerangka Konseptual.....	22
D. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Definisi Operasional	27
D. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum Tentang Sekolah.....	40
1. Profil Sekolah	40
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	40
B. Hasil Deskripsi Data	41
1. Deskripsi Kondisi Kelas	41
2. Deskripsi Siklus I.....	43
3. Deskripsi Siklus II	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Ulangan Harian Siswa	3
Tabel 3.1	Rincian Waktu Penelitian.....	25
Tabel 3.2	Jumlah Siswa.....	26
Tabel 3.3	Langkah-langkah Penelitian Siklus I.....	32
Tabel 3.4	Langkah-langkah Penelitian Siklus II	33
Tabel 3.5	Kisi-kisi Tes Siklus I.....	33
Tabel 3.6	Kisi-kisi Tes Siklus II.....	34
Tabel 3.7	Observasi Aktivitas Siswa.....	35
Tabel 4.1	Ketuntasan Belajar Siswa.....	42
Tabel 4.2	Hasil Belajar Awal Siswa.....	42
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4.4	Hasil Belajar Akuntansi Siklus I.....	51
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	57
Tabel 4.6	Hasil Belajar Akuntansi Siklus II.....	59
Tabel 4.7	Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, II	62
Tabel 4.8	Rincian Hasil Penelitian.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual	23
Gambar 3.1	Model Penelitian Tindakan Kelas	28
Gambar 4.1	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	51
Gambar 4.2	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I	53
Gambar 4.3	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	59
Gambar 4.4	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II	61
Gambar 4.5	Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa	64
Gambar 4.6	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2 RPP

Lampiran 3 Soal-soal

Lampiran 4 Pembahasan Lembar Soal

Lampiran 5 Hasil Belajar Pada Saat Pre Test, Siklus I, Siklus II

Lampiran 6 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, Siklus II

Lampiran 7 Form : K-1

Lampiran 8 Form : K-2

Lampiran 9 Form : K-3

Lampiran 10 Pengesahan Proposal

Lampiran 11 Surat Keterangan Seminar

Lampiran 12 Surat Pernyataan

Lampiran 13 Mohon Izin Riset

Lampiran 14 Surat Keterangan Balasan Riset

Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendidikan memang tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia, dari masa sekolah sampai ke Perguruan Tinggi. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Dalam dunia pendidikan selalu terjadi usaha pengembangan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia. Peranan pendidikan berlaku terus menerus sepanjang masa dari dulu sampai sekarang.

Guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran secara optimal. Dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan sesuai dengan perkembangan zaman. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Budiningsih (2006: 39) Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan agar kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi dapat dicapai secara optimal. Model pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan, dan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Model dalam pembelajaran memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan komponen lain yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar karena model pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar, model juga dapat berperan sebagai strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mampu menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wina (2010: 67) Salah satu faktor yang menyebabkan masalah dalam dunia pendidikan kita masih banyak pembelajaran yang dilakukan secara konvensional sehingga kurangnya variasi pembelajaran dalam mengajar yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran akuntansi yang dilakukan di SMK PAB 3 Medan Estate sebelum dilakukannya penelitian, ternyata hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh siswa di semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017, yang menunjukkan hanya sekitar 42,31% siswa yang mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu nilai 75. Berikut data hasil belajar kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Kelas XI Ak
Tahun Ajaran 2016/2017

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	11 Orang	42,31 %
2	< 75	15 Orang	57,69 %
Total	-	26 Orang	100,00 %

Sumber : Dokumen daftar nilai di SMK PAB 3 Medan Estate

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti penerapan model pembelajaran yang tidak tepat, minimnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga membuat siswa cenderung pasif, jenuh atau bosan, malas, dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad (2008: 95).

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu upaya agar pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi menjadi lebih baik, yaitu dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang tepat, ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran, dan hal yang paling penting adalah ketepatan penggunaan media.

Penelitian Agustina (2013) Salah satu alternatif dalam pengembangan model pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran dengan pola permainan (*games*). Permainan yang akan digunakan dalam model pembelajaran ini ialah Monopoli. Permainan monopoli ini telah dimodifikasi dengan bahan-bahan ajar akuntansi, yang mana setiap petak telah disediakan pertanyaan-pertanyaan akuntansi, sehingga siswa pun harus siap

menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan skor maksimal dalam permainan tersebut.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media monopoli diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa, sebab model pembelajaran ini merupakan kesempatan besar bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate. masih rendah.
2. Model pembelajaran yang diterapkan secara konvensional (ceramah).
3. Penggunaan media pembelajaran sangat minim (infocus).
4. Siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah, supaya ruang lingkup yang diteliti menjadi lebih spesifik, sehingga menghasilkan penelitian yang lebih baik dan efektif, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi pada materi pelajaran aktiva tetap.
2. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017.
3. Hasil belajar yang dilakukan adalah sebelum digunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan setelah dilakukan penerapan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli di kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017 ?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli di kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi penulis dapat memperluas wawasan dan pengetahuan penulis tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat digunakan dalam mengajar kelak.
2. Bagi pihak sekolah sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Bagi peneliti lain sebagai bahan referensi/ perbandingan dengan penelitian yang sejenis.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Hasil Belajar Akuntansi

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Dahar (dalam Purwanto 2009: 42) Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori.

Menurut Nana Sudjana (2009: 3) “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Soemarso S.R (2004 : 3) mengemukakan pengertian akuntansi menurut *American Institute Of Certified Public Accountant* (AICPA) sebagai berikut :

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

Menurut Rudianto (2012: 4) Akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan informasi keuangan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi suatu perusahaan.

Dengan demikian, jika dihubungkan dengan hasil belajar, maka hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari proses belajar mengajar mata pelajaran akuntansi yang dinilai baik berupa angka maupun huruf melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap ujian atau ulangan yang ditempuhnya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran melalui model bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri atau jati diri didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Cooperative Learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Sunal dan Hans (dalam Suyatno dan Asep Jihad 2013: 142) “*cooperative learning* memiliki pendekatan atau serangkaian model yang khusus dirancang untuk member dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran”. Selanjutnya Slavin (dalam Suyatno dan Asep Jihad 2013: 134) mendefinisikan, “belajar kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mana

siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang, dengan struktur kelompok heterogen”.

Kelompok yang heterogen bisa dibentuk dengan memperhatikan aspek gender, latar belakang sosioekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Dalam sistem pengelompokan heterogen, anggota kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Ada siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Secara umum, kelompok yang heterogen disukai oleh para guru yang telah memakai model pembelajaran *cooperative learning* karena beberapa alasan. *Pertama*, kelompok yang heterogen memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk saling mengajar dan mendukung. *Kedua*, kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, etnik, dan gender, sehingga sangat positif untuk membiasakan siswa dalam kehidupan yang plural. *Ketiga*, kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang.

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Menurut Robert E. Slavin (2005: 11) Tiga diantara model pembelajaran kooperatif yang dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas adalah Student Team Achievement Division (STAD) (Pembagian Pencapaian Tim Siswa), Teams Games Tournament (TGT) (Turnamen Game Tim), dan Jigsaw II (Teka-teki II).

2.1 Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (dalam Istarani 2012: 238). Pada model ini, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Nur & Wikandari (dalam Istarani 2012: 238) *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga Perguruan Tinggi. *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, *Teams Games Tournament* (TGT) juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.

Menurut Asma (2006: 54) model *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Robert E. Slavin (2005: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran kooperatif *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 dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

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

2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Istarani (2012: 240) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain :

1. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
2. Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarahkan pada suatu permainan.
3. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
4. Dapat memacu aktivitas belajar siswa lebih atraktif.
5. Dapat meningkatkan kerjasama dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah :

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

2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Istarani (2012: 238) pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai langkah langkah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan :
 - a. Kartu soal
 - b. Lembar kerja siswa
 - c. Alat/bahan
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 -6 orang).
3. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
4. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam anggota tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

5. Dalam satu permainan terdiri dari : kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
6. Kelompok pembaca bertugas :
 - a. Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b. Baca pertanyaan keras-keras
 - c. Beri jawaban
7. Kelompok penantang kesatu bertugas : Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua : (1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).
8. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan yang dapat memberikan kondisi dan suasana yang lebih fleksibel sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah

tanggung jawab individual. Setelah kaitan ini terbentuk, guru dapat membawa siswa kedalam dunia yang memberikan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Kemudian diperluas dengan interaksi antara pendidik dengan siswa di kelas.

3. Media Monopoli

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Secara etimologi, kata “monopoli” berasal dari kata Yunani ‘Monos’ yang berarti sendiri dan ‘Polein’ yang berarti penjual. Dari akar kata tersebut secara sederhana orang lantas memberi pengertian monopoli sebagai suatu kondisi dimana hanya ada satu penjual yang menawarkan (supply) suatu barang atau jasa tertentu.

<http://jaggerjaques.blogspot.co.id/2011/05/pengertian-monopoli-dan-persaingan.html> (di akses 07 Desember 2015)

Menurut Wikipedia, Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)) (di akses 09 Desember 2015)

Menurut Julie Molins (2013), Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia, kurang lebih 275 juta salinan terjual dalam 43 bahasa.

<http://blog.cifor.org/19636/permainan-papan?fnl=id> (di akses 09 Desember 2015)

Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media permainan yang telah dimodifikasi dengan bahan-bahan ajar akuntansi. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan akuntansi yang telah disediakan di setiap petak permainan tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar disetiap petak maka akan mendapatkan uang monopoli, apabila siswa salah dalam menjawab tidak akan mendapatkan pengurangan uang. Uang-uang tersebut akan dijumlahkan bersama teman-teman dari timnya, tim yang terbanyak mendapatkan poin dialah yang berhak menjadi juara atau pemenang.

Langkah-langkah dalam permainan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi atas 5 kelompok (3 kelompok anggotanya 6 orang dan 2 kelompok anggotanya 5 orang) secara heterogen (campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku).
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam anggota tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

- c. Siswa beranjak dari meja tim dan segera menempati meja-meja turnamen sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- d. Media permainan monopoli diberikan disetiap meja turnamen.
- e. Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- f. Siswa yang mendapat urutan bermain diperkenankan untuk mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- g. Di setiap petak permainan monopoli ada warna hijau dan merah muda di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- h. Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain yang mendapat kesempatan untuk bermain, kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawaban yang telah diberikan.
- i. Untuk mengonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambilkan kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.
- j. Pemain akan mendapatkan uang monopoli (sesuai kesepakatan) apabila benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambilkan pertanyaan dan mengkonfirmasi jawaban.
- k. Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (meja tim).

1. Tim yang paling banyak mendapatkan uang monopoli, berhak mendapatkan penghargaan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli ialah bahan ajar berupa permainan monopoli yang telah dimodifikasi sedemikian rupa dengan tambahan unsur keakuntansian di dalamnya, dimaksudkan agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar akuntansi dan diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

4. Materi Aktiva Tetap

Menurut Rudianto (2012: 71) Aktiva tetap (*Fixed Assets*), merupakan sumberdaya berwujud yang dimiliki oleh perusahaan, digunakan dalam kegiatan (operasi) perusahaan dan tidak dimaksudkan untuk dijual.

Secara umum cirinya:

1. Usia manfaatnya > 1 tahun
2. Diperoleh dan digunakan untuk operasi perusahaan
3. Bersifat permanen
4. Tidak dimaksudkan untuk dijualbelikan

Umumnya dibagi menjadi dua:

1. Aktiva tetap berwujud (*tangible fixed assets*)

Misalnya: Tanah (*land*), Bangunan (*building*), Peralatan, Mesin (*machinery*).

2. Aktiva tetap tidak berwujud (*intangible fixed assets*)

Misalnya: *Goodwill, Franchise, Trade Mark, Copy Right.*

Akuntansi untuk Perolehan Aktiva Tetap;

Aktiva tetap (*plant assets*) dicatat sebesar harga perolehan (*cost of plant assets*). Harga perolehan (*cost*) adalah semua pengeluaran yang terjadi dalam rangka memperoleh aktiva tetap sampai dengan aktiva tersebut siap digunakan.

Harga perolehan (*cost of plant assets*) terdiri dari:

1. Harga Beli
2. Biaya Survai
3. Biaya asuransi dalam perjalanan
4. Biaya angkut
5. Biaya broker
6. Biaya pemasangan
7. Biaya uji coba, dll

Perolehan aktiva tetap dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain:

1. Aktiva tetap diperoleh secara pembelian tunai
2. Aktiva tetap diperoleh secara penerbitan surat berharga
3. Aktiva tetap diperoleh secara pertukaran
4. Aktiva tetap diperoleh secara membangun sendiri
5. Aktiva tetap diperoleh secara perjanjian sewa guna usaha

Contoh, perolehan aktiva tetap secara tunai:

Diperoleh peralatan dengan pengeluaran sebagai berikut: harga beli Rp.

10.000.000,- Biaya pajak Rp. 1.000.000,- Biaya angkut Rp. 100.000,- Biaya asuransi dalam perjalanan Rp. 500.000,- Biaya pemasangan Rp. 200.000,- Biaya uji coba peralatan Rp. 200.000,-

Maka harga perolehan aktiva tetap tersebut Rp. 12.000.000,-

Aktiva tetap untuk mencatat perolehan aktiva tetap tersebut:

(D) Peralatan Rp. 12.000.000,-

(K) Kas Rp. 12.000.000,-

Akuntansi untuk penggunaan Aktiva Tetap;

Penggunaan aktiva tetap tidak lepas dari pengertian penyusutan (*depreciation*), penyusutan merupakan proses alokasi harga perolehan menjadi beban selama usia ekonomis aktiva tetap secara rasional dan sistematis.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penyusutan:

1. Harga perolehan (*cost*)
2. Umur ekonomis aktiva tetap (*economic life*)
3. Nilai sisa (*salvage/residual value*)

Metode penyusutan terdiri dari:

1. Metode Garis Lurus (*straight line method*), cirinya: sederhana, penyusutan per periode tetap, tidak memperhatikan pola penggunaan aktiva tetap.

Penyusutan = (Harga perolehan - Nilai sisa) : Umur ekonomis.

Atau

Tarif Penyusutan = 100% : Umur ekonomis

Penyusutan = Tarif * Harga Perolehan

Misalnya:

Awal 2001 diperoleh peralatan dengan harga perolehan sebesar Rp.

10.100.000,- dan diperkirakan dapat digunakan selama 5 tahun dengan

nilai sisa Rp. 100.000,-

Beban penyusutan/thn = $(10.100.000 - 100.000) : 5 = \text{Rp. } 2.000.000,-$.

Skedul Penyusutan:

Akhir tahun	Harga Perolehan	Penyusutan	penyusutan	Nilai Buku
2001	10.100.000	2.000.000	2.000.000	8.100.000
2002	10.100.000	2.000.000	4.000.000	6.100.000
2003	10.100.000	2.000.000	6.000.000	4.100.000
2004	10.100.000	2.000.000	8.000.000	2.100.000
2005	10.100.000	2.000.000	10.000.000	100.000

2. Metode Saldo Menurun (*Declining Balance Method*), menghasilkan beban penyusutan yang semakin menurun setiap periode. Ciri-cirinya : tarif penyusutan tetap dan merupakan dua kali tarif garis lurus, beban penyusutan per periode semakin menurun, perhitungan penyusutan tanpa memperhatikan estimasi nilai sisa , metode ini selalu menghasilkan angka yang harus dibulatkan pada akhir umur ekonomis.

Misal:

Awal 2001 diperoleh peralatan dengan harga perolehan Rp. 13.000.000,- dan estimasi nilai sisa Rp. 1.000.000,- diperkirakan umur ekonomis peralatan tersebut 5 tahun.

$$\begin{aligned}\text{Beban penyusutan} &= \text{Tarif Garis Lurus} * 2 \\ &= (100\% : 5) * 2 \\ &= 40\%\end{aligned}$$

Skedul penyusutan:

Akhir tahun	Harga Perolehan	Tarif Penyusutan	Beban Penyusutan	Akum. Penyusutan	Nilai Buku
2001	13.000.000	40%	5.200.000	5.200.000	7.800.000
2002	13.000.000	40%	3.120.000	8.320.000	4.680.000
2003	13.000.000	40%	1.872.000	10.192.000	2.808.000
2004	13.000.000	40%	1.123.000	11.315.000	1.685.000
2005	13.000.000	40%	685.000	12.000.000	1.000.000

3. Metode Unit Aktivitas (*Units of Activity Method*), akan menghasilkan beban penyusutan yang berfluktuasi setiap periode, tergantung besar kecilnya aktivitas yang dilakukan. Cirinya: beban penyusutan per periode berfluktuasi, tarif penyusutan tetap, diperhatikan pola penggunaan.

Tarif Penyusutan = (Harga Perolehan – Nilai Sisa) : Estimasi

Aktivitas

Penyusutan = Tarif Penyusutan * Aktivitas yang dilakukan.

Misalnya:

Awal 2001 diperoleh peralatan dengan harga perolehan Rp. 10.100.000,- dengan estimasi nilai sisa Rp. 100.000,- diperkirakan dapat digunakan selama 100.000 jam. Penggunaan peralatan tersebut adalah pada tahun 2001 sebanyak 20.000 jam, tahun 2002 sebanyak 30.000 jam, tahun 2003 sebesar 10.000 jam, tahun 2004 sebanyak 40.000 jam.

Beban penyusutan :

$$\begin{aligned} \text{Tarif/jam} &= (10.100.000 - 100.000) : 100.000 \text{ jam} \\ &= \text{Rp. } 100/\text{jam} \end{aligned}$$

Skedul penyusutan:

Akhir Tahun	Harga Perolehan	Tarif/jam	Jam kerja aktual	penyusutan	Penyusutan	Nilai buku
2001	10.100.000	100	20.000	2.000.000	2.000.000	8.100.000
2002	10.100.000	100	30.000	3.000.000	5.000.000	5.100.000
2003	10.100.000	100	10.000	1.000.000	6.000.000	4.100.000
2004	10.100.000	100	40.000	4.000.000	10.000.000	100.000

Akuntansi Untuk Penghentian Aktiva Tetap;

Penghentian aktiva tetap terjadi pada saat aktiva tetap belum habis masa manfaatnya maupun pada saat masa manfaat aktiva tetap tersebut habis masa manfaatnya. Aktiva tetap habis masa manfaatnya, artinya pada saat penghentian aktiva tetap tersebut telah disusut penuh.

Misalnya, pada tgl 10 Oktober'01 peralatan dengan harga perolehan senilai Rp. 20.000.000,- habis masa manfaatnya.

Aktiva tetap untuk mencatat penghentian aktiva tetap tersebut:

(D) Akum. Penyusutan Peralatan Rp. 20.000.000,-

(K) Peralatan Rp. 20.000.000,-

Jika aktiva tetap dihentikan sebelum habis umur ekonomis, maka penghentiannya dilakukan dengan : dijual, ditukar dengan aktiva lain.

B. Kerangka Konseptual

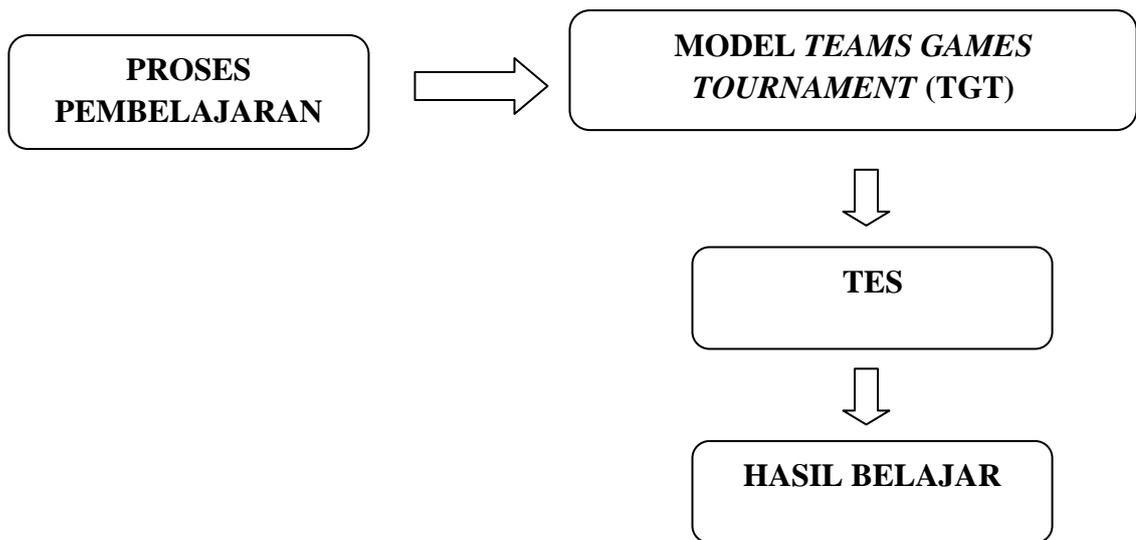
Konsep dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan konsep sebelum dan sesudah diterapkannya suatu model pembelajaran, hal ini dapat dilihat bahwa dalam pengajaran bersifat pasti maupun tidak sangat penting apabila ada variasi ataupun model pembelajaran yang menghubungkan pelajaran yang diajarkan dengan pengalaman siswa.

Rendahnya nilai siswa terhadap pelajaran akuntansi salah satu dipengaruhi oleh pemilihan model yang tidak tepat dalam pembelajaran akuntansi khususnya pada pokok pembahasan ayat jurnal penyesuaian. Untuk itu perlu adanya perbaikan proses belajar mengajar disekolah sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya guru harus benar-benar memperhatikan model pembelajaran yang digunakan saat mengajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli sangat cocok untuk diterapkan pada pelajaran akuntansi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli membawa siswa dapat belajar dengan memiliki semangat dan motivasi yang tinggi, dan dengan semangat dan motivasi tinggi maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Konsep dalam penelitian ini dapat diketahui dengan tidak adanya model pembelajaran membuat rendahnya nilai siswa terhadap pelajaran akuntansi. Agar siswa dapat belajar secara aktif dan optimal maka guru yang berfungsi sebagai motivator sudah seharusnya dapat memilih strategi atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dengan mengutamakan keaktifan siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Agar siswa dapat belajar secara aktif dan optimal maka guru yang berfungsi sebagai motivator sudah seharusnya dapat memilih strategi atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dengan mengutamakan keaktifan siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (2013: 96) “ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dengan demikian pada hakekatnya hipotesis adalah keputusan atau kesimpulan yang masih bersifat sementara, dan untuk membuktikan benar atau tidaknya diperlukan penelitian dan analisis.

Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis bahwa hasil belajar akuntansi meningkat dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli pada siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013 : 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Ak yang berjumlah 26 orang.

Tabel 3.2
Jumlah siswa kelas XI Ak di SMK PAB 3 Medan Estate

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI Ak	26 Orang
Jumlah Siswa		26 Orang

2. Sampel

Menurut sugiyono (2008: 118) Sampel adalah sebagian populasi yang jumlahnya dipandang dapat mewakili populasi sebagai sumber data penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII Ekonomi MAS PAB 2 Helvetia dengan jumlah 31 orang siswa, dengan demikian jumlah sampel sama dengan jumlah populasi penelitian ($n = N$) atau *total sampling*.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan

anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Istarani (2012: 238) pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai langkah langkah sebagai berikut :

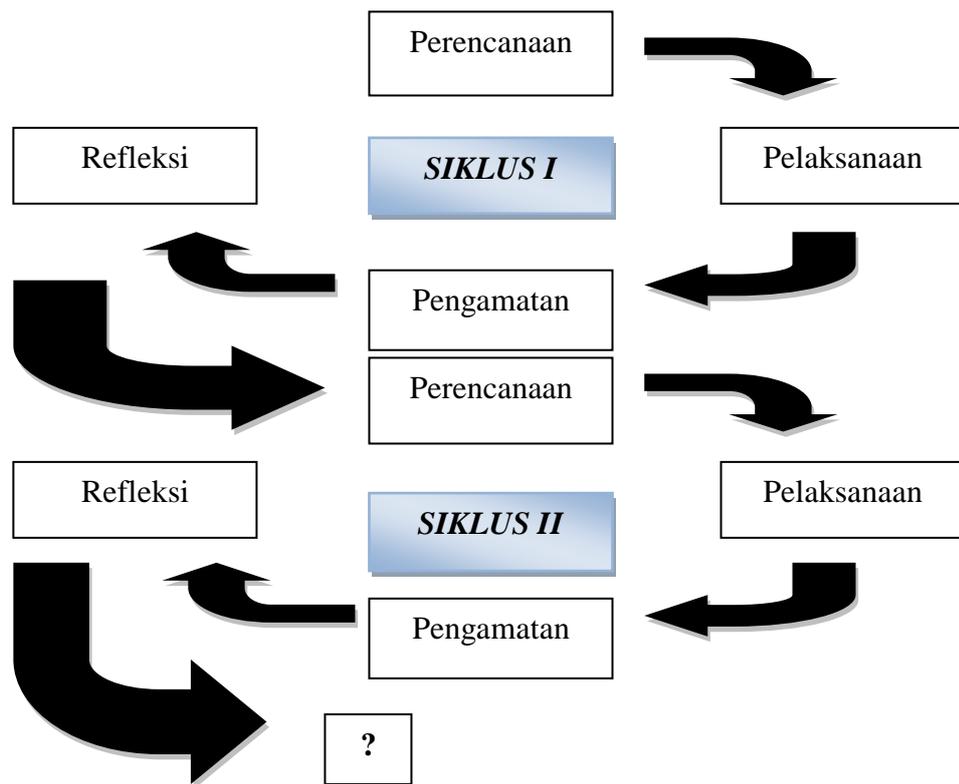
- a. Guru menyiapkan :
 - Kartu soal
 - Lembar kerja siswa
 - Alat/bahan
 - b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
 - c. Guru mengarahkan aturan permainannya.
 - d. Dalam satu permainan terdiri dari : kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
 - e. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.
2. Media Monopoli adalah adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua

petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

3. Hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari proses belajar mengajar mata pelajaran akuntansi yang dinilai baik berupa angka maupun huruf melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap ujian atau ulangan yang ditempuhnya.

D. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa. Menurut Suharsimi Arikunto (2012 : 16) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian ini, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

SIKLUS I

Tahap I : Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti bersama guru bidang studi akuntansi mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu :

- 1) Mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan sesuai dengan siklus yang berlaku.
- 3) Menyiapkan sumber/alat/bahan belajar yang diperlukan yaitu :
 1. Buku referensi yang terkait
 2. Media monopoli

3. Laptop
4. Infocus
- 4) Menyusun lembar kerja siswa dengan materi Aktiva tetap.
- 5) Membuat lembar evaluasi dan lembar observasi.

Tahap II : Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru bidang studi akuntansi sebagai pelaksana tindakan melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap pertama, yaitu Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Monopoli dalam menyampaikan Materi.

Tahap III : Pengamatan (*Observing*)

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Setiap aktivitas didalam kelas diamati selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati adalah perubahan sikap dan tingkah laku.

Tahap IV : Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Jika masih banyak siswa mengalami kesulitan maka peneliti harus melaksanakan tindakan ke 2 (dua) pada siklus II. Tapi sebagai penguatan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I bukan karena kebetulan, tapi karena pemahaman. Adapun kesulitan-kesulitan pada siswa dapat peneliti amati dari kesalahan jawaban siswa terhadap tes yang diberikan. Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

SIKLUS II

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I. Pada tahap ini peneliti dapat mengetahui seberapa banyak siswa memiliki hasil belajar rendah. Pada tahap ini peneliti memfokuskan kesulitan yang dialami siswa pada siklus I. Seperti disiklus I peneliti bersama dengan guru melaksanakan, merencanakan tahap-tahap siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu:

Tahap I : Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti dan guru melakukan Siklus kedua dengan memperbaiki hal-hal yang terjadi pada siklus I, yaitu:

- 1) Lebih insentif membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan silabus dan penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan Media Monopoli, serta disesuaikan dengan evaluasi siklus I
- 3) Menyiapkan sumber belajar
- 4) Menyusun lembar kerja siswa
- 5) Menyiapkan lembar evaluasi dan lembar observasi

Tahap II : Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Siswa dituntut untuk melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada siklus II ini, tindakan

yang diberikan berbeda dengan tindakan yang ada pada siklus pertama karena tindakan ini direncanakan sesuai dengan hasil tes observasi pada siklus I.

Tahap III : Pengamatan (*Observing*)

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Setiap aktivitas didalam kelas diamati selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati adalah perubahan sikap dan tingkah laku.

Tahap IV : Refleksi (*Reflecting*)

Hasil dari tes dan observasi yang diberikan digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Apakah kegunaan yang dilakukan berhasil atau belum berhasil. Jika pada siklus II masih banyak yang mengalami kesulitan, maka akan direncanakan siklus selanjutnya. Namun jika memenuhi indikator keberhasilan belajar maka tidak perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Tabel. 3.3
Langkah-Langkah Penelitian Siklus I

Perencanaan	Tindakan	Observasi	Refleksi
1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan dengan silabus yang berlaku 2. Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan 3. Menyusun lembar kerja siswa 4. Membuat lembar evaluasi dan lembar observasi	1. Guru menyampaikan garis besar materi pembelajaran 2. Guru membimbing siswa untuk dapat memahami, mencerna, dan menganalisis pengetahuan yang diberikan. 3. Menguji pengetahuan siswa dengan cara memberi kesimpulan dari pemikirannya sendiri	1. Mengamati minat siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang berlangsung 2. Mengamati perhatian siswa kepada dalam penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan Media Monopoli 3. Mengamati pemahaman masing-masing siswa dalam pengerjaan soal-soal yang telah diberikan	1. Mencatat hasil observasi 2. Megevaluasi hasil observasi 3. Menganalisis hasil pembelajaran 4. Memperbaiki kelemahan untuk siklus berikutnya

Tabel. 3.4
Langkah-Langkah Penelitian Siklus II

Perencanaan	Tindakan	Observasi	Refleksi
1. Identifikasi masalah. 2. Pengembangan program untuk dilaksanakan pada tindakan II	1. Memberikan beberapa masalah baru dari hasil evaluasi dan refleksi siklus I 2. Guru membimbing siswa untuk dapat memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan yang diberikan 3. Menguji pengetahuan siswa dengan cara memberi kesimpulan dari pemikirannya sendiri	1. Mengamati perilaku siswa terhadap penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Monopoli 2. Memantau siswa dalam proses belajar mengajar 3. Mengamati pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	1. Mencatat hasil observasi 2. Megevaluasi hasil observasi 3. Menganalisis hasil pembelajaran 4. Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu

E. Instrument Penelitian

1. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat atau tidak yang diketahui melalui tingkat ketuntasan belajar siswa dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Tes yang diberikan berbentuk kasus yang telah baku yang diambil dari buku panduan.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Tes Siklus I

No.	Indikator	Ranah Kognitif	Total	No.item	Bobot
1.	Menjelaskan pengertian dan fungsi aktiva tetap.	C2 (Pemahaman)	1	1	10
2.	Menjelaskan langkah-langkah dalam membuat aktiva tetap.	C2 (Pemahaman)	1	2	10

3.	Membuat aktiva tetap dari berbagai jenis transaksi.	C4 (Analisis)	1	3	80
Jumlah					100

Tabel 3.6
Kisi-kisi Tes Siklus II

No.	Indikator	Ranah Kognitif	Total	No.item	Bobot
1.	Membuat aktiva tetap dari berbagai jenis transaksi.	C4 (Analisis)	1	1	100
Jumlah				1	100

2. Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono 2013: 203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis (pengamatan) dan psikologis (ingatan). Teknik dengan menggunakan lembaran pengamatan/observasi ini dilakukan dengan menggunakan format yang mudah diisi dan mudah pula dianalisis. Format yang disusun berisi tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Mencatat data observasi bukan sekedar mencatat, akan tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam skala bertingkat. Untuk mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, maka dibuatlah lembar pengamatan untuk mengamati proses tersebut.

Tabel 3.7
Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama					
2	Siswa membuat catatan kecil dari penjelasan guru					
3	Siswa aktif dalam proses belajar mengajar					
4	Siswa mampu mengeluarkan pendapat					
5	Siswa mampu dalam mengerjakan soal-soal latihan					
6	Siswa disiplin dalam proses belajar mengajar					

Keterangan :

4 = sangat sering dilakukan

3 = sering dilakukan

2 = jarang dilakukan

1 = tidak pernah dilakukan

Kriteria Penilaian :

20-24 = Sangat Baik (SB)

15-19 = Baik (B)

10-14 = Cukup (C)

5-9 = Kurang (K)

0-4 = Sangat Kurang (SK)

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, data diperoleh dari hasil tes dan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung. Data tersebut diolah sehingga didapatkan berbagai informasi yang bermakna dan dapat digunakan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Data dianalisis secara deskriptif, dalam hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif, yaitu dengan menghitung persentase kenaikan hasil belajar / tes secara perseorangan maupun secara keseluruhan pada setiap siklus.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan sekolah dan untuk mengetahui gambaran tentang hasil belajar akuntansi siswa maka seorang siswa dinyatakan telah mencapai kompetensi apabila siswa memperoleh ≥ 75 .

1. Untuk menghitung persentase perubahan hasil belajar secara klasikal

digunakan dengan rumus :

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudjana 2005:115})$$

Keterangan :

D = persentasi ketuntasan belajar klasikal

X = jumlah siswa yang telah tuntas belajar

N = jumlah seluruh siswa

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika dikelas tersebut terdapat minimal 75% siswa yang telah mencapai daya serap atau minimal $>75\%$ maka ketuntasan secara keseluruhan terpenuhi.

2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus :

$$M_x = \frac{\Sigma X}{N} \quad (\text{Sudijono 2011 : 81})$$

Keterangan :

M_x = Rata-rata

ΣX = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada.

N = *Number of cases* (Banyaknya skor-skor itu sendiri).

3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa digunakan lembar observasi.

Untuk mengukur persentase keefektifan aktivitas siswa, digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudjana 2009 : 133})$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah siswa/responden

Adapun indikator kriteria penelitian sebagai berikut :

$20\% \leq P < 36\%$ = Tidak Aktif

$36\% \leq P < 52\%$ = Kurang Aktif

$52\% \leq P < 68\%$ = Cukup Aktif

$68\% \leq P < 84\%$ = Aktif

$84\% \leq P < 100\%$ = Sangat Tidak Aktif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tentang Sekolah

1. Profil Sekolah

- a. Nama Madrasah : SMK–BM PAB 3 MEDAN ESTATE
- b. NPSN : 10214053
- c. Akreditasi Madrasah. : B
- d. Tahun Berdiri : 1956
- e. Alamat : Jl. Mesjid No.1 Medan Estate

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

- a. Mempersiapkan tamatan menjadi warga negara yang baik, mematuhi undang-undang dan peraturan pemerintah serta agama sesuai dengan khittan PAB.
- b. Membekali peserta didik untuk berkarir mandiri yang mampu beradaptasi di lingkungan kerja sesuai bidangnya dan mampu menghadapi perubahan yang terjadi di masyarakat.
- c. Membekali peserta didik sikap profesional untuk mengembangkan diri dan mampu berkompetisi di tingkat regional, nasional, dan internasional, sesuai program keahlian pilihannya.

B. Hasil Deskripsi Data

1. Deskripsi Kondisi Kelas

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMK PAB 3 Medan Estate dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa SMK PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2016/2017. Untuk mendapatkan data yang akurat dari guru dan siswa digunakan test hasil belajar dan lembar observasi. Adapun test dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa secara individu di dalam kelas.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus kedua terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap akhir siklus dilakukan evaluasi berupa tes hasil belajar atau post test.

Sebelum membahas hasil nilai siswa pada tiap siklus tindakan dilakukan, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis hasil nilai siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang diperoleh dari nilai rata-rata hasil ujian bulanan.

Berikut ini akan dijelaskan kondisi awal dari nilai siswa sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 4.1
Ketuntasan siswa kelas XI AK sebelum dilakukan tindakan

No	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
1	12 Orang	Tuntas	42,86%
2	16 Orang	Tidak tuntas	57,14%
	28 Orang		100%

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, dari 28 orang siswa hanya 12 siswa (42,86%) mencapai nilai tuntas, dan 16 siswa (57,14%) tidak mencapai nilai tuntas dimana KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Berikut adalah hasil belajar siswa kelas XI AK pada hasil belajar awal.

Tabel 4.2
Hasil Belajar Awal Siswa Sebelum Dilakukan Tindakan

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Siagian	60	Tidak Tuntas
2.	Anggi pratiwi	75	Tuntas
3.	Ayu syahputri	80	Tuntas
4.	Azra Adriana	20	Tidak Tuntas
5.	Azri adriani	60	Tidak Tuntas
6.	Bunga mentari	80	Tuntas
7.	Desi setiadi	85	Tuntas
8.	Hafniansyah	60	Tidak Tuntas
9.	Harya Ulfa	20	Tidak Tuntas
10.	Indri Dianti	85	Tuntas
11.	Intan novita sari	85	Tuntas
12.	Latifah Br Ginting	85	Tuntas
13.	Lili suryani	75	Tuntas
14.	Murni	20	Tidak Tuntas

15.	Nabilla Syahnaf	60	Tidak Tuntas
16.	Nur fadhilah nasution	80	Tuntas
17.	Nur Hafni Nasution	80	Tuntas
18.	Pompi Harja	75	Tuntas
19.	Putri Aldika	20	Tidak Tuntas
20.	Raduatul Jannah Siregar	60	Tidak Tuntas
21.	Riska Niah Br Sibarani	20	Tidak Tuntas
22.	Siti nabila	60	Tidak Tuntas
23.	Suci Ramadhani	50	Tidak Tuntas
24.	Sumarlina	60	Tidak Tuntas
25.	Tama	75	Tuntas
26.	Wike Made Yase	60	Tidak Tuntas
27.	Yeni Astari	20	Tidak Tuntas
28	Yunita Sari Lubis	20	Tidak Tuntas
	Jumlah/Klasikal Ketuntasan	1.630	42,86%
	Rata-rata/Keterangan	58,21	Tidak Tuntas

2. Deskripsi Siklus I

Tahap I : Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti bersama guru bidang studi akuntansi mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu :

- 1) Mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan peneliti di sekolah tersebut, model pembelajaran yang digunakan kurang kreatif sehingga siswa kurang aktif, tidak fokus dalam menerima materi, siswa merasa jenuh, bosan dalam belajar dan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa infocus.

- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan sesuai dengan siklus yang berlaku.
- 3) Menyiapkan sumber/alat/bahan belajar yang diperlukan yaitu :
 - a. Buku referensi yang terkait
 - b. Media monopoli
 - c. Laptop
 - d. Infocus
- 4) Menyusun lembar kerja siswa dengan materi Aktiva tetap.
- 5) Membuat lembar evaluasi dan lembar observasi.

Tahap II : Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru bidang studi akuntansi sebagai pelaksana tindakan melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap pertama, yaitu Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Monopoli dalam menyampaikan Materi.

- 1) Pertemuan I
 - a. Guru menjelaskan mengenai materi pelajaran yaitu Aktiva tetap.
 - a. Selanjutnya guru menjelaskan tentang model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan diterapkan pada pertemuan berikutnya.
 - b. Guru menyimpulkan materi pelajaran.
 - c. Guru menutup pelajaran.

2) Pertemuan II

- a. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas sebagai bahan.
- b. Siswa dibagi atas 5 kelompok (3 kelompok anggotanya 6 orang dan 2 kelompok anggotanya 5 orang) secara heterogen (campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku).
- c. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam anggota tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- d. Siswa beranjak dari meja tim dan segera menempati meja-meja turnamen sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- e. Media permainan monopoli diberikan disetiap meja turnamen.
- f. Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- g. Siswa yang mendapat urutan bermain diperkenankan untuk mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- h. Di setiap petak permainan monopoli ada warna hijau dan merah muda di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- i. Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain yang mendapat kesempatan untuk bermain, kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawaban yang telah diberikan.

- j. Untuk mengonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *streples*.
- k. Pemain akan mendapatkan uang monopoli (sesuai kesepakatan) apabila benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambil pertanyaan dan mengkonfirmasi jawaban.
- l. Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (meja tim).
- m. Tim yang paling banyak mendapatkan uang monopoli, berhak mendapatkan penghargaan.
- n. Guru menutup pelajaran.

Tahap III : Pengamatan (*Observing*)

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dan disampaikan kepada peneliti, peneliti memperoleh bahwa masih ada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar serta tidak mendengarkan atau memperhatikan guru ketika menerangkan materi pelajaran, ini disebabkan peneliti sebagai guru kelas kurang memperhatikan kondisi kelas yang kurang kondusif sehingga mempengaruhi aktivitas belajar siswa, serta disebabkan siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang disampaikan oleh peneliti sehingga hasil

belajar akuntansi masih ada siswa yang belum mencapai KKM, sehingga belum mencapai ketuntasan yang ingin dicapai peneliti.

Berikut ini hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran tentang aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Aktivitas	
		Siklus I	Persentase
1.	Aisyah Siagian	9	37,5%
2.	Anggi pratiwi	11	45,8%
3.	Ayu syahputri	14	58,3%
4.	Azra Adriana	9	37,5%
5.	Azri adriani	9	37,5%
6.	Bunga mentari	12	50%
7.	Desi setiadi	9	37,5%
8.	Hafniansyah	9	37,5%
9.	Harya Ulfa	9	37,5%
10.	Indri Dianti	15	62,5%
11.	Intan novita sari	11	45,8%
12.	Latifah Br Ginting	12	50%
13.	Lili suryani	12	50%
14.	Murni	9	37,5%
15.	Nabilla Syahnaf	12	50%
16.	Nur fadhilah nasution	13	54,2%
17.	Nur Hafni Nasution	14	58,3%
18.	Pompi Harja	9	37,5%

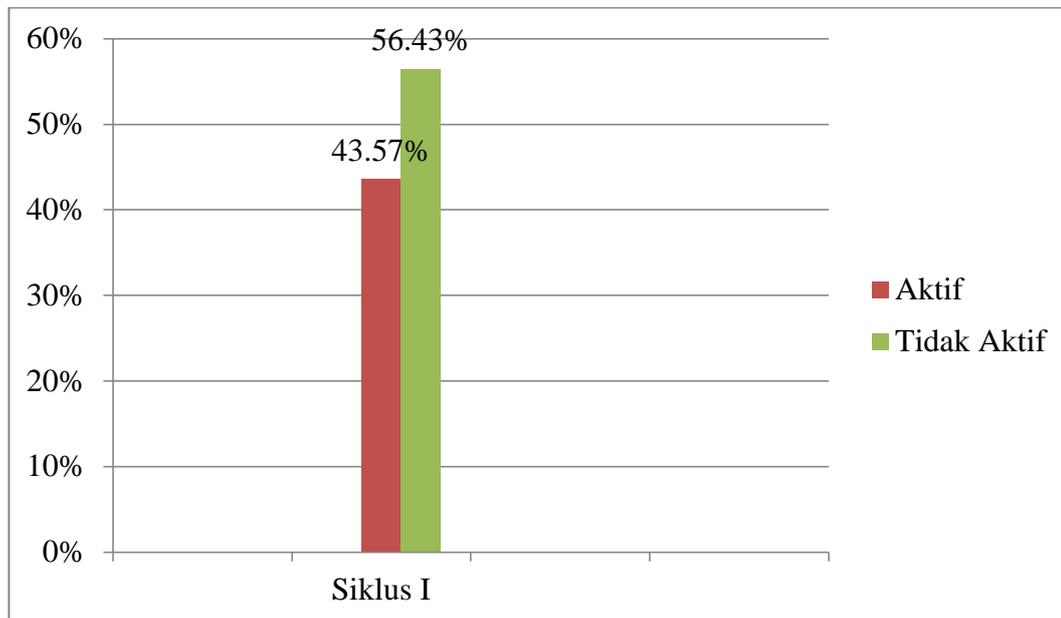
19.	Putri Aldika	7	29,2%
20.	Raduatul Jannah Siregar	12	50%
21.	Riska Niah Br Sibarani	9	37,5%
22.	Siti nabila	9	37,5%
23.	Suci Ramadhani	9	37,5%
24.	Sumarlina	12	50%
25.	Tama	12	50%
26.	Wike Made Yase	9	37,5%
27.	Yeni Astari	7	29,2%
28.	Yunita Sari Lubis	9	37,5%
Jumlah/Keefektifan		293	43,57%
Skor maksimal individu		24	100%
Rata-rata/Keterangan		10,46	Kurang Aktif

Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas belajar siswa diatas, pada siklus pertama jumlah nilai observasi aktivitas belajar siswa secara keseluruhan adalah 293 dengan rata-rata 10,46 dan persentase keefektifan 43,57% sehingga hasil observasi aktivitas belajar pada siklus pertama berada pada kategori kurang aktif.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1220,70}{28} \times 100\% = 43,57\%$$

Berdasarkan penjelasan hasil observasi diatas, dapat diberikan gambaran hasil belajar siswa dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4.1

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Tabel 4.4
Hasil Belajar Akuntansi Pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Test	
		Siklus I	Keterangan
1.	Aisyah Siagian	70	Tidak Tuntas
2.	Anggi pratiwi	80	Tuntas
3.	Ayu syahputri	80	Tuntas
4.	Azra Adriana	30	Tidak Tuntas
5.	Azri adriani	65	Tidak Tuntas
6.	Bunga mentari	80	Tuntas
7.	Desi setiadi	90	Tuntas
8.	Hafniansyah	65	Tidak Tuntas
9.	Harya Ulfa	50	Tidak Tuntas
10.	Indri Dianti	90	Tuntas
11.	Intan novita sari	85	Tuntas
12.	Latifah Br Ginting	85	Tuntas

13.	Lili suryani	80	Tuntas
14.	Murni	40	Tidak Tuntas
15.	Nabilla Syahnaf	80	Tuntas
16.	Nur fadhilah nasution	80	Tuntas
17.	Nur Hafni Nasution	85	Tuntas
18.	Pompi Harja	80	Tuntas
19.	Putri Aldika	50	Tidak Tuntas
20.	Raduatul Jannah Siregar	75	Tuntas
21.	Riska Niah Br Sibarani	30	Tidak Tuntas
22.	Siti nabila	75	Tuntas
23.	Suci Ramadhani	80	Tuntas
24.	Sumarlina	65	Tidak Tuntas
25.	Tama	75	Tuntas
26.	Wike Made Yase	65	Tidak Tuntas
27.	Yeni Astari	40	Tidak Tuntas
28	Yunita Sari Lubis	40	Tidak Tuntas
Jumlah/Klasikal Ketuntasan		1.910	57,14%
Rata-rata/Keterangan		68,21	Tidak Tuntas

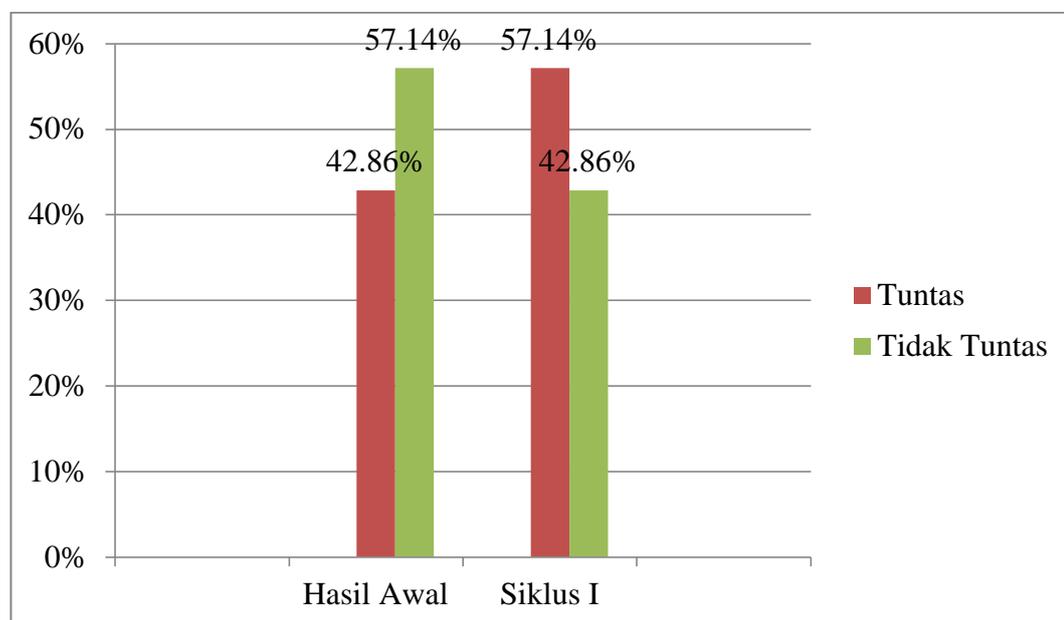
Berdasarkan tabel hasil belajar diatas, pada siklus I jumlah nilai keseluruhan adalah 1.910 dengan rata-rata 68,21. Secara individual, siswa yang tuntas berjumlah 16 orang, sehingga secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 57,14% berada pada kategori tidak tuntas dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 12 orang dengan persentase 42,86%.

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

$$D = \frac{16}{28} \times 100\% = 57,14\%$$

Sedangkan pada tes hasil belajar yang menggunakan model konvensional jumlah nilai siswa keseluruhan adalah 1.630 dengan rata-rata 58,21. Secara individual, siswa yang tuntas berjumlah 12 orang, sehingga secara klasikal ketuntasan hasil belajar mencapai 42,86% berada pada kategori tidak tuntas dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 16 orang dengan persentase 57,14%.

Berdasarkan penjelasan hasil belajar akuntansi diatas, dapat diberikan gambaran hasil belajar tersebut dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4.2

Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tahap IV : Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Jika masih banyak siswa mengalami kesulitan maka peneliti harus melaksanakan tindakan ke 2 (dua) pada siklus II. Tapi sebagai penguatan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I bukan karena kebetulan, tapi

karena pemahaman. Adapun kesulitan-kesulitan pada siswa dapat peneliti amati dari kesalahan jawaban siswa terhadap tes yang diberikan. Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan siklus II ini didasari karena belum tercapainya tingkat letuntasan siswa secara optimal. Siklus II dimaksud untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus II ini dilaksanakan seperti pelaksanaan pada siklus I yaitu dilakukan dengan bersamaan proses pembelajaran dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

Tahap I : Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II tidak jauh beda dari perencanaan tindakan pada siklus I. Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sumber/alat/bahan belajar, lembar evaluasi dan lembar observasi. Lembar observasi digunakan 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 bahan ajar yang disampaikan. Pada siklus I bahan ajar mencakup seluruh pembahasan mengenai Aktiva tetap, sedangkan di siklus II pembahasan hanya mencakup materi yang umumnya tidak dikuasai oleh siswa yaitu mencatat transaksi ke dalam Aktiva tetap.

Tahap II : Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada pembelajaran Aktiva tetap dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli pada siklus II guru melaksanakan langkah-langkah berikut:

1) Pertemuan I

- a. Guru menjelaskan mengenai materi yaitu mencatat transaksi ke dalam Aktiva tetap.
- b. Selanjutnya guru menjelaskan tentang model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan diterapkan pada pertemuan berikutnya.
- c. Guru menyimpulkan materi pelajaran.
- d. Guru menutup pelajaran.

2) Pertemuan II

- a. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas sebagai bahan.
- b. Siswa dibagi atas 5 kelompok (3 kelompok anggotanya 6 orang dan 2 kelompok anggotanya 5 orang) secara heterogen (campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku).
- c. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam anggota tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- d. Siswa beranjak dari meja tim dan segera menempati meja-meja turnamen sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- e. Media permainan monopoli diberikan disetiap meja turnamen.

- f. Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- g. Siswa yang mendapat urutan bermain diperkenankan untuk mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- h. Di setiap petak permainan monopoli ada warna hijau dan merah muda di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- i. Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain yang mendapat kesempatan untuk bermain, kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawaban yang telah diberikan.
- j. Untuk mengonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu tadi melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di *strepled*.
- k. Pemain akan mendapatkan uang monopoli (sesuai kesepakatan) apabila benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali yang mengambil pertanyaan dan mengkonfirmasi jawaban.
- l. Setelah waktu turnamen habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (meja tim).
- m. Tim yang paling banyak mendapatkan uang monopoli, berhak mendapatkan penghargaan.
- n. Guru menutup pelajaran.

Tahap III : Pengamatan (*Observing*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dan disampaikan kepada peneliti, peneliti memperoleh bahwa siswa mulai serius dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, siswa mulai terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang disampaikan oleh peneliti sehingga hasil belajar akuntansi siswa banyak mencapai tingkat ketuntasan yang ingin dicapai oleh peneliti.

Berikut ini hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran tentang aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Aktivitas	
		Siklus II	Persentase
1.	Aisyah Siagian	12	50%
2.	Anggi pratiwi	12	50%
3.	Ayu syahputri	19	79,17%
4.	Azra Adriana	14	58,33%
5.	Azri adriani	15	62,5%
6.	Bunga mentari	18	75%
7.	Desi setiadi	13	54,17%
8.	Hafniansyah	13	54,17%
9.	Harya Ulfa	16	66,67%
10.	Indri Dianti	19	79,17%
11.	Intan novita sari	16	66,67%
12.	Latifah Br Ginting	14	58,33%

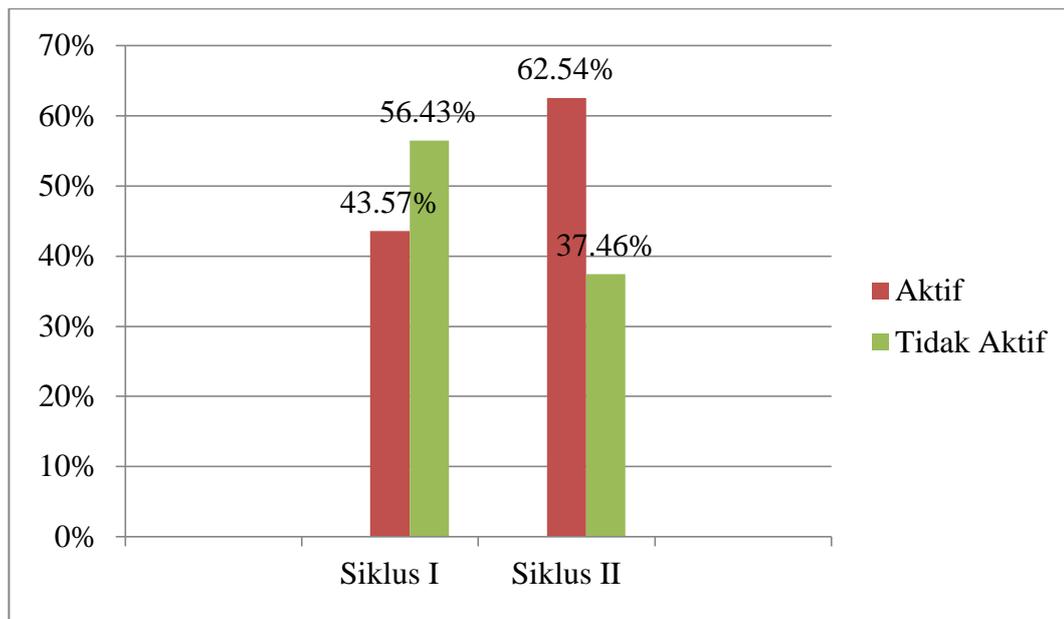
13.	Lili suryani	17	70,83%
14.	Murni	16	66,67%
15.	Nabilla Syahnaf	16	66,67%
16.	Nur fadhilah nasution	19	79,17%
17.	Nur Hafni Nasution	18	75%
18.	Pompi Harja	15	62,5%
19.	Putri Aldika	14	58,33%
20.	Raduatul Jannah Siregar	15	62,5%
21.	Riska Niah Br Sibarani	14	58,33%
22.	Siti nabila	14	58,33%
23.	Suci Ramadhani	14	58,33%
24.	Sumarlina	17	70,83%
25.	Tama	13	54,17%
26.	Wike Made Yase	11	45,83%
27.	Yeni Astari	12	50%
28.	Yunita Sari Lubis	12	50%
Jumlah/Keefektifan		418	62,54%
Skor maksimal individu		24	100%
Rata-rata/Keterangan		14,93	Cukup Aktif

Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas belajar siswa diatas, pada siklus II jumlah nilai observasi aktivitas belajar siswa secara keseluruhan adalah 418 dengan rata-rata 14,93 dan persentase keefektifan 62,54%. Sehingga hasil observasi aktivitas belajar pada siklus kedua berada pada kategori cukup aktif. Sedangkan pada siklus pertama jumlah nilai observasi aktivitas belajar siswa secara keseluruhan adalah 293 dengan rata-rata 10,46 dan persentase keaktifan 43,57%. Sehingga hasil observasi aktivitas belajar pada siklus pertama berada pada kategori kurang aktif.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1751}{28} \times 100\% = 62,54\%$$

Berdasarkan penjelasan hasil observasi diatas, dapat diberikan gambaran hasil belajar siswa dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4.3
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Tabel 4.6
Hasil Belajar Akuntansi Pada Siklus II

No.	Nama Siswa	Test	
		Siklus II	Keterangan
1.	Aisyah Siagian	80	Tuntas
2.	Anggi pratiwi	90	Tuntas
3.	Ayu syahputri	90	Tuntas
4.	Azra Adriana	65	Tidak Tuntas
5.	Azri adriani	75	Tuntas
6.	Bunga mentari	80	Tuntas

7.	Desi setiadi	95	Tuntas
8.	Hafniansyah	75	Tuntas
9.	Harya Ulfa	60	Tidak Tuntas
10.	Indri Dianti	95	Tuntas
11.	Intan novita sari	90	Tuntas
12.	Latifah Br Ginting	90	Tuntas
13.	Lili suryani	85	Tuntas
14.	Murni	75	Tuntas
15.	Nabilla Syahnaf	85	Tuntas
16.	Nur fadhilah nasution	90	Tuntas
17.	Nur Hafni Nasution	90	Tuntas
18.	Pompi Harja	85	Tuntas
19.	Putri Aldika	60	Tidak Tuntas
20.	Raduatul Jannah Siregar	85	Tuntas
21.	Riska Niah Br Sibarani	60	Tidak Tuntas
22.	Siti nabila	85	Tuntas
23.	Suci Ramadhani	85	Tuntas
24.	Sumarlina	75	Tuntas
25.	Tama	85	Tuntas
26.	Wike Made Yase	80	Tuntas
27.	Yeni Astari	65	Tidak Tuntas
28.	Yunita Sari Lubis	75	Tuntas
Jumlah/Klasikal Ketuntasan		2.250	82,14%
Rata-rata/Keterangan		80,36	Tuntas

Berdasarkan tabel hasil belajar diatas, pada siklus II jumlah nilai siswa keseluruhan adalah 2.250 dengan rata-rata 80,36. Secara individual, siswa yang tuntas berjumlah 23 orang, sehingga secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa

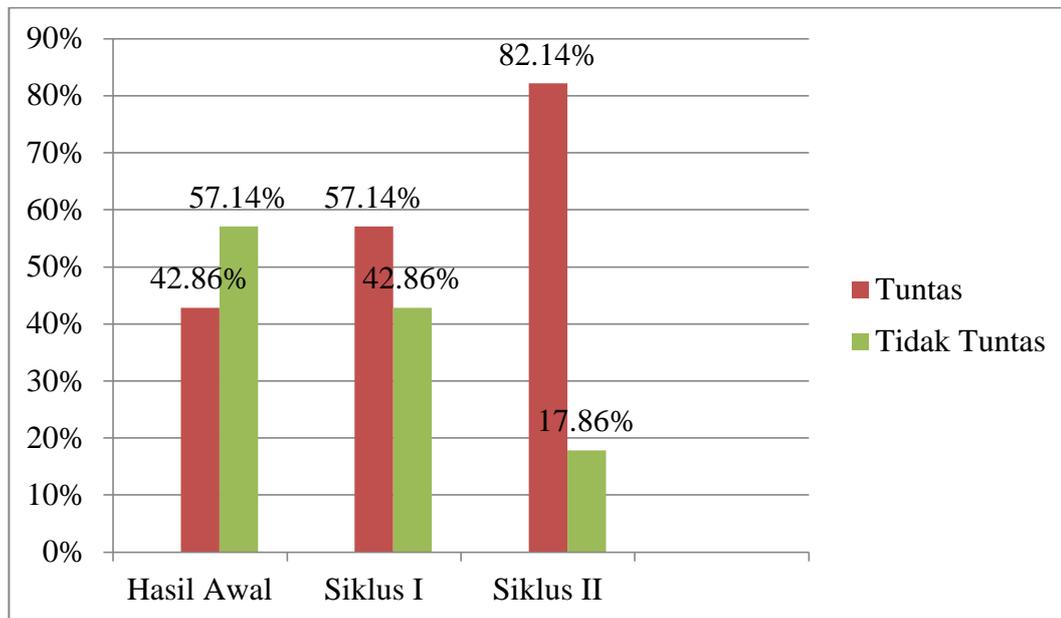
mencapai 82,14% berada pada kategori tuntas dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 orang dengan persentase 17,86%.

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

$$D = \frac{23}{28} \times 100\% = 82,14\%$$

Sedangkan pada siklus I jumlah nilai keseluruhan adalah 1.910 dengan rata-rata 68,21. Secara individual, siswa yang tuntas berjumlah 16 orang, sehingga secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 57,14% berada pada kategori tidak tuntas dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 12 orang dengan persentase 42,86%. Dan pada tes hasil belajar yang menggunakan model konvensional jumlah nilai siswa keseluruhan adalah 1.630 dengan rata-rata 58,21. Secara individual, siswa yang tuntas berjumlah 12 orang, sehingga secara klasikal ketuntasan hasil belajar mencapai 42,86% berada pada kategori tidak tuntas dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 16 orang dengan persentase 57,14%.

Berdasarkan penjelasan hasil belajar akuntansi diatas, dapat diberikan gambaran hasil belajar tersebut dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4.4
Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II

Secara keseluruhan, hasil test ketuntasan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I, II

No	Nama	Skor				
		Test			Aktivitas	
		Hasil Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Aisyah Siagian	60	70	80	9	12
2.	Anggi pratiwi	75	80	90	11	12
3.	Ayu syahputri	80	80	90	14	19
4.	Azra Adriana	20	30	65	9	14
5.	Azri adriani	60	65	75	9	15
6.	Bunga mentari	80	80	80	12	18
7.	Desi setiadi	85	90	95	9	13
8.	Hafniansyah	60	65	75	9	13
9.	Harya Ulfa	20	50	60	9	16

10.	Indri Dianti	85	90	95	15	19
11.	Intan novita sari	85	85	90	11	16
12.	Latifah Br Ginting	85	85	90	12	14
13.	Lili suryani	75	80	85	12	17
14.	Murni	20	40	75	9	16
15.	Nabilla Syahnaf	60	80	85	12	16
16.	Nur fadhilah nst	80	80	90	13	19
17.	Nur Hafni Nasution	80	85	90	14	18
18.	Pompi Harja	75	80	85	9	15
19.	Putri Aldika	20	50	60	7	14
20.	Raduatul Jannah S	60	75	85	12	15
21.	Riska Niah Br S	20	30	60	9	14
22.	Siti nabila	60	75	85	9	14
23.	Suci Ramadhani	50	80	85	9	14
24.	Sumarlina	60	65	75	12	17
25.	Tama	75	75	85	12	13
26.	Wike Made Yase	60	65	80	9	11
27.	Yeni Astari	20	40	65	7	12
28.	Yunita Sari Lubis	20	40	75	9	12
Jumlah		1630	1910	2250	293	418
Rata-rata		58,21	68,21	80,36	10,46	14,93
Persentase Ketuntasan		42,86%	57,14%	82,14%	43,57%	62,54%

Tahap IV : Refleksi (*Reflecting*)

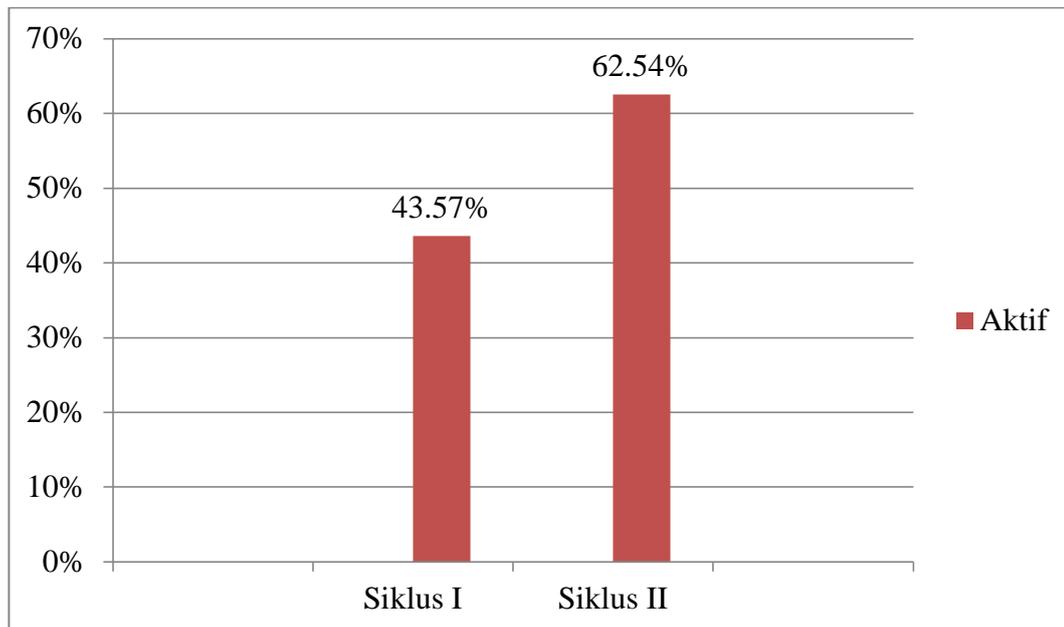
Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar pada siklus I diperoleh aktivitas belajar siswa mencapai ketuntasan sebesar 43,57%, sedangkan pada siklus II diperoleh 62,54%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti KBM dari siklus I hingga siklus II sebesar 18,97%.

Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan sebesar 57,14%, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa mencapai ketuntasan sebesar 82,14%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dari siklus I hingga siklus II sebesar 25% pada siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate.

Dari refleksi diatas diperoleh adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti menghentikan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa ini hingga siklus II karena telah tercapai ketuntasan hasil belajar akuntansi siswa sesuai dengan keinginan peneliti yaitu sebesar 75%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah jauh lebih baik, dari siklus I ke siklus II siswa sudah cukup aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data observasi siswa yang digambarkan dalam bentuk diagram berikut :

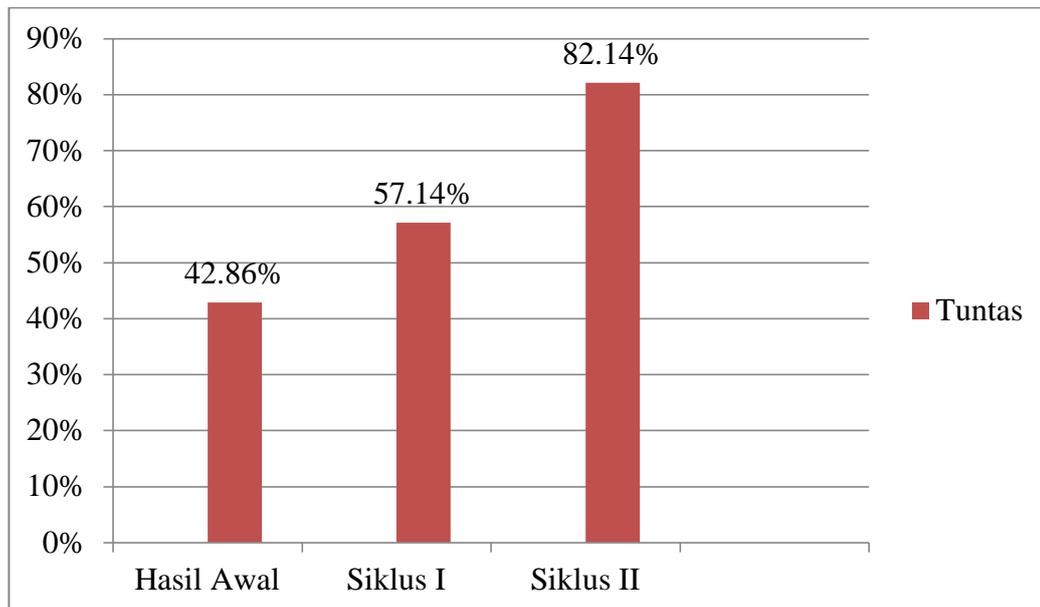


Gambar 4.5

Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, setelah pemberian tindakan pada siklus I tingkat keaktifan siswa sebanyak 43,57%, sedangkan pada siklus II tingkat keaktifan siswa sebanyak 62,54%. Hal ini tentu akan mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

Sedangkan untuk hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa yang digambarkan dalam diagram berikut :



Gambar 4.6
Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, sebelum diberikan tindakan, tingkat ketuntasan belajar secara klasikal 42,86%. Setelah pemberian tindakan siklus I tingkat ketuntasan belajar secara klasikal meningkat menjadi 57,14%. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari hasil awal ke siklus I. Karena di siklus I tingkat ketuntasan belum tercapai, maka dilanjutkan ke tindakan siklus II dengan tingkat ketuntasan belajar secara klasikal meningkat menjadi 82,14%. Ini merupakan nilai yang telah melebihi standar yang diterapkan sekolah yaitu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila 75% siswa telah mencapai nilai minimum 75.

Berdasarkan keseluruhan rincian di atas, maka dapat diberikan gambaran rincian hasil penelitian pada tabel berikut :

Tabel 4.8
Rincian Hasil Penelitian

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Klasikal Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	57,14%	82,14%
2	Aktivitas Belajar Siswa	43,57%	62,54%

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate ditinjau dari ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa dengan kompetensi dasar Mencatat transaksi/dokumen ke dalam Aktiva tetap.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi/dokumen ke dalam Aktiva tetap.
2. Hasil belajar siswa kelas XI AK SMK PAB 3 Medan Estate, sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat dilihat dari tingkat ketuntasan nilai awal peserta didik mencapai 42,86% dengan jumlah siswa yang tuntas 12 siswa dari 28 siswa.
3. Pada pembelajaran akuntansi hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli meningkat menjadi 57,14% pada siklus I dengan nilai rata-rata 68,21 dengan jumlah siswa yang tuntas 16 siswa dari 28 siswa sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82,14% dengan nilai rata-rata 80,36 dengan jumlah siswa yang tuntas 23 siswa dari 28 siswa.
4. Kegiatan selama pembelajaran berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai 43,57% dan siklus II meningkat 62,54%.

Berdasarkan point-point kesimpulan diatas dapat dirangkum menjadi satu bahwa hasil belajar akuntansi siswa pada siklus I 57,14% dengan rata-rata 68,21 dan pada siklus II 82,14% dengan rata-rata 80,36. Kemudian hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I 43,57% dan pada siklus II 62,54%.

B. Saran

Setelah diperoleh kesimpulan-kesimpulan diatas, maka penulis mengaajukan saran antara lain :

1. Bagi guru, khususnya guru akuntansi diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, berfikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar akuntansi.
2. Bagi sekolah diharapkan dapat mengupayakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti berikutnya yang meneliti masalah yang sama diharapkan melakukan penelitian pada materi dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arie Siswanto. 2011. <http://jaggerjaques.blogspot.co.id/2011/05/pengertian-monopoli-dan-persaingan.html> (di akses 07 Desember 2015)
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Julie Molins. 2013. <http://blog.cifor.org/19636/permainan-papan?fnl=id> (di akses 09 Desember 2015)
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosa Karya..
- _____. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Alfabeta.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Robert E.Slavin. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allymand Bacon.
- Rudianto. 2012. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soemarso S.R. 2004. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta : Salemba Empat.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Suyanto dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Wikipedia. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)) (di akses 09 Desember 2015)