

6 IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI

by Beni Habibi

Submission date: 25-Mar-2024 09:21AM (UTC+0700)

Submission ID: 2330089889

File name: IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI.pdf (234.52K)

Word count: 3382

Character count: 21749

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI

Dian Rosmalina¹⁾*, Umi Fadilah²⁾, Beni Habibi³⁾

¹Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Guru Produktif OTKP, SMK N 2 Tegal. Jalan Wisanggeni No. 1, Kejambon, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52124 Indonesia.

³Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

*Korespondensi Penulis. Email: dianrosmalina119@gmail.com, Telp +6289512849287

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X AKL 2 di SMK Negeri 2 Tegal pada Tahun Ajaran 2022/2023 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Subyek penelitian ini terdiri dari 36 siswa. Pengumpulan data melibatkan tes, observasi, dan dokumentasi dengan instrumen tes dan lembar observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 14%, dari 78% pada siklus I (rata-rata kelas 79,91) menjadi 92% pada siklus II (rata-rata kelas 90,22). Selain itu, terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar sebesar 19% (relatif) dan 14% (absolut), dari 76% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Analisis data juga menunjukkan skor sudah memenuhi kriteria minimal 75%. Secara keseluruhan, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT efektif meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to enhance the activity and learning outcomes of 10th-grade students in AKL 2 class at State Vocational High School 2 Tegal in the academic year 2022/2023 through the implementation of the cooperative learning model known as Teams Games Tournament (TGT). The subjects of this study consist of 36 students. Data collection involves tests, observations, and documentation, utilizing test instruments and observation sheets. Data analysis is carried out using a quantitative descriptive approach with percentages. The research results indicate a 14% increase in the percentage of classical learning achievement, from 78% in Cycle I (class average 79.91) to 92% in Cycle II (class average 90.22). Moreover, there is an increase in the average learning activity score by 19% (relative) and 14% (absolute), from 76% in Cycle I to 90% in Cycle II. The data analysis also confirms that the scores meet the minimum criteria of 75%. Overall, the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model effectively enhances student activity and learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Activity, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan kelangsungan hidup suatu negara dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Di tengah era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, pendidikan menjadi sarana utama untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas SDM yang dapat menjadi pendorong kemajuan bangsa. Dalam situasi ini, sistem pendidikan yang efektif di suatu negara menjadi faktor yang menentukan dalam menciptakan SDM berkualitas, handal, kompeten, profesional dalam bidangnya, serta memiliki kemampuan untuk bersaing di tingkat internasional.

Di Indonesia, peran penting pendidikan diakui dan diatur oleh UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. UU ini mengartikan pendidikan sebagai upaya

yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk aspek-aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa.

Salah satu elemen utama dalam sistem pendidikan yang berperan penting dalam membentuk SDM berkualitas adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bertujuan untuk menghasilkan SDM yang terampil, profesional, dan memiliki disiplin yang tinggi, terutama di bidang-bidang keahlian tertentu. Dalam lingkungan pendidikan SMK, guru memegang peran kunci sebagai fasilitator pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang efektif sangat tergantung pada kemampuan dan kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

Salah satu cabang ilmu sosial (IPS) yang dianggap kompleks oleh siswa adalah akuntansi. Dari hasil ulangan siswa, terlihat bahwa banyak siswa belum mencapai standar nilai minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Siswa dianggap lulus jika mereka mendapatkan nilai setara atau di atas KKM 75. Berdasarkan hasil ulangan harian pada tahun ajaran 2022/2023 untuk materi jurnal penyesuaian di semester dua, sekitar 69,44% dari total 36 siswa telah memenuhi standar kelulusan, sementara sisanya, sekitar 30,56%, belum mencapai standar tersebut. Selain itu, observasi yang dilakukan pada Maret 2023 selama pelajaran akuntansi Perusahaan Jasa di kelas X AKL 2 SMK Negeri 2 Tegal menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih cenderung berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, dengan sedikit latihan soal. Hal ini menghasilkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pendekatan ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan ketidakaktifan siswa dalam kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 67% dari total 36 siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sisanya, sekitar 33%, lebih sering menggunakan waktu untuk bermain dengan teman atau melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi yang diajarkan. Situasi ini mencerminkan bahwa siswa kurang termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan oleh ketidakadegan metode pembelajaran yang mendorong partisipasi, sehingga siswa lebih cenderung mengalihkan perhatian mereka ke hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Dalam rangka mengatasi masalah ini, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan mengaplikasikan elemen kompetisi melalui turnamen akademik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game seperti QuizWhizzer juga membuktikan memberikan hasil positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran. Dengan konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung oleh QuizWhizzer dalam mata pelajaran akuntansi, terutama pada materi Laporan Laba Rugi Perusahaan Dagang, guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas X AKL 2 SMK Negeri 2 Tegal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam kerja sama antara peneliti dan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 2 SMK Negeri 2 Tegal. Penelitian ini terdiri dari dua siklus: siklus I dan siklus II. Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan

Tahapan perencanaan tindakan meliputi: (1) Identifikasi masalah melalui pengamatan aktivitas belajar siswa dan analisis hasil belajar sebelum siklus I; (2) Rumuskan masalah yang diidentifikasi; (3) Bentuk hipotesis pemecahan masalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif menggunakan model TGT untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa; (4) Buat modul pembelajaran dengan materi laporan laba rugi perusahaan dagang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; (5) Persiapkan sumber belajar; (6) Siapkan pedoman observasi sebagai alat pengamatan aktivitas belajar siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Implementasikan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Proses pembelajaran melibatkan langkah-langkah seperti pendahuluan, eksplorasi konsep, kolaborasi kelompok, demonstrasi turnamen, pemahaman lebih mendalam, menghubungkan materi, dan pemberian tes formatif.

Pengamatan

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung, dengan pencatatan aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan berdasarkan indikator aktivitas belajar seperti aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, dan lainnya.

Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Data pengamatan aktivitas belajar siswa dianalisis dengan menghitung dan menggabungkan skor aktivitas belajar siswa dan indikator yang diamati. Dari data ini, persentase skor aktivitas belajar individu dan rata-rata dihitung.

Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai ulangan harian sebelum dan setelah tindakan. Data ini diolah untuk menghitung nilai akhir belajar, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan analisis data hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Kesimpulan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengevaluasi

keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi proses dan hasil penelitian. Hasil refleksi digunakan untuk memberikan rekomendasi dan saran untuk perbaikan lebih lanjut dalam pembelajaran di masa mendatang.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan tes, dokumentasi, dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data nilai ulangan harian sebelum tindakan dilaksanakan. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil data dianalisis dengan pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menggabungkan data dari studi dokumentasi, tes, dan observasi, kemudian menyajikan data dan mengambil kesimpulan dari hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas X AKL 2 SMK Negeri 2 Tegal pada Tahun Ajaran 2022/2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) diterapkan dalam upaya mengatasi keterlibatan dan hasil belajar siswa yang masih rendah. Setiap siklus terdiri dari presentasi kelompok, belajar kelompok, games, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Pada Siklus I, terdapat 36 siswa yang terdiri dari 32 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki, serta dilakukan oleh peneliti dan seorang guru mata pelajaran sebagai observer. Pembelajaran pada siklus ini dilakukan dalam dua pertemuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi laporan laba rugi perusahaan dagang metode single step. Hasil observasi aktivitas belajar siswa di siklus I ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

4 Table 1
Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus I

No	Aspek	Uraian Indikator	% indikator aktivitas
1	Visual Activities	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran	76%
		Siswa membaca materi laporan laba rugi perusahaan dagang	74%
2	Oral Activities	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok	61%
		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman	75%
		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	76%
3	Listening Activities	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	81%
		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar	83%
4	Writing Activities	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	79%
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam KBM atau kegiatan belajar kelompok	82%
Jumlah % Aktivitas			76%

Data pencapaian hasil belajar siswa pada materi laporan laba rugi perusahaan dagang melalui pendekatan metode single step diambil melalui pelaksanaan tes pada akhir siklus I. Data tersebut terdiri dari 36 siswa dan hasilnya tertera dalam Tabel 2 di bawah ini.

5 Table 2
Nilai tes hasil belajar siswa dalam siklus I

nilai Ketuntasan Kelas	75
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	35
Rata-Rata	79,916667
Jumlah Peserta Didik Tuntas	28
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	8
Presentase Ketuntasan	78%
Presentase Ketidaktuntasan	22%

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, nampak bahwa siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode TGT. Fakta ini terkonfirmasi dengan pencapaian persentase Aktivitas Belajar siswa yang telah memenuhi standar minimum keberhasilan, yakni sebesar 75%. Namun, masih tampak beberapa indikator Aktivitas Belajar yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran.

Beberapa indikator Aktivitas Belajar yang masih perlu perhatian antara lain adalah tingkat partisipasi siswa dalam membaca materi pembelajaran yang hanya mencapai 74%, serta kegiatan bertanya kepada guru saat KBM atau dalam kelompok yang baru mencapai 61%. Terdapat pula indikator ketika siswa memberikan respons seperti jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman, dengan hasil yang masih berada di angka minimal 75%. Selanjutnya, perhatian siswa terhadap penjelasan guru saat presentasi materi serta partisipasi siswa dalam diskusi saat belajar

kelompok hanya mencapai 76%. Dalam hal hasil belajar, terdapat 22% atau 8 siswa yang belum mencapai tingkat kelulusan, yang mengindikasikan perlunya perbaikan.

Berdasarkan temuan dari siklus I, teridentifikasi beberapa kendala yang perlu diatasi, yaitu: (1) rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan presentasi, bertanya, serta memberikan respons kepada guru; (2) kurangnya keterlibatan siswa dalam membaca materi, meskipun sumber referensi sudah tersedia; (3) keterbatasan partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi saat belajar kelompok.

Dalam siklus II, upaya perbaikan direncanakan dan diimplementasikan melalui beberapa langkah: (1) mengurangi anggota setiap kelompok agar keterlibatan siswa lebih optimal; (2) guru menyediakan sumber belajar alternatif untuk meningkatkan referensi siswa; (3) guru melibatkan siswa dengan cara yang lebih interaktif saat presentasi, seperti memberikan pendapat; (4) guru mengingatkan pentingnya latihan dan diskusi saat belajar kelompok untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II direncanakan dalam dua pertemuan berdurasi 3 x 45 menit. Tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan hasil refleksi dan perbaikan dari siklus I. Materi yang diambil adalah laporan laba rugi perusahaan dagang dengan metode multiple step. Peneliti dilukung oleh dua observer untuk mengamati Aktivitas Belajar siswa. Data mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat ditemukan dalam Tabel 3 berikut.

4 Table 3
4 Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus II

No	Aspek	Uraian Indikator	% indikator aktivitas
1	Visual Activities	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat pesentasi materi pelajaran	93%
		Siswa membaca materi laporan laba rugi perusahaan dagang	93%
2	Oral Activities	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok	82%
		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman	82%
		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	93%
3	Listening Activities	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	90%
		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar	89%
4	Writing Activities	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	93%
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam KBM atau kegiatan belajar kelompok	96%
Jumlah % Aktivitas			90%

Data hasil belajar siswa dalam topik laporan laba rugi perusahaan dagang dengan pendekatan metode multiple step diperoleh melalui uji tes yang diadakan pada akhir periode siklus II. Hasil dari evaluasi tersebut terkait dengan 36 siswa yang terlibat dan dapat diakses dalam Tabel 4 yang ada di bawah ini.

5 Table 4
Nilai tes hasil belajar siswa dalam siklus II

Nilai Ketuntasan Kelas	75
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Rata-Rata	90,22222
Jumlah Peserta Didik Tuntas	33
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	3
Presentase Ketuntasan	92%
Presentase Ketidaktuntasan	8%

Pengaplikasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siklus II berjalan dengan lancar secara menyeluruh. Hal ini terbukti dari perbaikan hasil belajar dan aktivitas belajar dibandingkan dengan siklus I pada semua indikator. Saat pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada siklus II berhasil mencapai target yang ditetapkan, yakni peningkatan aktivitas belajar dengan peningkatan persentase aktivitas sebesar 24% dari siklus I yang mencapai 76% menjadi siklus II yang mencapai 90%. Selanjutnya, persentase pencapaian hasil belajar meningkat sebesar 14%, yakni dari siklus I yang mencapai 78% menjadi siklus II yang mencapai 92%.

Peningkatan aktivitas siswa tersebut memiliki implikasi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menggerakkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran, siswa diberi kebebasan untuk berdebat dengan rekan satu kelompok. Selain itu, siswa juga berkolaborasi dan saling membantu satu sama lain di dalam kelompok. Situasi tersebut mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT menciptakan interaksi sosial yang positif antara para siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (Suprijono, 2011:55), yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dengan sesama.

Dari temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berhasil meningkatkan Aktivitas Belajar siswa Kelas X AKL 2 di SMK Negeri 2 Tegal pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I (76%) menjadi siklus II (90%), serta persentase ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 78% menjadi 92%. Hal ini juga sejalan dengan pandangan E. Mulyasa (2014: 131) yang menyatakan bahwa pembelajaran dianggap berhasil dan bermutu jika semua atau sebagian besar (minimal 75%) peserta didik aktif terlibat secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ternyata juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi laporan laba rugi perusahaan dagang. Terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 79,92 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 78%, sementara pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi

90,22 dan tingkat ketuntan belajar siswa mencapai 92%. Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif untuk pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi, khususnya dalam materi laporan laba rugi perusahaan dagang, karena dalam pendekatan ini guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dengan rekan sekelas dan saling bantu-membantu antara siswa yang lebih mampu dengan yang kurang mampu.

Proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa menghasilkan perubahan dalam perilaku. Perubahan perilaku ini yang diperoleh siswa sebagai hasil belajar tercermin dalam pemahaman siswa terhadap materi laporan laba rugi perusahaan dagang yang menjadi lebih baik. Perubahan perilaku ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2008: 30) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dalam tindakan ketika seseorang telah memperoleh pembelajaran, seperti dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, atau dari tidak mengerti menjadi mengerti.

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengatasi masalah nyata dalam kelas serta meningkatkan mutu pembelajaran pada materi laporan laba rugi perusahaan dagang di kelas X AKL 2 SMK Negeri 2 Tegal. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X AKL 2 SMK Negeri 2 Tegal pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I (76%) menjadi siklus II (90%), serta persentase ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 78% menjadi 92% dan rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 79,91 menjadi 90,22. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran laporan laba rugi perusahaan dagang.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru pada kelas X AKL mempertimbangkan untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT saat mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. Model ini dapat mendorong siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama, meningkatkan aktivitas belajar, serta hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dengan memperkenalkan inovasi dalam pembelajaran dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai karakteristik siswa. Bagi peneliti di masa mendatang, diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar serta menerapkan metode TGT dengan bantuan media QuizWhizzer pada materi pelajaran Akuntansi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad Dkk., (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. (Semarang: Unnisula Press.
- Anni, Catharina, Tri dkk. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris, Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

- Dermawan, Heri. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Model Kooperatif Tipe STAD. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- E., Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusumaningrum, Anggita, Dwijayanti. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Koperasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Devision Di Sd Negeri Tegalsari 8 Kota Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, B. (2008). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 5 Nomor 2. Halaman 146.
- Mustika, I., Wayan. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*. Vol. 18, No. 1.
- Nasruddin, Kuswandi Dedi, & Sulthoni. (2016). Sintax Model Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Kolaborasi Tipe TGT Dengan Inquiry Base Learning. *Prosiding*. Halaman 351.
- Pratiwi, Ari. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK 2 Smk Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purbayanti, Suherdiyanto, & Veriansyah. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 1 No. 1. Halaman 22-29.
- Rina Noni Istifar & Sukanti. (2016). Penerapan Pembelajaran TGT Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XIV, No. 1.
- Rusmanto. (2011). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesional guru*. Jakarta: Rajawali Press. Halaman 203.
- Siregar Eveline & Widyaningrum Retno. *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka.ut.ac.id. Edisi 3.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 4.
- Sugandi, Ahmad & Haryono. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Unnes. UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003

PROFIL SINGKAT

Dian Rosmalina, seorang perempuan yang lahir di Tegal, Jawa Tengah, 26 tahun yang lalu, telah memutuskan untuk mengambil pendidikan dasar di SDN 3 Yamansari. Dian melanjutkan pendidikannya ke tingkat menengah pertama di SMPN 1 Lebaksiu dan melanjutkan ke tingkat menengah atas di SMAN 1 Slawi. Setelah itu, Dian melanjutkan pendidikannya di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil program studi Pendidikan Ekonomi. Saat ini, Dian tengah mengikuti Pendidikan Profesi Guru di Universitas Pancasakti Tegal.

6 IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unm.ac.id Internet Source	2%
2	edenqwacevedo.blogspot.com Internet Source	1%
3	ejurnalkotamadiun.org Internet Source	1%
4	Dwi Agustina. "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH", Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, 2020 Publication	1%
5	Siti Hadijah, Laksmi Aulia, Cut Yuniza Eviyanti. "Integrasi Budaya Aceh Kedalam Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020	1%

6	es.scribd.com Internet Source	1 %
7	journal.upgris.ac.id Internet Source	1 %
8	ojs.staibanisaleh.ac.id Internet Source	1 %
9	Diana Rosanti. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 9 PONTIANAK", Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2018 Publication	1 %
10	jonedu.org Internet Source	1 %
11	media.neliti.com Internet Source	1 %
12	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1 %
13	web.qiteplanguage.org Internet Source	1 %
14	Mohamad Syakur Rahman, Ervita Kairupan. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan	<1 %

Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an dan Hadis", Jurnal Ilmiah Iqra', 2019

Publication

15	lib.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
18	conferences.unusa.ac.id Internet Source	<1 %
19	indykartika.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	pta.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
22	Rais Hidayat, Ristinofa Ristinofa. "PERBEDAAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING DAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 2020 Publication	<1 %

23

Internet Source

<1 %

24

jurnal.unigal.ac.id

Internet Source

<1 %

25

www.journal.uad.ac.id

Internet Source

<1 %

26

Pipit Apri Yanah, I Dewa Putu Nyeneng, Wayan Suana. "Efektivitas Model Flipped Classroom pada Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Self Efficacy dan Penguasaan Konsep Siswa", JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah), 2018

Publication

<1 %

27

ariefenggip.wordpress.com

Internet Source

<1 %

28

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

29

docgo.net

Internet Source

<1 %

30

ejournal.unsap.ac.id

Internet Source

<1 %

31

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

32

goeswarno.blogspot.com

Internet Source

<1 %

33	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
34	journal.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
35	journal2.uad.ac.id Internet Source	<1 %
36	jurnal.stie-aas.ac.id Internet Source	<1 %
37	jurnal.undhirabali.ac.id Internet Source	<1 %
38	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	<1 %
39	Cristo Jessen Agustinus Sahetapy, Emma Rumahlewang, Mesak Hattu. "Perbandingan Hasil Belajar Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat", MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation, 2023 Publication	<1 %
40	I Komang Adi Palgunadi, Putu Citra Permana Dewi, Kadek Dian Vanagosi, I Made Bagia. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Pada Pembelajaran Teknik Dasar Lompat Jauh", Physical Activity Journal, 2021	<1 %

41

Taslim Taslim. "Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Matematika Realistik Di Kelas VIII.3 SMP", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2016

Publication

<1 %

42

Yayun Dwi Astuti. "UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI GAYA DAN GERAK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE", ATTARBIYAH, 2016

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On