

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA ROTASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI SMK PAB 2 HELVETIA TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018

SKRIPSI

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

Oleh :

ELVINAWATI
NPM : 1402070007



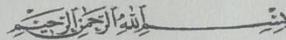
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 24 Maret 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Elvinawati
N.P.M : 1402070007
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

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

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Henny Zurika Lubis, SE, M.Si
3. Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

1.

3.

2.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Elvinawati
N.P.M : 1402070007
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2018

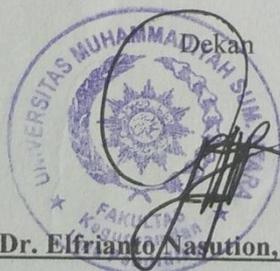
Disetujui oleh :

Pembimbing

Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

Diketahui oleh :

Ketua Program Studi



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

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang betanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Elvinawati
NPM : 1402070007
Program studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbantu Media Rotasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di falkultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*
3. Apabila poin satu dan dua diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

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

Medan ,6 Januari 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



Elvinawati
Elvinawati

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang M.Si
Dra Ijah Mulyani Sihotang M.Si

ABSTRAK

ELVINAWATI. NPM 1402070007. Skripsi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018". Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan peneliti untuk mengetahui bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 HELVETIA. Adapun yang menjadi rumusan masalah peneliti ini adalah Aktivitas Belajar Akuntansi yang diukur adalah Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa yang muncul saat mempelajari materi Pokok Persediaan dikelas XI SMK PAB 2, dan Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil Belajar Akuntansi pada pokok Bahasan Persediaan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada dasarnya merupakan upaya meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran ini yaitu siswa kelas XI SMK PAB 2 Helvetia yang berjumlah 30 orang, dan yang menjadi objek penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ROTASI.

Berdasarkan Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ROTASI di kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 HELVETIA pada Siklus I diperoleh data sebanyak 10 orang siswa (33,33%) telah mencapai ketuntasan belajar dan 20 orang siswa (66,67%) belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata siswa 70,3 dan aktivitas belajar siswa hanya mencapai 72%. Sedangkan pada siklus II diperoleh data sebanyak 28 (93,34%) telah mencapai ketuntasan belajar dan 2 orang siswa (6,67%) belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 83,93, dan aktivitas belajar siswa mencapai 85%. sehingga dengan meningkatnya hasil belajar dari siklus I ke siklus II aktifitas yang terjadi dikelas XI Akuntansi SMK PAB 2 HELVETIA juga ikut meningkat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Media ROTASI, Aktivitas dan Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumWr.Wb

Dengan mengucapkan atas rahmat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar siswa Pada Mata pelajaran Akuntansi di SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2017/2018”**, sebagai mana dengan semestinya.

Shalawat beriring salam buat junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai tauladan umat sedunia dalam kehidupan dan menyinari kita dengan cahaya cinta dan islam.

Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya teristimewa untuk kedua orang tua yaitu Ayanda **kusnoto** dan Ibunda **Erwani** yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta bantuan materil sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumtera Utara.

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

1. **Bapak Dr. Agussani M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra.Ijah Mulyani Sihotang, M.Si**, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Faisal Rahman Dongoran, S.E, M.Si**, selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Akuntansi.
5. **Ibu Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si** selaku Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan membimbing penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara beserta Staf Administrasi yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Seluruh Staf Pegawai Biro Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Bapak Drs. H. Ahmad Nasution M.Pd**, selaku Kepala Sekolah SMK PAB 2 dan **Ibu Khairunni`am, S.Pd** selaku Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut .

9. **Trima kasih kepada kakak saya Rini Erawati S. Kep. Ns, Siti Tuahna Pertiwi Hasibuan S.Tr. Keb,** Sersan Ali Sabana, Adik saya Erdo Kusriawan, yang telah memberikan semangat dan dukungan dan doanya.
10. Terimakasih kepada yang Terkasih Dedek Armadani yang akan segera menyusul, yang telah memberikan motivasi, semangat, dukungan dan doanya kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada sahabat-sahabat terbaik saya, Ade Fauzia Siregar, Fahrnunissa, Dian Ayu Lestari, Zaitun Nizar, Tria Dwi Ratih, Hervina Aulia, Bella Arisfa Rianti, Eriana Nova, Novita Dewi, Selfi Septian, Aprilia Safitri, Ira Ayu Puspita, Partok, Kiki Andika, Cici Maisarah S. Pd, Fahrur Rozi S. Pd, Yuni Tobing dan seluruh mahasiswa A Pagi Pendidikan Akuntansi dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.

Saya juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna tentunya, hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembacanya.

Wassalamualaikum wr.wb

Medan, Maret 2018

Penulis

ELVINAWATI
1402070007

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	9
2. Media Roda Putar Akuntansi	12
3. Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa	17
4. Hasil Belajar Akuntansi	21
5. Materi Pembelajaran	25

B. Kerangka Konseptual	28
C. Hipotesis Tindakan	31
BAB III : METODELOGI PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Subjek dan Objek	33
C. Defenisi Operasional.....	33
D. Prosedur Penelitian	34
E. Teknik Penegumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Gambaran Sekolah	49
B. Hasil Penelitian	55
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Daftar Aktivitas Belajar Siswa.....	2
Tabel 1.2 daftar Hasil Belajar	3
Tabel 3.1 Jadwal dan Waktu Penelitian	32
Tabel 3.2 Rencana Kegiatan Tindakan Kelas Siklus I.....	36
Tabel 3.3 Rencana Kegiatan Tindakan Kelas Siklus II.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Siklus I	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Siklus II	41
Tabel 3.6 Indikator Aktivitas Belajar.....	42
Tabel 3.7 Pedoman Penekoran Aktivitas Belajar	42
Tabel 3.8 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa.....	45
Table 4.1 Hasil Observasi aktivitas Belajar siklus I	58
Table 4.2 Hasil Belajar Siklus I	60
Table 4.3 Perbandingan Ketutasan Hasil belajar Siklus I	61
Tabel 4.4 Hasil Observasi aktivitas Belajar siklus II	65
Table 4.5 Hasil Belajar siklus II	67
Table 4.6 Perbandingan Ketutasan Hasil belajar Siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	30
Gambar 3.1 Siklus Model Pembelajaran Tindakan Kelas	35
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 2 Helvetia	54
Gambar 4.2 Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Pada Siklus I	59
Gambar 4.3 Hasil belajar siswa Pada siklus I	60
Gambar 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I	61
Gambar 4.5 Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Pada siklus II.....	66
Gambar 4.6 Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Siklus II	68
Gambar 4.7 Ketuntasan Hasil Belajar siklus II	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus	73
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	88
Lampiran 3 Soal Game Siklus I	98
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	100
Lampiran 5 Soal Game Siklus II	108
Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa Siklus I	110
Lampiran 7 Lembar Observasi Siklus I	112
Lampiran 8 Daftar Nilai Siswa Siklus II	114
Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus II	116
Lampiran Dokumentasi	118
Daftar Riwayat Hidup	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor yang sangat fundamental dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa. Pemerintah dewasa ini sangat memperhatikan segala aspek pendidikan yang ada untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Upaya tersebut diantaranya dengan dikeluarkannya Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah, antara lain dengan perbaikan mutu belajar-mengajar. Belajar mengajar disekolah merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana. Dengan adanya perencanaan pengajaran yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 30 September 2017, di peroleh daftar Aktivitas Belajar

Table 1.1
Aktivitas Belajar Siswa Kelas XI Ak SMK PAB 2 HELVETIA Tahun
Pembelajaran 2017/2018

Kelas	Indikator	Frekuensi	Persentase	Keterangan
XI 1 Ak	Mendengarkan	4	13,33%	Aktif
	Mencatat	6	20%	
	Bertanya	3	10%	
	Tidak Mencakup Kriteria	17	56,67%	Tidak Aktif
XI 2 Ak	Mendengarkan	4	18,18%	Aktif
	Mencatat	10	36,36%	
	Bertanya	8	45,45%	

Sumber : Daftar Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran Akuntansi Kelas XISMK PAB 2 HELVETIA

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Pada kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 2 di SMK PAB 2 Helvetia, diketahui bahwa Aktivitas Belajar pada kelas XI Akuntansi 1 masih kurang, ada 4 dari 30 siswa atau sekitar 13,33% yang mendengarkan guru, hanya 6 dari 30 siswa atau sekitar 20% siswa yang tidak mencatat yang dijelaskan oleh guru, dan 3 siswa atau sekitar 10% yang bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya oleh guru.

Aktivitas belajar yang rendah tersebut dapat dilihat ketika proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk aktif. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal pelajaran dan guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir aktif. Kurangnya aktivitas bertanya maupun berpendapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional sehingga terkadang siswa bosan dan lebih senang melakukan aktivitas lain, seperti diskusi sendiri dengan teman lainnya, tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi, siswa cenderung sibuk sendiri

mengerjakan tugas pelajaran lain, tidur, bahkan ada yang sibuk dengan peralatan-peralatan kecantikan yang dimilikinya.

Kondisi seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai akuntansi dari 30 siswa hanya 13 orang yang mencapai KKM. Untuk lebih jelas disajikan dalam tabel berikut ini :

Table 1.2
Hasil Belajar Siswa Kelas X Semester Ganjil T/P 2017-2018

Nilai	Frekuensi	Persentasi	Keterangan
≥ 75	13 orang	43,33%	Tuntas
≤ 75	17 orang	56.67%	Tidak Tuntas
Total	30 orang	100%	Jumlah siswa

Sumber : Daftar Nilai Ujian Mid Semester Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 30 jumlah siswa hanya 13 orang siswa mendapat nilai ≥ 75 , sementara 17 orang siswa mendapat nilai < 75 , sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran akuntansi yang ditetapkan sekolah adalah 75.

Adapun salah satu upaya untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa yang berdampak pada hasil belajar yang akan meningkat, pada siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dua arah dimana aktivitas belajar tidak hanya mental akan tetapi juga fisik. Belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri individu. Faktor internal ini meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan, dan lain sebagainya. Faktor

eksternal yang berpengaruh dalam belajar meliputi cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, teman bergaul, standar pelajaran, model pembelajaran, kurikulum, dan lain sebagainya.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka akan mendorong aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan partisipatif. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa-siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan adanya aktivitas-aktivitas dalam kelompok tersebut, maka siswa akan lebih aktif dalam belajar karena antar anggota kelompok saling membelajarkan baik melalui bertukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Model pembelajaran kooperatif ini juga memberikan dampak yang positif yaitu berupa peningkatan hasil belajar peserta didik serta dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan kepada yang lain.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh

siswa, maka dibutuhkan bantuan suatu media. Gerlach & Ely (dalam Arsyad Azhar 2016 :3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, material, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Akuntansi adalah media permainan. Permainan merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan rasa senang, bahagia dan kepuasan tersendiri. Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang biasanya menjadikan siswa termotivasi melakukannya, apalagi dengan adanya permainan bersifat kompetitif, semua siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk menjadi pemenang.

Media yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah media permainan. Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang biasanya menjadikan siswa termotivasi melakukannya, apalagi dengan adanya permainan bersifat kompetitif, semua siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba sebagai pemenang. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran akuntansi adalah media roda putar akuntansi. Roda Putar Akuntansi (ROTASI) adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dan bergambar yang dapat diputar pada porosnya hingga pada akhirnya akan berhenti di salah satu bagian gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Media yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah media permainan

Dari uraian di atas, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan pada pembelajaran akuntansi untuk mendorong aktivitas siswa agar mau belajar, sehingga penulis berkeinginan melakukan penelitian

dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kurang mendorong siswa untuk aktif.
2. Rendahnya hasil belajar khususnya mata pelajaran akuntansi.
3. Proses pembelajaran didalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal pelajaran.
4. Kurangnya aktivitas bertanya maupun berpendapat membuat pembelajaran menjadi monoton
5. Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa masih rendah, yang terlihat dari tidak fokusnya siswa saat mendengarkan materi maupun saat mengerjakan soal latihan, siswa lebih suka berbicara dengan temannya, masih belum banyak siswa yang mencatat materi pelajaran dan siswa masih belum banyak yang bertanya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas Belajar Akuntansi yang diukur adalah Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa yang muncul saat mempelajari materi PokokPersediaan dikelas XI SMK PAB 2 HELVETIA.
2. Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil Belajar Akuntansi pada pokok Bahasan Persediaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan HasilBelajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari peneliti adalah : Untuk mengetahuiBagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018?

F. Manfaat Penelitian

Berikut Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai:

1. Bagi Siswa

- a. Membantu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada materi akuntansi.
- b. Mempermudah siswa untuk memahami konsep/ materi akuntansi dan membuat proses memahami materi menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan guru terhadap alternative model dan media pembelajaran akuntansi yang dapat lebih menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai acuan bagi peneliti untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut tentang prosedur penelitian serta bahan bagi peneliti lain yang meneliti hal-hal yang relevan dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran Team Games Tournament

1.1 Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menentapkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras kata atau ras yang berbeda.

TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota time lain yang kinerjanya akademik sebelum setara seperti mereka, Slavin (dalam Tukiran, 2015-67) .Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang sudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan. Menurut Saco (dalam Rusman, 2014-224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok tim lain untuk memperoleh skor bagi time mereka masing-masing.

1.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Team Games Tournament

Slavin (dalam Tukiran, dkk: 67-68) menjabarkan komponen-komponen pembelajaran *Team Games Turnament* sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan kopetensi yang akan dicapai.
2. Guru memberikan pengarahan tentang permaianan Roda Putar Akuntansi.

3. Guru menyiapkan Kelas yaitu merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan unsur presentasi audiovisual.
4. Siswa dibagi dalam kelompok 4-6siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.
5. Guru akan memberikan *Games* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
6. Siswa akan bermain tournament. Turnamen adalah sebuah struktur di mana *games* berlangsung.
7. Siswa akan diberi Penghargaan, bagi setiap kelompok yang mengumpulkan poin sebanyak.

1.3 Kelebihan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Menurut Aris Shoimin (2016 : 207-208), kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebaagi berikut:

1. Model TGT tidak hanya membantu peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik lebih tinggi) lebih menonjol dalam pemebelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran yang penting dalam kelompok.
2. Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.

3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guna menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik
4. Membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

1.4 Kelemahan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Menurut Aris Shoimin (2016 : 208), kelemahan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat di atasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2. Media Roda Putar Akuntansi (ROTASI)

2.1 Fungsi dan Manfaat Media

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental atau dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Azhar Arsyad, 2016: 25). Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2016: 19) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2016:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik Perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maka dapat lebih dipahami oleh siswa dan lebih memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, menerapkan, dan lain-lain.

Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2016: 20-21) mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yakni:

- 1) Fungsi atensi, yaitu fungsi yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif, fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, fungsi ini terlihat dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.
- 4) Fungsi kompensatoris, fungsi ini terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2.2 Jenis-jenis Media

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Seels ^ Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2016:35) Mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media Tradisional

- a. Visual Diam yang di proyeksikan seperti proyeksi opaque
- b. Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, postets, foto, grafik, diagram, papan info, pameran.
- c. Audio seperti rekaman piring, pite kaset, reel
- d. Penyajian multimedia seperti multi image
- e. Visual diam yang diproyeksikan seperti filem, televisi, video.
- f. Cetak sepertibuku teks, modul, majalah ilmiah dan lembaran lepas
- g. Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realia seperti model manipulate (peta)

2. Media Teknologi Mutakhi

- a. Media berbasis telokomunikasi seperti kuliah jarak jauh
- b. Media berbasis mikroprosesor seperti mainan komputer

Dari berbagai macam media seperti yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media yang bervariasi akan membantu dalam penyampaian tujuan pembelajaran dan pembelajaran pun akan semakin aktif karena siswa akan tertarik dalam belajar dengan adanya pemanfaatan media tersebut.

2.3 Pengertian Media Rotasi

Azhar Arsyad (2016: 3) mengemukakan bahwa media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara harfiah, media diartikan perantara. AECT (*Assosiation for*

Educational Communication and Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2016: 3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Gagne dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2016: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, gambar bingkai.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi pengajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien.

a. Media Roda Putar Akuntansi (ROTASI)

Permainan merupakan salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Roda Putar Akuntansi adalah media pembelajaran akuntansi yang dibuat dalam suatu permainan dengan cara memutar roda panah. Pemain diharuskan untuk memutar roda panah dan nantinya roda akan berhenti di salah satu petak dari bagian roda. Setiap berhenti di salah satu petak dari bagian, pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan akuntansi yang telah disediakan di setiap petaknya.

Bagi pemain yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan mendapatkan poin dan jika menjawab salah maka tidak ada pengurangan terhadap poin.

Adapun langkah-langkah dalam permainan TGT dengan media Roda Putar Akuntansi yaitu:

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai Pencatat pada Poko Bahasan persediaan
- 2) Guru memberikan pengarahan tentang permainan Roda Putar Akuntansi.
- 3) Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 6 kelompok, dimana satu kelompok diskusi terdiri dari 5 orang.
- 4) Siswa melakukan belajar kelompok mengerjakan soal latihan.
- 5) Setelah belajar kelompok selesai, masing-masing siswa perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja turnamen. Satu meja turnamen terdiri dari 5 orang.
- 6) Perwakilan tiap kelompok yang sudah mengisi meja turnamen kemudian bermain Roda Putar Akuntansi.
- 7) Urutan bermain roda putar akuntansi dimulai dari urutan kelompok pertama hingga terakhir. Permainan dimulai dengan pemain memutar roda putar akuntansi hingga akhirnya nanti roda akan berhenti di salah satu panah yang berisi gambar kartu.
- 8) Pemain kemudian mengambil kartu soal sesuai gambar dan menjawab pertanyaan dari kartu tersebut.

- 9) Jika pemain tersebut menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapatkan poin. Namun apabila salah menjawab maka tidak mendapatkan poin dan tidak ada pengurangan nilai. Kelompok lain boleh menjawab pertanyaan dari kartu soal yang tidak dijawab oleh kelompok yang memutar roda secara berurutan.
- 10) Jika waktu untuk *games tournament* sudah habis, tiap anggota kelompok dapat menghitung poin-poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dari *games tournament* dikumpulkan untuk mengetahui pemenang dari *games tournament* Roda Putar Akuntansi.

3. Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa

3.1 Pengertaaian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2016: 2). Menurut J. Bruner (dalam Slameto, 2016: 11), mengungkapkan tingkahlaku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi edemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah. Menurut R. Gagne (dalam Slameto, 2016: 13), belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkahlaku.

Ahli Pendidikan modren merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalam dan latihan Menurut Gestalt

(dalam Slameto, 2016: 9) belajar adalah penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan problem yang di hadapi.

Dari macam-macam defenisi belajar dapat disimpulakn, belajar adalah sebagai suatu proses perubahantingkah laku pada diri individu berkat adanya intraksi antar individu dan individu dengan lingkungan.

3.2 Pengertian Aktivitas

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu selalu berkaitan. Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keaktifan siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk di bahas dan dikaji dalam proses pemebelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kopetensinya. Pembelajaran aktif membuat siswa lebih banyak mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi Thomas M.Riski (dalam Ngalimun, 37).

Menurut J. Piage (dalam Ngalimun, 2015: 38) berpendapat seseorang anak berpikir sepanjang ia berbuat, tanpa berbuat anak-anak tidak berpikir sendiri (aktif) ia harus diberikan kesempatan untuk berbuat sendiri. Aktivitas adalah belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi (Ngalimun, 2015: 22).

Menurut Rousseau (dalam sadirman, 2016: 96) bahwa pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sama dengan fasilitas yang diciptakan sendiri dengan itu setiap orang harus belajar aktif sendiri.

Bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi yaitu pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu kesatuan usaha untuk kepentingan bisnis dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan bisnis.

Pada penelitian ini, peneliti membatasi aktivitas belajar siswa pada Aktivitas Belajar Akuntansi. Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidaknya bersifat finansial dan penafsiran hasil-hasilnya.

3.3 Jenis-jenis Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa

Menurut Paul B. Diedrich menyebutkan jenis-jenis aktivitas belajar yang dapat digolongkan yaitu sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya memperhatikan gambar, melakukan percobaan, menanggapi pekerjaan orang lain bekerja atau bermaian.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat peta, diagram, grafik.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, membuat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari jenis-jenis aktivitas belajar siswa di atas, dapat dilihat bahwa terdapat bermacam-macam aktivitas belajar. Jika beberapa jenis aktivitas tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran, maka suasana belajar akan lebih menyenangkan dan siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pun dapat meningkat.

3.4 Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi

Indikator keaktifan belajar yang akan diamati adalah sebagai berikut :

1. Visual Activities:

- a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran Akuntansi.
- b. Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.

2. Oral Activities:

- a. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.
- b. Siswa bertanya kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok.

- c. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas.

3. *Listening Activities:*

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi kelas.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok/saat *games tournament* Roda Putar Akuntansi.

4. *Writing Activities:*

- a. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.
- b. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

5. *Mental Activities:*

- a. Siswa memecahkan soal saat *games tournament* dengan media Roda Putar Akuntansi.

4 . Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peran 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.

Menurut Abdulrahman (dalam Asep Jihad, 2013:14) hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Siswa yang berhasil dalam pembelajaran adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau instruksional.

Menurut Juliah (dalam Asep Jihad, 2013:15) hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan. Menurut Hamalik (dalam Asep Jihad, 2013:15) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta persepsi dan abilitas.

Dalam kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah pertumbuhan tingkah lakusiswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran.

b. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2011:205) “Penilaian mengubah skor menjadi nilai menggunakan skala dan acuan tertentu. Karena itu, proses penilaian hanya dapat dijalankan apabila telah jelas skala yang digunakan dan acuan yang dianutnya”.

1. Skala

Skala adalah satuan yang digunakan dalam penilaian objek yang harus dibandingkan dengan unit standar yang disebut nilai skala. Dalam penilaian skala, skala yang digunakan harus dijelaskan.

Nilai diberi makna berdasarkan skala yang digunakan. Dari nilai yang sama namun pada skala yang berbeda akan ditafsirkan makna yang berbeda. Oleh karena itu, memberikan makna kepada nilai harus didasarkan pada skala yang digunakan. Misalnya, nilai 10 merupakan nilai yang bagus apabila skala yang digunakan adalah 0 – 10, tetapi merupakan nilai yang tidak bagus apabila skala yang digunakan 10 -100.

2. Acuan

Acuan juga sangat menentukan dalam penilaian. Skor yang sama dapat diubah menjadi nilai yang berbeda dan dapat menimbulkan keputusan nilai yang berbeda pada penggunaan acuan yang berbeda. Dalam praktik penilaian, terdapat dua macam acuan yang dapat digunakan yaitu penilaian acuan patokan (PAP) dan penilaian acuan norma (PAN).

- a. PAP adalah penilaian yang mengubah skor menjadi acuan. Menurut Purwanto (2008:207) “rumus yang digunakan untuk menghitung nilai adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Sekor yang diperoleh}}{\text{Sekor Maksimal}} \times \text{skal}$$

Misalnya pada sebuah tes yang terdiri dari 50 butir soal, siswa A dapat menjawab dengan benar sebanyak 35 butir soal. Skor tertinggi dikelas adalah 35 dan penilaian berdasarkan pada acuan patokan skala yang digunakan adalah 0 – 100, maka nilai A adalah $(35/50) \times 100 = 70$. Selanjutnya pengambilan keputusan atas nilai tersebut mengacu kepada standar minimal ketuntasan yang diharapkan.

PAN adalah penilaian yang berdasarkan pada relatif skor siswa diantara kelompoknya. Acuan yang digunakan bukan skor maksimum patokan tetapi posisi siswa diantara kelompok normanya.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{sekor yang diperoleh}}{\text{sekor tertinggi dikelas}} \times \text{skala}$$

Misalnya pada sebuah tes yang terdiri dari 50 butir soal, siswa A dapat menjawab dengan benar sebanyak 35 butir soal. Bila penilaian berdasarkan pada acuan norma dan skala yang digunakan adalah 0 – 100, maka nilai A adalah $(35/50) \times 100 = 100$.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan hasil belajar dapat diperoleh setelah adanya proses belajar, dimana hasil belajar itu dapat diketahui melalui penilaian hasil belajar yang disiapkan oleh seorang guru. Rendah atau tidaknya hasil belajar diketahui melalui penilaian hasil belajar.

c. Penentu Hasil Belajar

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

- a. Diberikan pertanyaan untuk memberikan nilai akhir.
- b. Diuji dengan tes tertulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah diberikan.
- c. Jumlah total skor hasil belajar dalam satu semester dan dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti ujian.

Tingkat keberhasilan belajar menurut Djamrah dan Aswan (2006:107) adalah sebagai berikut :

- a. Istimewa / maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat diketahui oleh siswa
- b. Baik sekali / Optimal : Apabila sebagian 70% s.d 99% bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa
- c. Baik / Minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja yang dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : Apabila bahan yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

5. Materi Pembelajaran

A. Persediaan barang dagang

Persediaan barang dagang adalah elemen yang sangat penting dalam penentuan harga pokok penjualan pada perusahaan dagang. Persediaan ini dapat dicatat dengan dua sistem yaitu: Sistem Periodik dan Sistem Perpetual.

Metoda Pencatatan dalam kartu persediaan dalam Metode Fisik sebagai berikut :

1. Metode FIFO (First In First Out)

Dalam metode ini, barang yang pertama kali masuk dianggap dijual terlebih dahulu. Jadi harga barang yang masih tersisa di persediaan kita adalah barang-barang yang terakhir dibeli oleh kita.

2. Metode LIFO (Last In First Out)

Metode ini merupakan kebalikan dari metode yang pertama disebutkan diatas. Jadi barang yang pertama kali dijual justru adalah barang yang terakhir kali dibeli. Dan barang yang masih ada di persediaan kita adalah barang-barang yang pertama kali kita beli.

3. Metode rata-rata (Average Method)

Nilai persediaan barang yang ada di unit usaha kita dihitung berdasarkan harga rata-rata pembelian. Dalam metode ini terdapat dua cara penghitungan yang berbeda.

- a. Rata-rata sederhana, Nilai rata-rata ditentukan dari rata-rata harga beli barang secara global.
- b. Rata-rata tertimbang, yaitu penentuan harga rata-rata perunit dengan menghitung kuantitas barang pada setiap pembelian. Selanjutnya harga rata-rata diperoleh dengan cara membagi Total pembelian dalam satu periode akuntansi dengan kuantitasnya.

4. Metode identifikasi khusus.

Dalam metode ini penilaian barang sesuai dengan nilai masing-masing jenis barang yang ada.

B. Penilaian persediaan dalam pencatatan sistem fisik / periodik

Nilai persediaan barang diketahui setelah kuantitas barang yang tersisa pada akhir periode dihitung secara fisik, kemudian dikalikan dengan harga satuan

.

Sebagai ilustrasi penerapan setiap metode penilaian, misalkan saja persediaan suatu perusahaan selama bulan Januari 2016 sebagai berikut:

1 maret, persediaan awal 300kg @ Rp 8.000 = Rp 2.400.000

3 maret, pembelian 500 kg @ Rp 7.750 = Rp 3.875.000

5 maret, penjualan 350 kg

10 maret, pembelian 700 kg @ Rp 8.250 = Rp 5.775.000

15 maret, penjualan 300 kg

20 maret, penjualan 500 kg

25 maret, pembelian 200 kg @ Rp 8.500 = Rp 1.700.000

Maret 1, persediaan awal 300kg @ Rp 8.000 = Rp 2.400.000

3, pembelian	500 kg @ Rp 7.750 = Rp 3.875.000
10, pembelian	700 kg @ Rp 8.250 = Rp 5.775.000
25, pembelian	<u>200 kg @ Rp 8.500 = Rp 1.700.000</u>
	1.700 kg Rp 13.750.000

Dijual

Maret 5	Penjualan	350 kg
15	Penjualan	300 kg
20	Pnjualan	<u>500 kg</u>
		1.150 kg

1. FIFO

Menghitung nilai persediaan barang dagang akhir (550kg)

$$25/3 \quad 200 \text{ kg} \times 8.500 = \text{Rp } 1.700.000$$

$$10/3 \quad 350 \text{ kg} \times 8.200 = \underline{\text{Rp } 2.887.500}$$

Nilai persediaan akhi Rp 4.587.500

HPP

$$1/3 \quad 300 \text{ kg} \times 8.000 = \text{Rp } 2.400.000$$

$$3/3 \quad 500 \text{ kg} \times 7.750 = \text{Rp } 3.875.000$$

$$10/3 \quad 350 \text{ kg} \times 8.250 = \underline{\text{Rp } 2.887.500}$$

$$\text{Jlh HPP} \quad = \text{Rp } 9.162.500$$

2. LIFO

Menghitung nilai persediaan barang dagang akhir (550kg)

$$1/3 \quad 300 \text{ kg} \times 8.000 = \text{Rp } 2.400.000$$

$$3/3 \quad 250 \text{ kg} \times 7.750 = \underline{\text{Rp } 1.937.500}$$

$$\text{Rp } 4.337.500$$

Hpp = barang tersedia untuk dijual – periode akhir

$$= \text{Rp } 13.750.000 - 4.337.500$$

$$= \text{Rp } 9.412.000$$

3. a. Rata –rata sederhana

$$= \frac{\text{jumlah harga}}{\text{Banyak transaksi pembelian}}$$
$$= \frac{\text{Rp } 8.000 + \text{Rp } 7.750 + 8.250 + 8.500}{4} = \frac{32.500}{4} = 8.125$$

Nilai persediaan akhir barang agang akhir

$$550 \text{ kg} \times \text{Rp } 8.125 = \text{Rp } 4.468.750$$

$$\text{HPP Rp } 13.750.000 - \text{Rp } 4.468.750 = \text{Rp } 9.281.250$$

b. Rata – rata tertebing/bergerak

= barang tersedia untuk dijual

Total persediaan

$$= \frac{\text{Rp } 13.750.000}{1.700} = \text{Rp } 8.088,23$$

Nilai persediaan akhir barang agang akhir

$$550 \text{ kg} \times \text{Rp } 8.088,23 = \text{Rp } 4.448.527$$

$$\text{HPP Rp } 13.750.000 - \text{Rp } 4.448.527 = \text{Rp } 13.741.912$$

4. Metode pengenal khusus

Nilai persediaan akhir 550 kg, pembelian tanggal 3/3 100kg, 10/3 300kg, 25/3

150 kg maka pembelian akhir dapat dilihat

$$3/3 \quad 100\text{kg} \quad \times \quad 7.750 = 775.000$$

$$10/3 \quad 300\text{kg} \quad \times \quad 8.250 = 2.475.000$$

$$25/3 \quad 150 \text{ kg} \quad \times \quad 8.500 = 1.275.000$$

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. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk

memperhatikan dan memahami materi yang sedang diajarkan sehingga Aktivitas dan hasil Belajar Siswa pun kurang maksimal dan rendah.

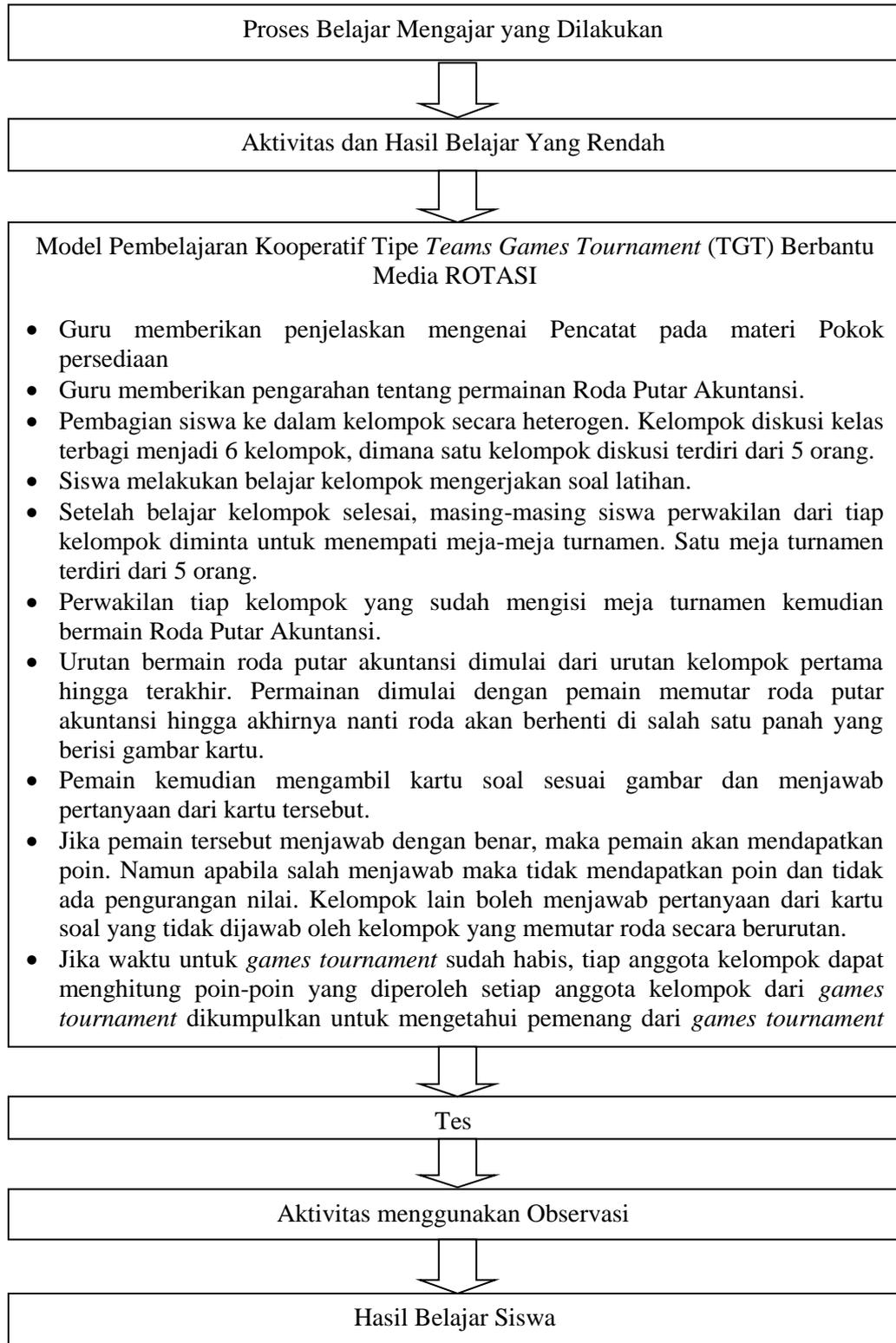
Melihat kondisi seperti di atas, peneliti pun mencari pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini merupakan model pembelajaran dengan cara para siswa dibagi dalam tim belajar secara heterogen yang terdiri atas 4-6 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.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk memperkaya wawasan siswa. Dengan adanya media, siswa tidak akan merasa bosan dan kelelahan dan mudah dipahami. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Roda Putar Akuntansi (ROTASI) suatu alat yang berbentuk lingkaran yang bisa bergerak dan dapat diputar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan kerangka berpikir seperti yang dikemukakan oleh peneliti di atas, maka diharapkan situasi pembelajaran akan menjadi aktif, menarik, dan menyenangkan dengan adanya penggunaan media, *game*, *tournament* dan penghargaan.

Dari kerangka konseptual yang diuraikan, maka peneliti akan memberikan gambaran secara skematis yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



GambarII.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK PAB 2 HELVETIA 2017/2018.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 Helvetia yang berjumlah 30 orang.

2. Objek Penelitian

Objek yang menjadi penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018.

C. Defenisi Operasional

Defenisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan menerapkan sistem pengelompokan/tim kecil beranggotakan 4-6 orang dengan kemampuan akademik siswa yang heterogen dan dipadukan dengan permainan dalam turnamen akademik yang berisi soal-soal akuntansi pada materi pencatatan persediaan. Pembelajaran ini memerlukan kerja sama antar individu untuk menyelesaikan tugas akademik dalam kelompok kecil, dimana mereka saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan mereka dan menutup kesenjangan pemahaman yang ada antar anggota kelompok. Siswa saling bekerja sama dalam belajar dan

bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

2. Media Roda Putar Akuntansi (ROTASI)

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran akuntansi. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang membantu guru untuk memperkaya wawasan anak didik dengan cara selain dengan metode ceramah. Dengan adanya media, siswa tidak akan merasa bosan dan mudah dipahami. Dari berbagai jenis media, peneliti dalam penelitian ini menggunakan media permainan yaitu Roda Putar Akuntansi (ROTASI).

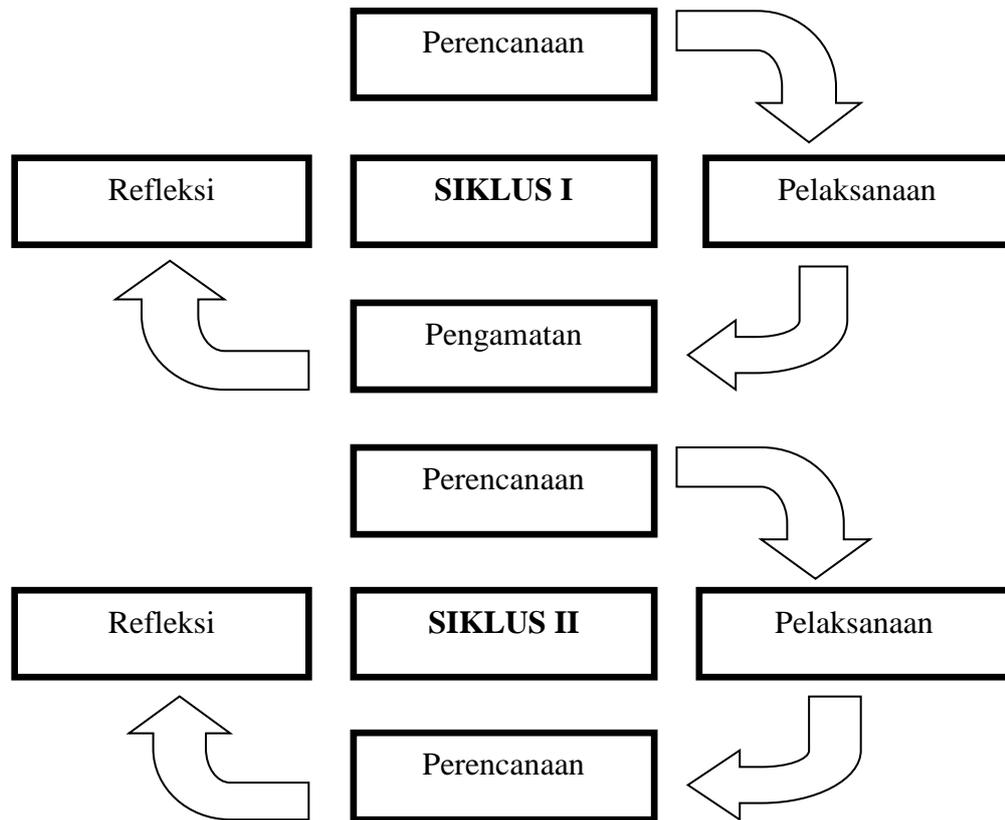
3. Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa adalah aktivitas fisik maupun mental siswa dalam mempelajari akuntansi. Adapun aktivitas fisik yang diamati antara lain *visual activities*, *oral activities*, *lisan activities*, dan *writing activities*. Adapun *mental activities* yang diamati yaitu aktivitas siswa dalam memecahkan soal turnamen. Pengukuran Aktivitas Belajar Akuntansi dilakukan dengan cara pengamatan terhadap Aktivitas Belajar Siswa selama mengikuti pembelajaran yang dapat dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti.

D. Prosedur Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Menurut Suharismi Arikunto, (dalam Paizaludin, dkk 2014: 33) tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : 1) Perencanaan (*Plainning*), 2) Pelaksanaan (*Action*), 3)

Pengamatan (*Observation*), 4) Refleksi (*Reflection*). Prosedur penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

A. Siklus I



Gambar 3.1
Siklus Model Pembelajaran Tindakan kelas

Siklus I

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahapan ini peneliti bersama guru bidang studi Akuntansi mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas sebagai berikut :

Mengadakan observasi awal disekolah, megidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran, mengadakan diskusi dengan guru bidang setudi dengan tindakan kelas dan membuat sekenario pemeblajaran sesuai dengan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media ROTASI.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media ROTASI akan dilakukan. Pada akhir tindakan diberikan tes kepada siswa untuk melihat hasil yang dicapai melalui pemberiantindakan.

Adapun prosedur kerja yang akan diterapkan pada tahun ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Rencana Kegiatan Tindakan Kelas
Siklus I

Siklus	Tahap	Output
Siklus 1	Perencanaan	Membuat RPP Menentukan pokok bahasan Mengembangkan skenario pembelajaran Menyiapkan sumber belajar Menyiapkan lembar kerja siswa Menyiapkan lembar observasi siswa
	Pelaksanaan	Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran 1. Guru memberikan pengarahan tentang permainan Roda Putar Akuntansi. 2. Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 6 kelompok, dimana satu kelompok diskusi terdiri dari 5 orang. 3. Siswa melakukan belajar kelompok mengerjakan soal latihan. 4. Setelah belajar kelompok selesai, masing-masing siswa perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja turnamen. Satu meja turnamen terdiri dari 5 orang. 5. Perwakilan tiap kelompok yang sudah mengisi meja turnamen kemudian bermain Roda Putar Akuntansi. 6. Urutan bermain roda putar akuntansi dimulai dari urutan kelompok pertama hingga terakhir. Permainan dimulai dengan pemain memutar

		<p>roda putar akuntansi hingga akhirnya nanti roda akan berhenti di salah satu panah yang berisi gambar kartu.</p> <p>7. Pemain kemudian mengambil kartu soal sesuai gambar dan menjawab pertanyaan dari kartu tersebut.</p> <p>8. Jika pemain tersebut menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapatkan poin. Namun apabila salah menjawab maka tidak mendapatkan poin dan tidak ada pengurangan nilai. Kelompok lain boleh menjawab pertanyaan dari kartu soal yang tidak dijawab.</p> <p>9. Jika waktu untuk <i>games tournament</i> sudah habis, kemudian poin-poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dikumpulkan untuk mengetahui pemenang dari <i>games tournament</i> Roda Putar Akuntansi.</p>
	Observasi	Melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dengan format observasi yang telah disiapkan
	Refleksi	<p>1. melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan</p> <p>2. membahas evaluasi tentang skenario pembelajaran</p> <p>3. melakukan hasil belajar siswa</p>

3. Tahap Pengamatan (Observing)

Pada observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan untuk memberikan peluang kepada guru sebagai pelaksana. Observasi yang dilakukan pada siklus I yaitu :

1. Melaksanakan pengamatan terhadap guru dalam proses tindakan
2. Mengamati keaktifan siswa dalam belajar
3. Menilai hasil tindakan kelas, baik pretest maupun post test
4. Menilai keberhasilan belajar siswa

4. Tahap Refleksi (Reflection)

Tahap Refleksi ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Jika masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, maka peneliti harus melaksanakan tahap tindakan ke-2 (dua) pada siklus II. Tapi

sebagai penguat bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I itu 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.

b. Siklus II

Siklus II tidak dapat di rencanakan sebelum Siklus I di laksanakan, karena Siklus II merupakan tindak lanjut Siklus I. Semua tahapan yang ditempuh pada Siklus II di rencanakan dan di laksanakan dengan memperhatikan hasil observasi pada hasil tes yang diberikan kepada siswa. Seperti pada Siklus I peneliti bersama dengan guru pelaksana merencanakan tahap-tahap pada siklus II. Adapun tahapan tersebut adalah :

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahapan ini peneliti bersama guru bidang studi Akuntansi mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas sebagai berikut :

Mengadakan observasi ke dua disekolah, megidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran, mengadakan diskusi dengan guru bidang setudi dengan tindakan kelas dan membuat sekenario pemeblajaran sesuai dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media ROTASI.

2. Tahap Tindakan (*Acting*)

Siswa dituntut untuk melaksanakan kegiatan belajar sesuai denga perancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada Siklus II ini, tindakan

yang diberikan berbeda dengan tindakan yang ada pada Siklus I karena tindakan ini di rencanakan sesuai dengan hasil tes dan observasi pada Siklus I.

Tabel 3.3
Rencana Kegiatan Tindakan Kelas
Siklus II

Siklus	Tahap	Output
Siklus 1	Perencanaan	Membuat RPP Menentukan pokok bahasan Mengembangkan sekenario pembelajaran Menyiapkan sumber belajar Menyiapkan lembar kerja siswa Menyiapkan lembar observasi siswa
	Pelaksanaan	Pemahaman siswa terhadap materi pemebelajaran 1. Guru memberikan pengarahan tentang permainanRoda Putar Akuntansi. 2. Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 6 kelompok, dimana satu kelompok diskusi terdiri dari 5 orang. 3. Siswa melakukan belajar kelompok mengerjakan soal latihan. 4. Setelah belajar kelompok selesai, masing-masing siswa perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja turnamen. Satu meja turnamen terdiri dari 5 orang. 5. Perwakilan tiap kelompok yang sudah mengisi meja turnamen kemudian bermain Roda Putar Akuntansi. 6. Urutan bermain roda putar akuntansi dimulai dari urutan kelompok pertama hingga terakhir. Permainan dimulai dengan pemain memutar roda putar akuntansi hingga akhirnya nanti roda akan berhenti di salah satu panah yang berisi gambar kartu. 7. Pemain kemudian mengambil kartu soal sesuai gambar dan menjawab pertanyaan dari kartu tersebut. 8. Jika pemain tersebut menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapatkan poin. Namun apabila salah menjawab maka tidak mendapatkan poin dan tidak ada pengurangan nilai. Kelompok lain boleh menjawab pertanyaan dari kartu soal yang tidak dijawab 9. Jika waktu untuk <i>games tournament</i> sudah habis,kemudian poin-poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dikumpulkan untuk mengetahui pemenang dari <i>games tournament</i> Roda Putar

		Akuntansi.
	Observasi	Melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dengan format observasi yang telah disiapkan
	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan 2. Membahas evaluasi tentang sekenario pembelajaran 3. Melakukan hasil belajar siswa

3. Tahap Pengamatan (Observing)

Setiap aktivitas di dalam kelas di amati dan di dokumentasikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati adalah perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

4. Tahap Refleksi (Reflection)

Pada tahap ini, peneliti bersama guru pelaksana mengadakan analisis terhadap hasil pengamatan yang di dapat selama proses belajar mengajar berlangsung. Sebelum diadakan tes untuk mengambil hasil belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan data

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto,2013). Tes yang diberikan tes uraian (Essay Tes) dan tes yang telah baku sesuai materi yang dipelajari yang berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Table 3.4
Kisi-Kisi Siklus I

No	Kopetensi Dasar	Materi Pelajaran	Jenjang Kognitif			Bobot	Rana kopetensi
			C1	C2	C3		
1	Persediaan	1. Pengertian persediaan	√			10	MD
		2. Macam-macam metode pencatatan dalam kartu persediaan fisik		√		20	SD
		3. Mencatat persediaan dengan metode fisik			√	70	SK
Total			1	1	2	100	

Table 3.5
Kisi-Kisi Siklus II

NO	Kopetensi Dasar	Materi Pelajaran	Jenjang kognitif	Bobot	Rana Kopetensi
			C3		
1	Persediaan	Pencatatan metode perfectual		100	SK
Total			3	100	

Keterangan :

C1 = Ingatan/Hafalan MD = Mudah
 C2 = Pemahaman SD = Sedang Mudah
 C3= Penerapan SK = Sukar

4. Observasi

Menurut Kunandar (2013:143) obsevasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan Data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengamatan sangat cocok untuk merekam dan kualitatif, misalnya prilaku, aktivitas, dan proses lainnya.

Tabel 3.6
Indikator Aktivitas Belajar

No	Aspek	Uraian Indikator
1.	<i>Visual Activities</i>	a Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran b Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
2	<i>Oral Activities</i>	c Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok d Siswa bertanya kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok. e Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas.
3	<i>Listening Activities</i>	f Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran g Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok/saat <i>game tournament</i> Roda Putar Akuntansi.
4	<i>Writing Activities</i>	h Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran i Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
5	<i>Mental Activities</i>	j Siswa memecahkan soal saat <i>game tournament</i> dengan media Roda Putar Akuntansi.

Pedoman penskoran Aktivitas Belajar Akuntansi dengan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Akuntansi

Kategori setiap indicator	Skor penilaian
Aktif	2
Cukup Aktif	1
Tidak AKtif	0

Berikut ini adalah rincian skor untuk setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa:

a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran

Skor 2	:	Siswa selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran dan tidak berbicara dengan temannya
Skor 1	:	memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal diluar topik pembelajaran
Skor 0	:	Siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran

b. Siswa membaca materi Pembelajaran Akuntansi

Skor 2	:	Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi atas kesadaran diri sendiri
Skor 1	:	Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi setelah diperintah guru
Skor 0	:	Siswa tidak membaca dan mempelajari materi pembelajaran Akuntansi

c. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Skor 2	:	Siswa berdiskusi dengan teman sesuai topik pembelajaran yang diberikan setengah lebih dari jalannya belajar kelompok
Skor 1	:	Siswa berdiskusi dengan teman sesuai topik pembelajaran yang diberikan kurang dari setengah dari jalannya saat belajar kelompok
Skor 0	:	Siswa tidak berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

d. Siswa bertanya kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok

Skor 2	:	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok sebanyak ≥ 2
Skor 1	:	Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok sebanyak 1 kali
Skor 0	:	Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok

e. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas.

Skor 2	:	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas sebanyak ≥ 2
Skor 1	:	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas sebanyak 1 kali
Skor 0	:	Siswa tidak memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas

f. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.

Skor 2	:	Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
Skor 1	:	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi kelas materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal diluar topik pembelajaran
Skor 0	:	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

g. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok/saat *game tournament* Roda Putar Akuntansi

Skor 2	:	Siswa selalu mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok atau saat <i>game tournament</i> Roda Putar Akuntansi.
Skor 1	:	Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok atau saat <i>game tournament</i> Roda Putar Akuntansi namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal diluar topik pembelajaran
Skor 0	:	Siswa tidak mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar dalam tim atau saat <i>game tournament</i> ROTASI

h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.

Skor 2	:	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran atas kesadaran dirinya sendiri .
Skor 1	:	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran setelah diperintah guru
Skor 0	:	Siswa tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.

Skor Maksimal											
% Aktivitas Tiap Indikator											
Aspek											

F. Teknik Analisis Data

Dari data dan informasi yang sudah diperoleh, maka digunakan teknik analisis data yaitu Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dengan Persentase. Analisis Data Deskriptif dengan Persentase ini digunakan untuk menganalisis data Aktivitas Belajar Akuntansi. Analisis ini dilakukan dengan:

1. Mengolah skor Aktivitas Belajar Akuntansi
 - a. Membuat kategori penyekoran untuk Aktivitas Belajar Akuntansi
 - b. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Aktivitas Belajar
 - c. Menghitung skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013: 137)

- d. Menghitung peningkatan persentase skor siklus Aktivitas Belajar Akuntansi.
 - 1) Peningkatan persentase relatif skor siklus tiap indikator dengan

rumus:

$$\frac{B - A}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

B : Persentase Skor Siklus II tiap indikator

A : Persentase Skor Siklus I tiap indikator

2) Peningkatan persentase absolute skor siklus tiap indikator dengan rumus:

$$B - A$$

Keterangan:

B : Persentase Skor Siklus II tiap indikator

A : Persentase Skor Siklus I tiap indicator

3) Menghitung persentase skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi dengan rumus:

$$\frac{\text{SkorAktivitasBelajar}}{\text{JumlahIndikator}} \times 100 \%$$

4) Untuk menghitung persentase perubahan hasil belajar secara klasikal digunakan dengan rumus :

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

Keterangan :

D = Persentasi ketuntasan belajar klasikal

X = Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa Menyajikan Data

Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus :

$$MX = \Sigma X$$

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

Keterangan :

M_x = Rata-Rata

ΣX = Jumlah dari Skor-Skor (nilai-nilai) yang ada

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

5) Menyajikan Data

Setelah data mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi diolah, data disampaikan secara sederhana dan di sajikan dalam bentuk tabel dan grafik sehingga muda dipahami.

6) Menarik Kesimpulan

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel grafik, kemudian dilakukan pemaknaan data kedalam pernyataan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah Singkat Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Bapak Drs. H.Ahmad Nasution, M.Pd sebagai kepala Sekolah SMK PAB 2 Helvetia, bahwa awal sejarah berdirinya Sekolah Menengah Kejuruan yang disingkat SMK ini diasuh oleh Organisasi Persatuan Amal Bakti (PAB) Sumatra Utara suatu Organisasi Pendidikan, Sosial dan Dakwah yang berkedudukan di medan. Dimana PAB mengasuh Lembaga Pendidikan tingkat SD, SMP, Tsanawiyah, Aliyah, SMA dan SMK yang saat ini berjumlah 84 unit. Lokasi sekolahnya dikota Medan, Binjai, Kabupaten Deli Serdang dan Kabupaten Langkat.

Sekolah Menengah Kejuruan ini oleh pengasuhnya Organisasi Persatuan Amal Bakti (PAB) Sumatra Utara, diberi nomor urut 2 yaitu SMK Swasta PAB 2 Helvetia, yang pada awalnya berdirinya yaitu pada Tahun Pelajaran 1984/1985 merupakan Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA). Tepatnya pada tanggal 17 juli 1984, dengan izin pendirinya yang dikeluarkan oleh Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatra Utara No.082/1.05/A.85 tanggal :01 Mei 1985.

Berdirinya SMK (SMEA) PAB 2 Helvetia sebagai pengganti Sekolah Pendidikan Guru (SPG-PAB 1 Helvetia) yang berdiri sejak tahun 1966, yang olehkebijaksanaan Departemen Pendidikan Nasional Mulai tahun 1984 untuk standar guru Sekolah Dasar (SD) harus dari tamatan PGSD secara bertahap

ditutup, sekolah hanya menyelesaikan kelas-kelas yang ada, sehingga secara alami lembaga SPG tidak ada lagi.

Untuk menggantinya guna kelanjutan tenaga pendidik dan kependidikan yang ada, serta sarana prasarana yang dikelola swasta. Maka lembaga pendidikan yang mengelola SPG diberi kesempatan untuk membuka jenjang sekolah lain, maka sebagai pengganti SPG dibuka sekolah baru yaitu SMEA PAB Helvetia (tahun 1984) dengan jurusan keuangan dan tata usaha.

Sebagai kepala sekolah pertama SMEA PAB 1 Helvetia dijabat oleh Drs. H.DS (alm). Bertugas sejak berdirinya SMEA/SMK PAB tanggal 17 juli 1984 sampai dengan Beliau meninggal dunia karena sakit pada tanggal 29 september 1998. Sebagai pengganti Kepala Sekolah oleh Organisasi Persatuan Amal Bakti (PAB) Sumatra Utara Drs. H.Ahmad Nasution ,M.Pd menjabat hingga saat ini.

Dalam perkembangan SMK Swasta PAB 2 Helvetia hingga saat ini :

1. Pada saat SMEA dibawah pembina Badan Pendidikan Menengah Kejuruan Kanwil Departemen Pendidikan dengan Pemda Provinsi Sumatra Utara, SMEA Swasta PAB 1 Helvetia ditetapkan sebagai panitia Ujian Nasional Sub Rayon Kota Medan dengan anggota sekolah :

- a. SMEA-Laksamana Martadinata
- b. SMEA-Krakatau
- c. SMEA-Eka Prasetya
- d. SEMA-Markus
- e. SMEA-SiLoan
- f. SMEA-Budi Agung

- g. SMEA-YPK Mabar
 - h. SMEA-Hasanuddin
2. Dalam era otonomi daerah ,tahun 2013 berdasarkan keputusan Kepala Sekolah Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Utara No: 094/461/PPUN-SU/2013 tanggal: 1 maret 2013, ditetapkan sebagai Panitia Ujian Nasional Sub Rayon 04 Kabupaten Deli Serdang dengan anggota sekolah:
- a. SMK Swasta PAB 1 Helvetia
 - b. SMK Swasta PAB 4 Klumpang
 - c. SMK Swasta PAB 5 Kelambir Lima
 - d. SMK Swastab Bayu Pertiwi 1 Sunggal
 - e. SMK Swasta Bayu Pertiwi 2 Sunggal
 - f. SMK Swasta Bayu Pertiwi 3 Sunggal
 - g. SMK Swasta Pangeran Antasari Helvetia
 - h. SMK Swasta AL-Washliyah –Hampan Perak
3. Dalam sejarah perkembangan sekolah pada tahun 2012 SMK Swasta PAB 2 Helvetia setelah diadakan audit yang sangat ketat oleh United Registran of Systems (URS) sejak tanggal 4 April 2012 memperoleh Certificate of Registration Management of Vocational School ISO. 9001: 2008.
4. Demikian pula oleh Internasional Humas Resources Development Program (IHRDP), Kepala SMK Swasta PAB 2 Helvetia Drs. H. Ahmad Nasution, M.Pd telah diberikan :”Education Award 2012” sebagai salah satu Kepala Sekolah terbaik yang dinilai lembaga tersebut.

5. Selanjutnya dengan akreditasi sekolah, bahwa berdasarkan penilaian dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah / Madrasah Provinsi Sumatra Utara, Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dan Akuntansi berdasarkan Sertifikat nomor MK 013454 dan MK 013456 tanggal 9 November 1912 mendapat nilai peringkat A (Amat Baik).

Selain itu, adapun rekapitulasi tenaga pendidikan dan kependidikan di SMK PAB 2 Helvetia Medan , yaitu :

No	Keterangan	Sarjana Muda	S.I	S.2	Jumlah
1.	ru	rang	orang	rang	orang
2.	gawai	rang	orang		orang

2. Visi Misi SMK PAB 2 Helvetia

1. Visi

Mewujudkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan tenaga kerja yang berkompetensi dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, serta menghasilkan tamatan yang mampu bersaing pada tingkat nasional dan global sekaligus meningkatkan potensi daerah untuk dapat berpartisipasi pada pasar bebas.

2. Misi

Pemberdayaan sumber daya manusia yang unggul dalam prestasi yang dilandasi iman dan taqwa. Pemberdayaan SMK dengan dunia usaha dan industri yang mampu menghasilkan tamatan kompetensi keahlian Akuntansi dan Administrasi Perkantoran yang berjiwa kewirausahaan untuk menciptakan

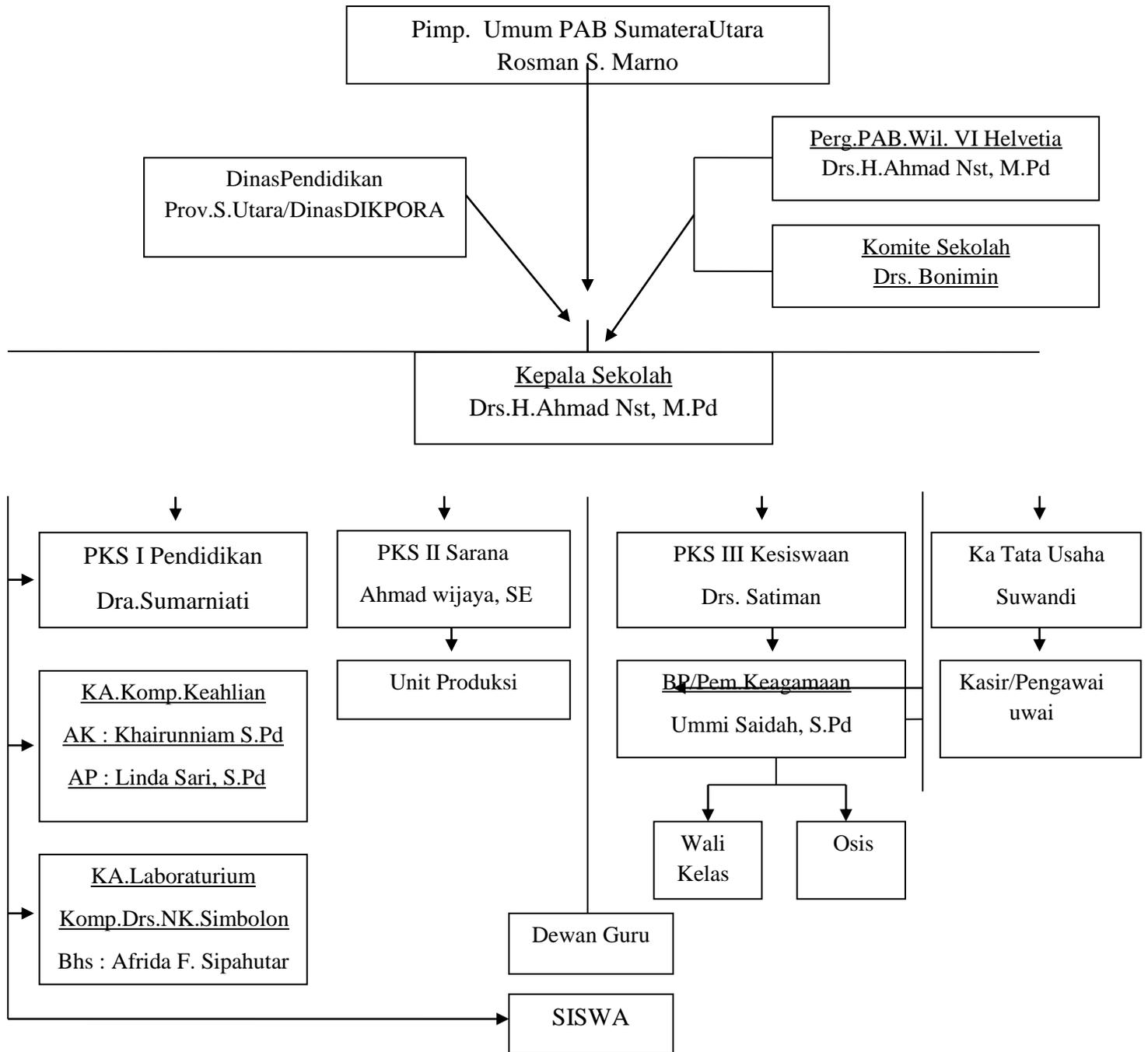
lapangan kerja atau mengisi lapangan kerja lokal dan pasar global yang berwawasan mutu dan keunggulan, mengacu:

- a. Seluruh warga sekolah dapat menumbuh kembangkan semangat keunggulan untuk berkompetensi.
- b. Peserta didik dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal yang berorientasi kepada pencapaian kompetensi yang mampu bersaing dengan peralatan yang dimiliki.
- c. Melalui program pembelajaran normatif, adaptif, dan produktif akan tumbuh penghayatan terhadap agama yang di anut dan berbudaya tinggi serta sumber kearifan dalam bertindak.
- d. Sekolah dapat mengembangkan dan mengintensifkan hubungan dengan DUDI dan instansi lainnya
- e. Menerapkan manajemen pengelolaan mengayu ISO 9001: 2008, dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan stake holders.

3. Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 2 Helvetia

Struktur organisasi merupakan kesatuan kerangka organisasi yang ditetapkan untuk proses manajerial, sistem, pola tingkah laku yang muncul dan terjadi dalam praktek penyelenggaraan organisasi. Berikut adalah struktur organisasi SMK PAB 2 Helvetia Medan :

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH SMK PAB 2 HELVETIA



Gambar 4.1
Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 2 HELVETIA

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMK PAB 2 Helvetia dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Kelas XI Akuntansi.

1. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Roda Putar, peneliti melakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran akuntansi. Perencanaan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan guru dan peneliti bahwa materi yang di pelajari tentang persediaan. Adapun persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

- 1) Membuat RPP yang digunakan sebagai skenario pembelajaran akuntansi dengan model TGT dan memvalidasikan RPP tersebut kepada guru.
- 2) Menyiapkan materi yang diajarkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media ROTASI.
- 3) Membuat kelompok belajar siswa secara heterogen berdasarkan nilai ulangan harian 1 dengan membagi sebanyak 6 kelompok, dimana satu kelompok terdiri 4 atau 5 siswa.
- 4) Membuat latihan soal untuk dibahas dalam belajar kelompok.

- 5) Membuat pengelompokan siswa secara homogen sebanyak 6 kelompok yang terdiri dari perwakilan masing-masing kelompok secara heterogen untuk menempati meja-meja turnamen.
- 6) Membuat ketentuan *game* dan penilaian *game*.
- 7) Membuat lembar observasi dan format catatan harian.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti sudah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan. Adapun pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

- a. Apresiasi Awal

- 1) Guru memberikan salam
- 2) Guru membuka pembelajaran dengan doa
- 3) Guru memeriksa kehadiran siswa
- 4) Guru memusatkan Perhatian siswa pada materi yang akan di peljari

- b. Motivasi

Guru mengingatkan kembali materi pembelajaran yang lalu dengan materi yang akan datang

2. Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi

Guru menyampaikan metode dan model pembelajaran Tipe Games Tournament yang akan di laksanakan

b. Elaborasi

- 1) Guru memberikan pengarahan tentang permainan Roda Putar Akuntansi.
- 2) Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 6 kelompok, dimana satu kelompok diskusi terdiri dari 5 orang.
- 3) Siswa melakukan belajar kelompok mengerjakan soal latihan.
- 4) Setelah belajar kelompok selesai, masing-masing siswa perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menempati meja-meja turnamen. Satu meja turnamen terdiri dari 5 orang.
- 5) Perwakilan tiap kelompok yang sudah mengisi meja turnamen kemudian bermain Roda Putar Akuntansi.
- 6) Urutan bermain roda putar akuntansi dimulai dari urutan kelompok pertama hingga terakhir. Permainan dimulai dengan pemain memutar roda putar akuntansi hingga akhirnya nanti roda akan berhenti di salah satu panah yang berisi gambar kartu.

c. Konfirmasi

Guru mengklasifikasi tentang pembahasan yang telah dilakukan

3. Kegiatan Penutup

- 1) Menarik kesimpulan tentang pembahasan yang telah dilakukan
- 2) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah dibahas
- 3) Guru mengakhiri dengan salam

c. Pengamatan

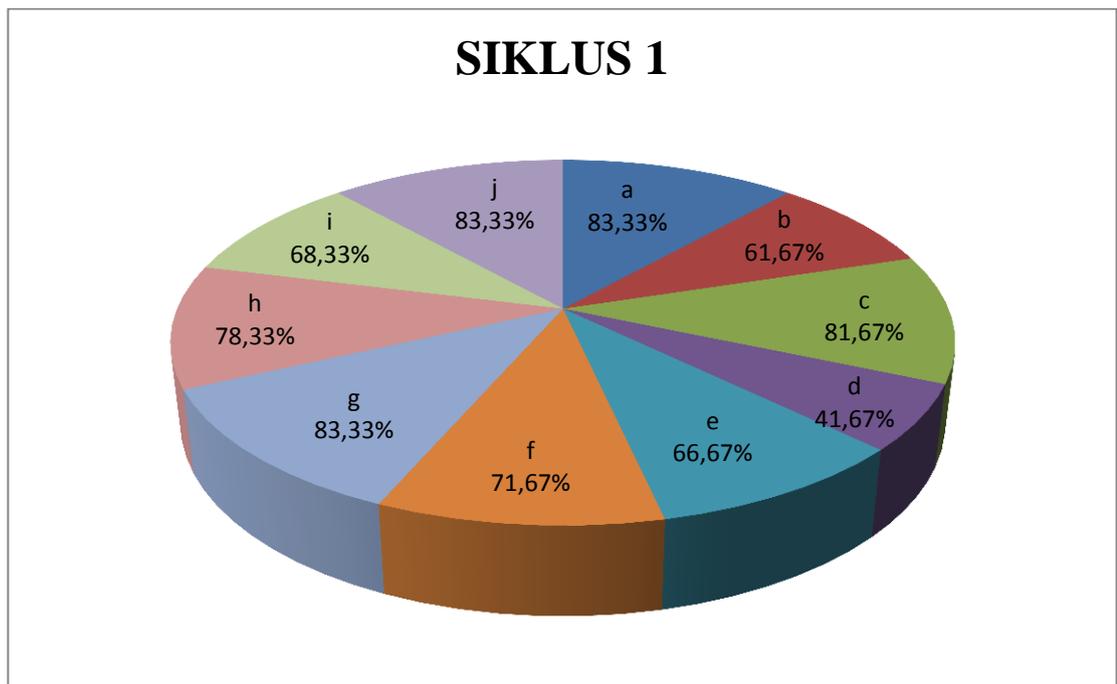
Observasi yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan efektif siswa yang terlibat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ROTASI yang telah diterapkan selama proses pembelajaran adapun hal-hal yang diamati dari siswa yaitu:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus I

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas per Indikator
1.	<i>Visual Activities</i>	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran	83,33%
		Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi	61,67%
2	<i>Oral Activities</i>	Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	81,67%
		Siswa bertanya kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok.	41,67%
		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas.	66,67%
3	<i>Listening Activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	71,67%
		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok/saat <i>game tournament</i> Roda Putar Akuntansi	83,33%
4	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	78,33%
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	68,33%
5	<i>Mental Activities</i>	Siswa memecahkan soal saat <i>game tournament</i> dengan media Roda Putar Akuntansi.	83,33%
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus I			72%

(sumber: data primer yang diolah)

Tabel tersebut menjelaskan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar siswa pada Siklus I sebesar 72 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar siswa belum mencapai kriteria minimal, yaitu sebesar 75%. Berdasarkan tabel hasil observasi Aktivitas Belajar siswa siklus I, maka Aktivitas Belajar Siswa dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 4.2 Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus I

Keterangan :

- a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran
- b. Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
- c. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- d. Siswa bertanya kepada guru/teman pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok
- e. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas
- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- g. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok/saat *game tournament* Roda Putar Akuntansi
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran

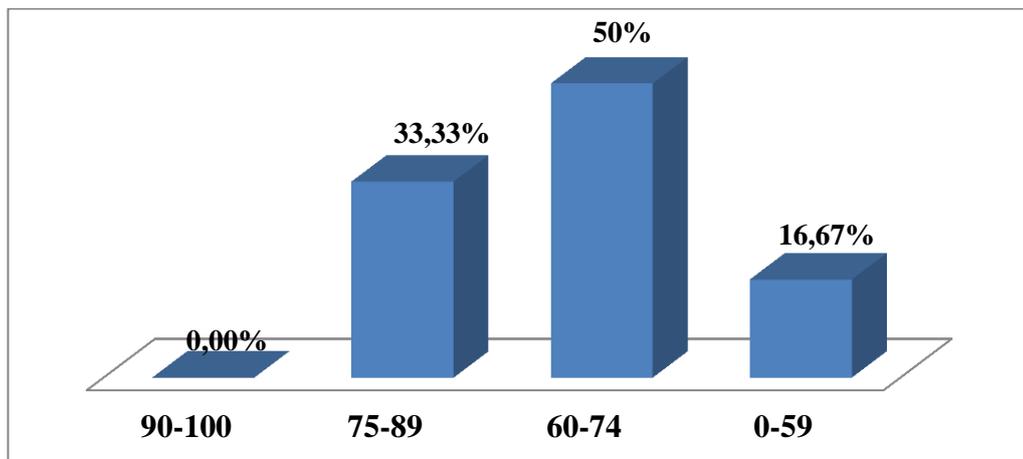
- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j. Siswa memecahkan soal saat *game tournament* dengan media Roda Putar Akuntansi

Oleh Karena itu untuk siklus selanjutnya, peneliti akan merancang pembelajaran untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

**Table 4.2 Hasil Belajar
Siklus I**

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa (%)
90-100	Amat Baik	0	0,00%
75-89	Baik	10	33,33%
60-74	Cukup	15	50%%
0-59	Kurang	5	16,67%
Jumlah		30	100%
Jumlah Nilai		2109	
Rata-Rata		70,3	

Selanjutnya agar lebih jelas hasil belajar siklus I dituangkan dalam bentuk grafik berikut ini :



Gambar 4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

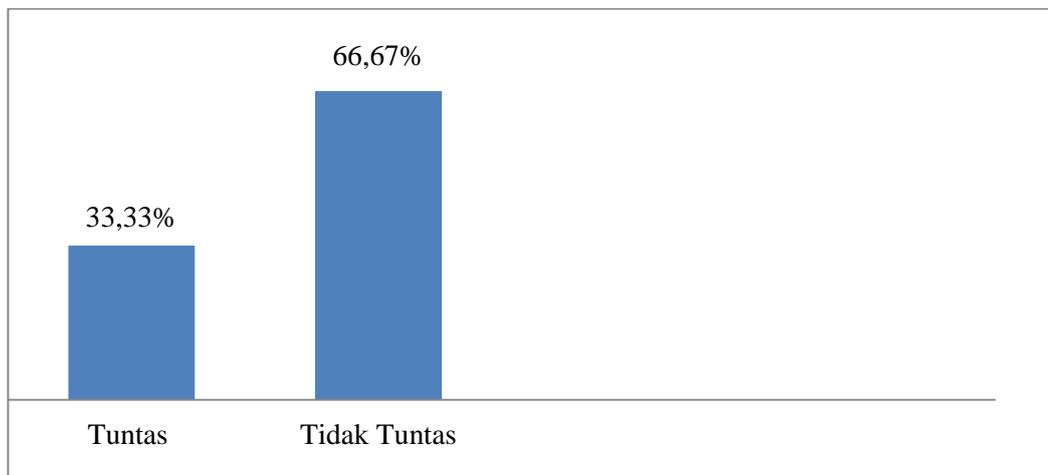
Dari data diatas dapat diketahui bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes, terdapat 10 orang siswa yang dinyatakan lulus tuntas dan sisanya 20 orang siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal.

Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan data perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Table 4.3 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasik Pada Siklus I

Nilai Rata-Rata Kelas			Persentasi Ketuntasan (%)	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
70,3	10	20	33,33%	66,67%

Berikut adalah grafik yang menggambarkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I.



Gambar 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I

d. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Pada siklus I ini penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI Akuntansi belum terlaksana secara optimal sehingga perlu dilakukan evaluasi.

Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran pada siklus I yaitu presentasi guru, belajar kelompok, *games tournament*, dan penghargaan.

Berdasarkan pengamatan, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan TGT. Hal tersebut dibuktikan dengan pencapaian persentase Aktivitas Belajar Akuntansi yang memenuhi indikator keberhasilan minimum sebesar $\geq 75\%$. Namun, masih terdapat beberapa indikator aktivitas siswa yang kurangaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan skor rata-rata Aktivitas Belajar

Akuntansi Siswa hanya mencapai persentase sebesar 72%. Hasil tersebut masih kurang dari indikator keberhasilan minimum. Adapun indikator Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa yang masih kurang yaitu siswa membaca materi pembelajaran hanya mencapai 61,67%, siswa bertanya kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok hanya mencapai 41,67%, siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas hanya mencapai 66,67%, siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran hanya mencapai 71,67%, dan siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok hanya mencapai 68,33%.

Dari tes hasil belajar siswa pada siklus I tersebut diperoleh data sebanyak 10 orang siswa (33,33%) termasuk dalam kategori tuntas, dan 20 orang siswa tidak tuntas (66,67%) termasuk dalam kategori tidak tuntas dengan nilai rata-rata kelas yaitu 69,67%.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah tercapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua Berdasarkan hasil penelitian siklus I, diperoleh kendala-kendala sebagai berikut:

- 1) Masih banyak siswa yang tidak membaca materi pembelajaran akuntansi
- 2) Siswa kurang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat saat kegiatan presentasi/saat belajar kelompok.
- 3) Masih belum banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

- 4) Siswa masih bingung dengan peraturan saat turnamen menggunakan Permainan Roda Putar Akuntansi.
- 5) Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran sehingga waktu untuk turnamen dirasa siswa kurang lama.
- 6) Rendahnya hasil-hasilnya belajar siswa

2. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Adapun perencanaan pembelajaran pada siklus kedua ini yaitu :

1. Meningkatkan upaya memotivasi siswa agar terlihat aktif dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengutarakan pendapat atau pemikiran mereka sendiri
2. Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan kompetensi dasar Melakukan Pencatatan persediaan
4. Memaksimalkan pendalaman materi bagi yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI
5. Menyusun lembar observasi aktivitas siswa

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan siklus dua peneliti menjalankan seperti direncanakan sebelumnya, pada tindakan siklus kedua ini diawali penjelasan kepada siswa tentang prosedur yang dilaksanakan pada pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) Berbantu Media Roda Putar Akuntansi untuk pelajaran persediaan dan didapat kondisi berikut:

1. Suasana pembelajaran sudah menjadi lebih aktif sesuai yang diharapkan peneliti dengan menggunakan prinsip Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI
2. Penggunaan model pembelajaran berbantu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI bagaimana cara mencatat persediaan dalam sistem periodic, tampak siswa antusias saat mengikuti proses belajar mengajar dan tampak pada ketepatan siswa menjawab pertanyaan.
3. Hampir seluruh siswa merasa termotivasi untuk bertanya dan menanggapi suatu permasalahan yang timbul baik dari guru maupun dari siswa lainnya.
4. Suasana pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan sudah lebih tercipta.
5. Tes akhir dilaksanakan dan terlihat siswa dengan mudah menjawab soal-soal tersebut.

c. Pengamatan

Observasi yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan efektif siswa yang terlibat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ROTASI yang telah diterapkan selama proses pembelajaran adapun hal-hal yang diamati dari siswa

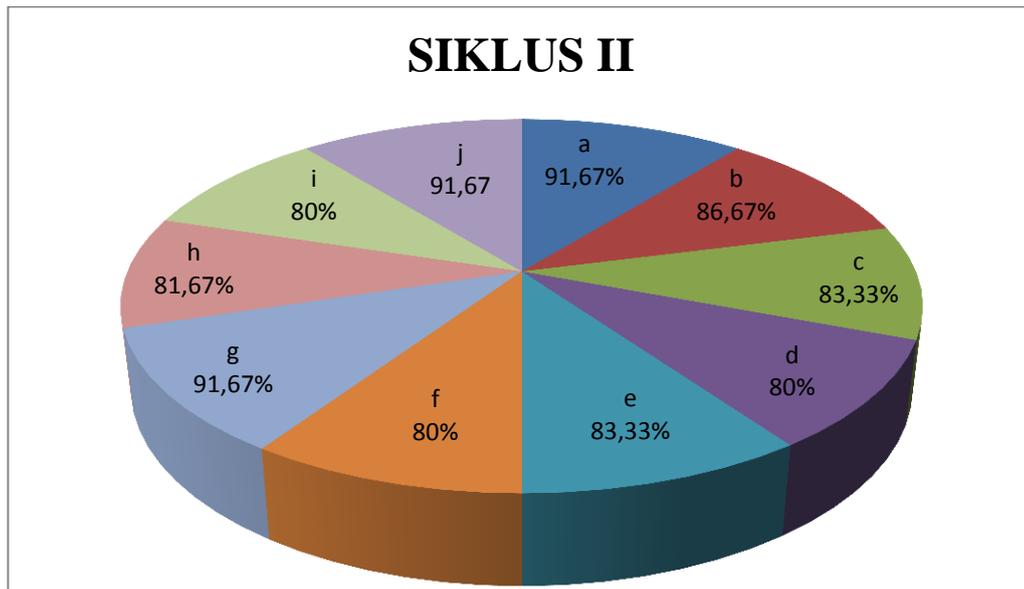
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus II

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas per Indikator
----	-------	------------------	---------------------------

1.	<i>Visual Activities</i>	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran	91,67%
		Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi	86,67%
2	<i>Oral Activities</i>	Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	83,33%
		Siswa bertanya kepada guru pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok.	80%
		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas.	83,33%
3	<i>Listening Activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	80%
		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok/saat <i>game tournament</i> Roda Putar Akuntansi	91,67%
4	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	81,67%
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	80%
5	<i>Mental Activities</i>	Siswa memecahkan soal saat <i>game tournament</i> dengan media Roda Putar Akuntansi.	91,67%
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus II			85%

(sumber: data primer yang diolah)

Tabel tersebut menjelaskan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar siswa pada Siklus II sebesar 85 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar siswa belum mencapai kriteria minimal, yaitu sebesar 75%. Berdasarkan tabel hasil observasi Aktivitas Belajar siswa siklus II, maka Aktivitas Belajar Siswa dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.5 Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus II

Keterangan :

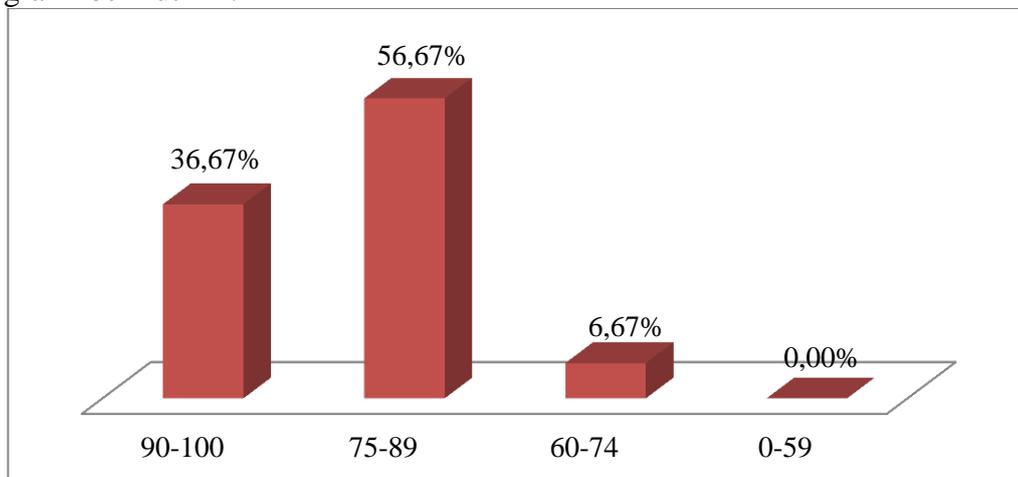
- a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran
- b. Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi
- c. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- d. Siswa bertanya kepada guru/teman pada saat presentasi materi pembelajaran/saat kegiatan belajar kelompok
- e. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, ataupun komentar kepada guru/teman tentang materi yang telah dibahas
- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- g. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok/saat *game tournament* Roda Putar Akuntansi
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j. Siswa memecahkan soal saat *game tournament* dengan media Roda Putar Akuntansi

Oleh Karena itu untuk siklus selanjutnya, peneliti akan merancang pembelajaran untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

**Table 4.5 Hasil Belajar
Siklus II**

Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa (%)
90-100	Amat Baik	11	36,67%
75-89	Baik	17	56,67%
60-74	Cukup	2	6,67%
0-59	Kurang	0	0,00%
Jumlah		30	100%
Jumlah Nilai		2518	
Rata-Rata		83,93	

Selanjutnya agar lebih jelas hasil belajar siklus II dituangkan dalam bentuk grafik berikut ini :



Gambar 4.6 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

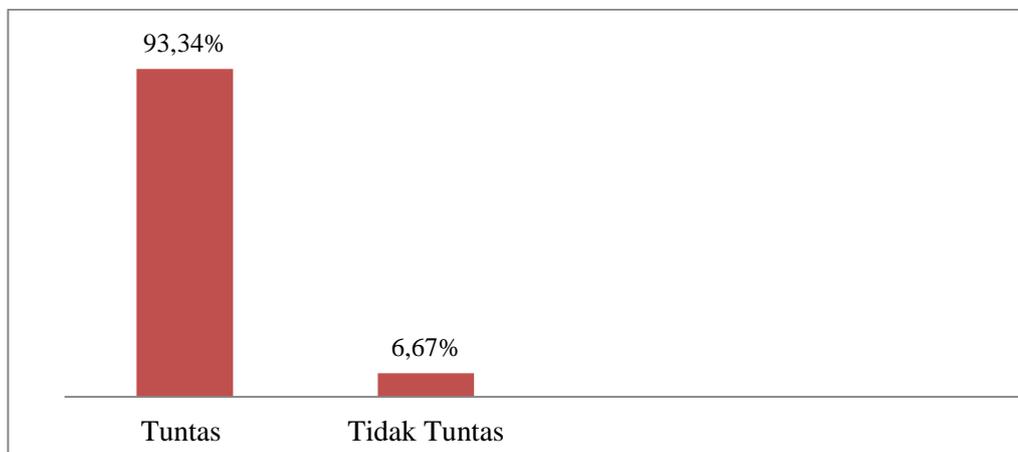
Dari data diatas dapat diketahui bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes, terdapat 28 orang siswa yang dinyatakan lulus tuntas dan sisanya 2 orang siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal. Nilai rata-rata pada siklus II adalah 83,93 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 93,34%.

Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan data perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Table 4.6 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasik Pada Siklus II

Nilai Rata-Rata Kelas			Persentasi Ketuntasan (%)	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
83,93%	28	2	93,34%	6,67%

Berikut adalah grafik yang menggambarkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II.



Gambar 4.7 Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus II

d. Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada Siklus II ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan keaktifan belajar siswa juga meningkat dari siklus I yang aktif hanya 72%. Siklus II yang aktif menjadi 85% didukung oleh meningkatnya aktifitas belajar dan meningkatkan suasana pembelajaran yang kondusif.
- b. Meningkatnya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar 33,33% pada siklus I dan 93,34% pada siklus II.

Kendala pada siklus I dapat diatasi walaupun belum sepenuhnya. Siswa yang tidak aktif dalam belajar sehingga menjadikan kelas tidak kondusif, pada siklus II ini sudah lebih bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan pada siklus II telah meningkatkan

aktifitas dan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok, sehingga tidak perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan penelitian diatas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASI dapat meningkatkan Aktivitas Belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, dimana siswa dapat bekerja sama dengan kelompok, menyampaikan pendapat, dan bertanya pada saat berdiskusi.
2. Terjadi peningkatan Hasil Belajar Akuntansi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media ROTASIpada Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK PAB 2 Helvetia. Hal ini dapat dilihat dari siklus I tersebut diperoleh 33,33% di kategorikan tuntas atau 10 siswa dari 30 siswa. Sedangkan pada siklus ke II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu hasil belajar siswa yang tuntas 93,34% atau 28 siswa dari 30 siswa. Dengan begitu hasil belajar mengalami peningkatan 60,01% dari siklus I ke siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran, meskipun tidak ada model pembelajaran yang cocok untuk siswa ataupun pokok bahasan materinya.
2. Guru sebaiknya memperhatikan pola mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap akuntansi.
3. Guru hendaknya lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anas, Sudijono (2011). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Zainal, Asril. (2015). *Micro Teaching*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asep, Jihad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diambil dari : <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>, pada tanggal 2 November 2017.
- Dwi Harti. (2008). *Modul Akuntansi*. Jakarta: Erlangga
- Kunandar. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ngalimun. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Paizaluddin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabet
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Plajar.
- Rina, Istifar Noni. Penerapan Pembelajaran TGT Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMK 1 TEMPEL. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XIV, No. 1, Tahun 2016*.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadirman. (2016). *Intraksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tukiran, Taniredja, dkk.(2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.