

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KARTASURA
TAHUN AJARAN 2009/2010
(Penelitian Tindakan Kelas)**



Oleh:
DYAH PERWITA
K7406069

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KARTASURA
TAHUN AJARAN 2009/2010
(Penelitian Tindakan Kelas)**

Oleh:
DYAH PERWITA
K7406069

Skripsi

**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi
Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 5 Juli 2010

Persetujuan Pembimbing,

Pembimbing I



Drs. Sudyanto, M. Pd.

NIP. 19570217 198109 1 001

Pembimbing II



Laili Faiza Ulfa, SE. MM.

NIP. 19780803 200312 2 002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari :
Tanggal : Juli 2010

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang

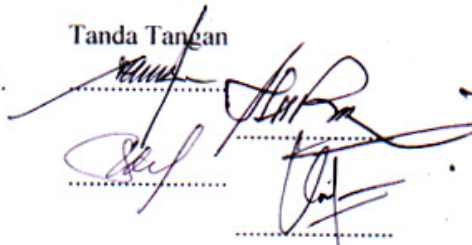
Ketua : Prof. Dr. Sigit Santoso, M. Pd.

Sekretaris : Drs. Sukirman, MM.

Anggota I : Drs. Sudiyanto, M. Pd.

Anggota II : Laily Faiza Ulfa, SE., MM.

Tanda Tangan



Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
Dekan,



Prof. Hiron Hidayatullah, M.Pd
NIP. 19400727 198702 1 001

Skripsi ini telah direvisi oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari :
Tanggal : Juli 2010

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang

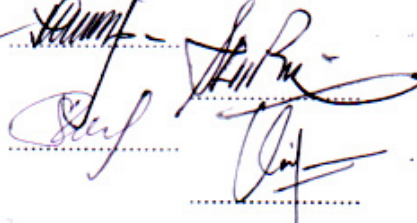
Ketua : Prof. Dr. Sigit Santoso, M. Pd.

Sekretaris : Drs. Sukirman, MM.

Anggota I : Drs. Sudiyanto, M. Pd.

Anggota II : Laily Faiza Ulfa, SE., MM.

Tanda Tangan



ABSTRAK

Dyah Perwita. K7406069. PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KARTASURA TAHUN AJARAN 2009/2010. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juli. 2010.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2009/2010.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Obyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Kartasura yang berjumlah 46 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara guru kelas, peneliti, dan melibatkan siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Prosedur penelitian meliputi 6 tahap, yaitu: (1) identifikasi masalah, (2) persiapan tindakan, (3) penyusunan rencana tindakan, (4) implementasi tindakan, (5) pengamatan, dan (6) penyusunan laporan. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, selama 6 x 45 menit.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2009/2010. Hal tersebut terefleksi dari beberapa indikator sebagai berikut: (1) Motivasi berprestasi siswa meningkat sebesar 5,43% dari 79,70% pada siklus pertama menjadi 85,13% pada siklus kedua, (2) Siswa semakin antusias, berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersemangat pada saat pemberian apersepsi, penjelasan materi dan diskusi kelompok sebesar 68,93% pada siklus pertama menjadi 78% pada siklus kedua, (3) Siswa semakin antusias, berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersemangat pada saat pelaksanaan turnamen sebesar 66,67% pada siklus pertama menjadi 71,43% pada siklus kedua, (4) Siswa semakin antusias, berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersemangat pada saat pelaksanaan evaluasi individu sebesar 69,22% pada siklus pertama menjadi 73,65% pada siklus kedua, (5) Adanya peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 10,87%, dari 84,78% sebanyak 39 siswa pada siklus pertama meningkat menjadi 44 siswa sebesar 95,65% pada siklus kedua. Peningkatan tersebut terjadi setelah guru melakukan beberapa upaya, antara lain: (1) Guru sudah menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dan mengelola kelas dengan cukup baik, hal tersebut dapat dilihat dari: (a) kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa melalui pembelajaran dengan metode *Team*

Game Tournament (TGT), (b) kemampuan guru dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung, (c) guru sudah dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kompetisi dalam diri siswa, guna meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui *game tournament*; (2) Guru menyadari perlunya melakukan suatu evaluasi terhadap proses pembelajaran, agar segala kelemahan yang ada dapat teratasi dengan baik dan tidak terulang dalam proses pembelajaran berikutnya.

MOTTO

Kemenangan kita yang paling besar bukanlah karena kita tidak pernah jatuh, melainkan karena kita bangkit setiap kali jatuh.

(Confusius)

Kita tidak selalu bisa membangun masa depan bagi generasi muda, tapi kita bisa membangun generasi muda untuk masa depan.

(Franklin D. Roosevelt)

Seorang guru berpengaruh selamanya, dia tidak pernah tahu kapan pengaruhnya berakhir.

(Henry Adam)

Suatu hal yang sulit akan tampak rumit bila kita berusaha menyelesaikannya sendiri, namun akan tampak lebih mudah bila diatasi bersama-sama.

(Penulis)

Hidup layaknya suatu permainan (*game*) dan turnamen yang harus kita menangkan. Tidak ada kemenangan yang akan kita dapat bila kita berdiam diri, terus kembangkan motivasi dalam diri dengan standar keunggulan yang selalu meningkat dari hari ke hari.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa sayang, cinta kasih penulis dan terima kasih penulis kepada:

- Bapak dan Ibu tersayang yang telah memberikan doa restu dan selalu mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar.
- Ketiga adikku, Raditya, Adnan dan Risqi yang super bandel.
- Bapak Sudiyanto dan Bu Laili, terima kasih atas bimbingan, kesabaran dan semangatnya untuk membimbing saya.
- Bapak Mawardi, Bapak Juara, siswa kelas XI IPS 4 dan seluruh warga SMA N 1 Kartasura yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
- “Seseorang” yang selalu ada untukku.
- Sahabat-sahabatku dan teman-teman Pendidikan Akuntansi angkatan 2006 yang selalu mendukungku.
- Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.
- Almamater UNS.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hambatan dan kesulitan yang penulis hadapi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dapat diatasi berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, atas segala bentuk bantuannya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Saiful Bachri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ijin penulisan skripsi ini.
3. Drs. Wahyu Adi, M.Pd., selaku Ketua Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan bijaksana.
4. Drs. Sudiyanto, M. Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak sekali motivasi, ilmu dan arahan dengan penuh kesabaran.
5. Laili Faiza Ulfa, SE. MM., selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat dan bimbingan dengan baik.
6. Drs. Djuari, M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Kartasura, Drs. H. Mawardi selaku guru mata pelajaran akuntansi, serta guru, karyawan dan siswa kelas XI IPS 4 yang telah banyak memberikan bantuan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Ibu tercinta, yang selalu memberikan dorongan baik moral maupun spiritual, kasih sayang serta doa yang tak henti-hentinya mengiringi penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya.

Surakarta, 5 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Team Game</i>	
<i>Tournament</i> (TGT).....	9
a. Metode Pembelajaran	9
b. Metode Pembelajaran Kooperatif	10
c. <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	11

2. Motivasi Berprestasi	17
a. Motivasi.....	17
b. Motivasi Berprestasi.....	19
3. Partisipasi	20
4. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi	21
a. Belajar	21
b. Prestasi Belajar.....	23
c. Mata Pelajaran Akuntansi.....	24
d. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi.....	25
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Pemikiran	27
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Penelitian.....	31
2. Waktu Penelitian	32
B. Subyek dan Obyek Penelitian	32
1. Subyek Penelitian.....	32
2. Obyek Penelitian	32
C. Metode Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Wawancara.....	38
3. Angket	38
4. Teknik Evaluasi atau Tes	39
5. Dokumentasi.....	39
E. Prosedur Penelitian	39
F. Proses Penelitian	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
1. Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Kartasura	45
2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Kartasura.....	45
3. Pelaksanaan Kurikulum.....	46
4. Keadaan Lingkungan Belajar SMA Negeri 1 Kartasura.....	46
B. Identifikasi Masalah Pembelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Surakarta	47
C. Deskripsi Hasil Penelitian	50
1. Siklus Pertama	50
a. Perencanaan Tindakan Siklus Pertama.....	51
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Pertama.....	55
c. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus Pertama.....	59
d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus Pertama	62
2. Siklus Kedua	65
a. Perencanaan Tindakan Siklus Kedua	65
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Kedua	69
c. Observasi dan Interpretasi Tindakan Siklus Kedua	74
d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus Kedua.....	77
D. Pembahasan.....	84
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	90
A. Simpulan	90
B. Implikasi	92
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Kegiatan, Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian.....	32
Tabel 2. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa.....	43
Tabel 3. Nilai Kemampuan Awal Siswa Kelas XI IPS 4.....	50
Tabel 4. Hasil Ulangan Harian (Evaluasi Individu) Siklus Pertama.....	61
Tabel 5. Hasil Ulangan Harian (Evaluasi Individu) Siklus Kedua	76
Tabel 6. Hasil Observasi Kualitas Penerapan Metode <i>Team Game Tournament (TGT)</i>	80
Tabel 7. Hasil Penilaian Motivasi Berprestasi Siswa	80
Tabel 8. Hasil Observasi Partisipasi Aktif Siswa	81
Tabel 9. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	81
Tabel 10. Profil Hasil Penelitian Tindakan Kelas.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Penempatan Siswa dalam Tim pada Meja Turnamen	14
Gambar 2. Aturan Permainan <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	17
Gambar 3. Alur Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas	27
Gambar 4. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Gambar 5. Grafik Hasil Penelitian Tindakan Kelas.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Catatan Lapangan 1	100
Lampiran 2 : Daftar Nilai Awal Siswa Kelas XI IPS 4 SMA N 1 Kartasura	103
Lampiran 3 : Catatan Lapangan 2	105
Lampiran 4 : Silabus	113
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	115
Lampiran 6 : Pembagian Kelompok <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	141
Lampiran 7 : Daftar Anggota Meja Turnamen Siklus I	142
Lampiran 8 : Daftar Nilai Siswa Kelas XI IPS 4 Siklus I.....	143
Lampiran 9 : Lembar Observasi Kualitas Penerapan Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus I.....	144
Lampiran 10 : Angket Penilaian Motivasi Berprestasi Siswa Siklus I	149
Lampiran 11 : Lembar Observasi Penilaian Partisipasi Siswa Siklus I.....	157
Lampiran 12 : Catatan Lapangan 3	174
Lampiran 13 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	182
Lampiran 14 : Daftar Anggota Meja Turnamen Siklus II.....	211
Lampiran 15 : Daftar Nilai Siswa Kelas XI IPS 4 Siklus II	212
Lampiran 16 : Lembar Observasi Kualitas Penerapan Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus II.....	213
Lampiran 17 : Angket Penilaian Motivasi Berprestasi Siswa Siklus II.....	218
Lampiran 18 : Lembar Observasi Penilaian Partisipasi Siswa Siklus II.....	226
Lampiran 19 : Pedoman Wawancara	242
Lampiran 20: Rekognisi Tim	244
Lampiran 21: Perolehan Nilai Evaluasi Individu Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penerapan Metode <i>Team Game Tournament</i>	248

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa, situasi dan kondisi lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Setiap perubahan yang terjadi pasti diikuti perubahan pada hal lain, oleh karena itu sebagai generasi muda kita harus siap dengan segala perubahan maupun perkembangan jaman.

Melalui pendidikan segala potensi sumber daya manusia dapat dikembangkan sehingga diperlukan perbaikan kualitas pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003, "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan segala potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Persoalan yang terkait dengan kualitas pendidikan di sekolah adalah keterlaksanaan proses pembelajaran sebagai kegiatan inti pendidikan. Hasil analisis situasi yang dituangkan dalam Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional tahun 2006 menunjukkan: (1) Proses pembelajaran selama ini masih berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan dalam semua bidang studi yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat; (2) Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada guru cenderung mengabaikan hak-hak dan kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan menjadi kurang optimal; (3) Muatan belajar yang terlalu terstruktur dan sarat beban juga mengakibatkan proses pembelajaran di sekolah menjadi steril dengan keadaan dan perubahan lingkungan fisik dan sosial di lingkungan. Keadaan ini membuat proses belajar menjadi rutin, kurang menarik dan kurang mampu menumbuhkan kreativitas siswa sehingga mempengaruhi efisiensi pendidikan.

Pendidikan di sekolah tidak bisa lepas dari kegiatan belajar mengajar yang meliputi seluruh aktivitas yang menyangkut pemberian materi pelajaran yang dilakukan oleh guru agar siswa memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan. Pemberian materi yang berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan dalam semua bidang studi menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Seharusnya siswa diberikan kesempatan lebih besar untuk belajar menemukan hal-hal baru, bukan hanya mempelajari materi yang telah ditetapkan. Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar dapat menarik minat dan antusias siswa. Guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan baik agar perhatian siswa tertuju pada materi yang disampaikan guru, sehingga apa yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Guru memiliki peran kunci bagi keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Namun pada kenyataannya guru cenderung mengajar kurang bervariasi, latihan yang diberikan kepada siswa kurang bermakna dan umpan balik serta koreksi dari guru jarang diterapkan. Guru seharusnya melaksanakan variasi mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sesuai dengan kondisi siswa, sarana dan prasarana yang tersedia serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga bisa dilihat apakah metode yang diterapkan efektif bagi proses pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang mutlak dilakukan oleh guru. Ketepatan dalam penggunaan metode mengajar akan dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan partisipasi belajar siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar diharapkan dapat berjalan dengan baik dan prestasi belajar pun juga meningkat.

Tercapainya tujuan pembelajaran salah satu indikatornya adalah tinggi rendahnya prestasi belajar yang diraih siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Prestasi belajar dapat mencerminkan kemampuan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Untuk mencapai prestasi belajar yang optimal

tidak lepas dari kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan efektif dan dapat mengembangkan daya eksplorasinya. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor dari dalam diri siswa adalah faktor penting dalam menentukan prestasi belajar. Motivasi berprestasi yang tinggi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dimiliki siswa. Motivasi ada dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik timbul dari dalam diri siswa tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain tetapi atas dasar kemauan sendiri. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal dalam menjalani kehidupan. Motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu. Siswa yang selalu memperhatikan waktu guru menyampaikan materi pelajaran bukanlah masalah bagi guru karena didalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Berbeda dengan siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Dalam hal ini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan tugasnya sebagai siswa, yaitu belajar dengan baik.

Siswa merupakan inti dari kegiatan belajar mengajar sedangkan guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa seoptimal mungkin, sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya menjadi lebih baik dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Partisipasi merupakan wujud tingkah laku siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mendorong mereka memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan belajar yang diharapkan yaitu tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Partisipasi siswa dalam belajar dapat ditunjukkan dengan keaktifannya dalam proses belajar mengajar, perhatian saat guru menerangkan materi pelajaran dikelas dan menanyakan apa yang menjadi ganjalan dalam pikirannya serta dapat berkomunikasi timbal balik dalam pembelajaran.

Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan rendahnya motivasi berprestasi siswa adalah permasalahan umum yang dihadapi banyak sekolah di Indonesia termasuk SMA Negeri 1 Kartasura, khususnya untuk mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI. Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan peneliti, selama ini metode mengajar yang digunakan adalah metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru. Peran guru yang terlalu mendominasi menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi. Siswa cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi. Siswa cenderung malu untuk mengungkapkan pendapatnya jika diadakan tanya jawab. Mereka memilih diam tidak bertanya meskipun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang sedang dibahas. Sebagian siswa juga masih malu untuk maju ke depan jika diminta guru untuk menjelaskan kembali apa yang mereka terima setelah mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung bermasalah dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas. Mereka cenderung tidak memiliki kesempatan untuk berkreasi. Antusias siswa terhadap mata pelajaran akuntansi juga kurang karena mereka merasa pembelajaran mata pelajaran akuntansi selama ini dirasa kurang menarik, sehingga mereka jarang memperhatikan ketika guru mengajar dan merasa kesulitan saat disuruh mengerjakan soal. Sehingga prestasi belajar yang dicapai siswa belum maksimal, ditandai dengan nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran akuntansi yang masih rendah.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran yang belum pernah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kartasura yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berprestasi dan lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Semangat kerjasama antar anggota kelompok juga dapat ditingkatkan karena dalam menyelesaikan masalah siswa harus bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards adalah jenis

pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam suatu kelompok, setelah belajar kelompok akan diadakan turnamen akademik. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai *review* materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan di SMA Negeri 1 Kartasura diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui peningkatan motivasi berprestasi siswa dan partisipasi aktif siswa saat proses belajar mengajar berlangsung serta melatih siswa dalam menyelesaikan setiap persoalan atau kasus yang diberikan dan dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya sehingga pada akhirnya akan tercapai hasil belajar yang maksimal. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar akan lebih berprestasi bila dibandingkan dengan siswa yang kurang atau tidak mempunyai motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 KARTASURA TAHUN AJARAN 2009/2010”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang biasanya diterapkan selama ini, seperti metode ceramah dan tanya jawab belum dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi kurang.
2. Siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran akuntansi, mereka merasa pembelajaran mata pelajaran akuntansi selama ini dirasa kurang menarik karena guru mengajar kurang bervariasi, latihan yang diberikan kepada siswa kurang bermakna, dan umpan balik serta koreksi dari guru jarang diterapkan

sehingga mereka jarang memperhatikan ketika guru mengajar dan merasa kesulitan saat disuruh mengerjakan soal.

3. Siswa kurang termotivasi untuk lebih giat belajar sehingga jarang ada yang memiliki motivasi berprestasi tinggi.
4. Peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi.
5. Siswa cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi.
6. Siswa cenderung bermasalah dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas.
7. Prestasi belajar yang dicapai siswa belum maksimal, ditandai dengan nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran akuntansi yang masih rendah.
8. Perlunya metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa dan partisipasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berbagai keterbatasan yang dimiliki peneliti dan tidak memungkinkan semua masalah yang ada untuk diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Rendahnya motivasi berprestasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
3. Rendahnya prestasi belajar yang dapat dicapai siswa.
4. Perlunya metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SMA Negeri 1 Kartasura diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa dan partisipasi aktif siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, yang didasarkan pada

pembatasan masalah. Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Rumusan Masalah Umum:

Apakah terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010?

Rumusan Masalah Khusus:

1. Apakah terjadi peningkatan motivasi berprestasi siswa dalam belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010?
2. Apakah terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa dalam belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

Tujuan Umum:

Meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010.

Tujuan Khusus:

1. Meningkatkan motivasi berprestasi siswa dalam belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010.
2. Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan teoritis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi positif yang bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap peningkatan prestasi belajar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan, pertimbangan, referensi dan pengembangan bagi penelitian-penelitian di masa yang akan datang pada bidang permasalahan yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan motivasi berprestasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
 - 2) Memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari maupun memahami materi akuntansi sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru dan akhirnya berdampak pada meningkatnya prestasi belajar.
 - b. Bagi guru
 - 1) Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar akuntansi.
 - 2) Sebagai pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Kartasura.
 - c. Bagi peneliti

Memberikan bekal bagi peneliti sebagai calon guru di masa yang akan datang dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Metode Pembelajaran Kooperatif

Tipe Team Game Tournament (TGT)

a. Metode Pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang mutlak dilakukan oleh guru. Sebelum menjabarkan apa yang dimaksud metode pembelajaran terlebih dahulu harus mengetahui pengertian metode. Metode secara harfiah berarti “cara”. Muhibbin Syah (2008: 201) mengemukakan bahwa “Metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta-fakta dan konsep-konsep secara sistematis”.

Tardif dalam Muhibbin Syah (2008: 201) mendefinisikan “Metode mengajar adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa”. Nana Sudjana (2005: 76) mendefinisikan “Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan menurut Mulyani Sumantri (2001: 114) mendefinisikan “Metode mengajar merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara yang berisi prosedur baku yang ditempuh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan. Untuk mencapai hal tersebut guru harus dapat memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang tepat, efisien dan efektif sesuai materi yang diajarkan.

b. Metode Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2008: 4) mendefinisikan “Metode pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran”. Siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan heterogen. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota kelompok saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran agar dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan baik.

Anita Lie (2004: 31) mendefinisikan “Sistem pembelajaran kooperatif merupakan sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur”. Sedangkan menurut Etin Sohmatin dan Raharjo (2007: 4) “*Cooperatif learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan membantu di antara sesama dalam stuktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif merupakan metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok- kelompok kecil yang terstruktur yang terdiri dari dua orang atau lebih untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Roger dan David Jonson dalam Anita Lie (2004: 31) menyatakan bahwa “Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*”. Untuk mencapai hasil maksimal, ada lima unsur model pembelajaran yang harus diterapkan yaitu :

1) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggota kelompoknya. Setiap kelompok diberikan tugas berlainan, kemudian bertukar informasi. Dengan cara ini, mau tidak mau setiap anggota kelompok merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain berhasil.

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap anggota kelompok harus mempunyai tanggung jawab sendiri agar tugas selanjutnya bisa dilaksanakan. Setiap anggota kelompok akan menuntutnya untuk melaksanakan tugasnya agar tidak menghambat yang lain.

3) Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

4) Komunikasi Antar Anggota

Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

5) Evaluasi proses kelompok

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui apakah dalam setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik.

c. **Team Game Tournament (TGT)**

Team Game Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik dengan sistem skor kemajuan individu, siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *game* ini bersama tiga sampai lima orang pada “meja-turnamen”, di mana peserta dalam satu meja turnamen ini adalah siswa yang memiliki kemampuan yang setara atau homogen.

Team Game Tournament (TGT) mengharuskan teman satu tim saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu

siswa sedang bermain dalam *game* temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Permainan *Team Game Tournament* (TGT) berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor maksimal bagi kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai *review* materi pelajaran.

Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih skor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan poin untuk timnya. Kemudian ia akan “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi. Siswa dengan skor terendah akan “diturunkan”. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi), kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. David DeVries (1974) dalam laporan nomor 173 menyatakan bahwa “*TGT proved to have significant positive effects on academic achievement, student attitudes, and cognitive beliefs*”. TGT terbukti mempunyai efek positif signifikan terhadap prestasi akademik, sikap siswa, dan kepercayaan kognitif. Dalam laporan nomor 212 Burma Hulten dan David DeVries (1976) menyatakan bahwa “...TGT effects using an expectancy-value theory of student motivation”. Efek TGT dengan menggunakan teori nilai pengharapan dari motivasi siswa. *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa melalui peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. <http://www.eric.ed.gov>. diakses tanggal 11 Maret 2010.

Slavin (2008: 166), mengemukakan lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yaitu:

1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi yang dipimpin guru atau dengan presentasi audiovisual. Fokus presentasi kelas berbeda dengan presentasi pada pengajaran biasa, karena hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian siswa harus memperhatikan secara cermat selama presentasi berlangsung, karena akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan soal-soal dan akan menentukan skor tim mereka.

2) Tim

Tim terdiri dari tiga sampai lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan soal-soal dengan baik saat turnamen. Setelah presentasi kelas kegiatan tim adalah diskusi antar anggota, saling membandingkan jawaban, memeriksa dan mengoreksi kesalahan konsep anggota lain. Tim adalah komponen penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim dan memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik selama proses pembelajaran. Tim juga memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggota tim, sehingga timbul rasa dihargai bagi setiap anggotanya serta adanya penerimaan siswa dalam timnya.

3) Game/Permainan

Game/permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dilakukan oleh tiga sampai lima orang siswa yang berkemampuan setara, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kelengkapan *game*/permainan berupa pertanyaan dan kunci jawaban bernomor serta dilengkapi dengan kartu

Meja turnamen 1 adalah meja tempat berkompetisi siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam tim dan sebagai meja “tertinggi” tingkatannya dibanding meja turnamen 2, meja turnamen 2 lebih tinggi tingkatannya dibanding meja turnamen 3. Dan meja turnamen 4 yang “terendah” tingkatannya. Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kedudukan siswa pada tiap meja turnamen. Para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada saat turnamen. Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi. Skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan dan penurunan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Penghargaan Tim

Guru mengumumkan kelompok/tim yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila nilai rata-rata skor memenuhi atau melebihi kriteria yang ditetapkan sebelumnya.

Jadwal kegiatan TGT terdiri dari empat siklus reguler dari aktivitas pengajaran, yaitu:

Pengajaran. Menyampaikan pelajaran.

Belajar Tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

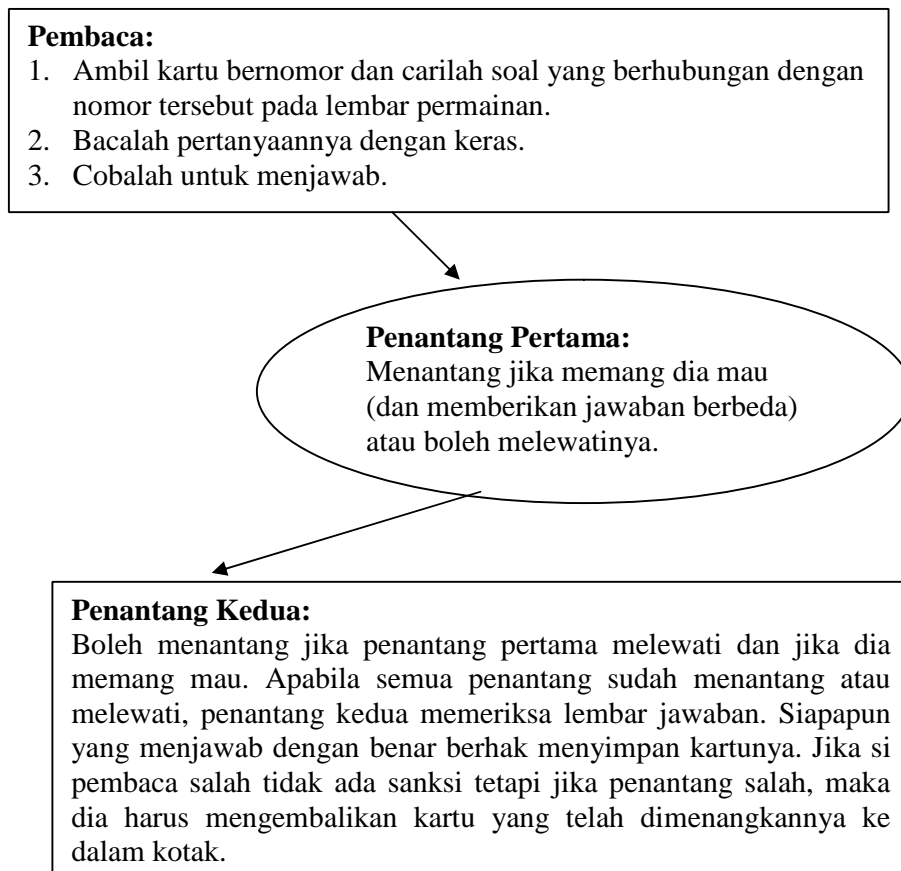
Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta.

Rekognisi Tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. (Slavin, 2008: 170)

Salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

Slavin (2008: 172), mengemukakan pelaksanaan permainan dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru mengumumkan penempatan meja turnamen.
- 2) Guru meminta salah satu siswa membagikan lembar permainan (soal), lembar jawaban, satu kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja.
- 3) Permainan dimulai dengan meminta siswa menarik kartu untuk menentukan siapa pembaca pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu teratas kemudian membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor. (Lihat Gambar 2)
- 4) Jika penantang memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. Namun apabila jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada), oleh karena itu penantang harus berhati-hati dalam menjawab. (Lihat Gambar 2)
- 5) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama. Siswa bergerak satu posisi ke kiri; penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama dan pembaca menjadi penantang kedua.
- 6) Sepuluh menit sebelum akhir periode kelas, minta siswa menghitung kartu dan skor mereka kemudian diakumulasi dengan semua anggota timnya.
- 7) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
- 8) Guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen untuk melanjutkan turnamen berikutnya.



Gambar 2. Aturan Permainan *Team Game Tournament* (TGT)

(Slavin, 2008: 173)

2. Motivasi Berprestasi

a. Motivasi

Prestasi belajar yang maksimal tidak dapat terwujud tanpa usaha dari guru untuk menumbuhkan motivasi berprestasi siswa. Harus ada motivasi untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan belajar. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Sebelum menjabarkan apa yang dimaksud motivasi berprestasi terlebih dahulu harus mengetahui pengertian motivasi. Menurut McDonald dalam Oemar Hamalik (2009: 173) “Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam

pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Ngali Purwanto (1990: 73) mengemukakan “Motivasi adalah usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku dan ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi. Sardiman (2003: 85), mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat.

Motivasi merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang akan dicapai.

Motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

- 3) Menyelesaikan perbuatan.

Menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dimiliki siswa. Sardiman (1992: 75) mendefinisikan “Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki subjek belajar itu dapat tercapai”.

Motivasi ada dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik timbul dari dalam diri siswa tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain tetapi atas dasar kemauan sendiri. Motivasi ini terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal dalam menjalani kehidupan. Motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu. Siswa yang selalu memperhatikan waktu guru

menyampaikan materi pelajaran bukanlah masalah bagi guru karena didalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi instrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran diri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya agar memecahkan perhatiannya. Berbeda dengan siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Dalam hal ini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau belajar.

b. Motivasi Berprestasi

Konsep motivasi berprestasi pertama kali menggunakan istilah "*N Ach*" atau *Need for Achievement*. Irwanto (1997: 207) mengemukakan "*Need for Achievement* tercermin dari perilaku individu yang mengarah pada suatu standar keunggulan". W.S. Winkel (1991: 96) mengemukakan juga pendapatnya bahwa "*Achievement Motivation* adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk memperoleh keberhasilan dan melibatkan diri dalam kegiatan dimana keberhasilannya tergantung pada usaha pribadi dan kemampuan yang dimiliki".

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berprestasi adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk memperoleh keberhasilan dan melibatkan diri dalam kegiatan dimana keberhasilannya tergantung pada usaha pribadi dan kemampuan yang dimiliki yang mengarah pada suatu standar keunggulan.

Orang-orang yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi memiliki tiga macam ciri umum sebagai berikut:

- 1) Sebuah preferensi untuk mengerjakan tugas-tugas dengan derajat kesulitan yang moderat.
- 2) Suka situasi-situasi dimana kinerja mereka timbul karena upaya-upaya mereka sendiri dan bukan karena faktor-faktor lain, seperti kemujuran.
- 3) Mereka menginginkan lebih banyak umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka. (Winardi, 2002: 85)

Sedangkan siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kecenderungan mengerjakan tugas-tugas belajar yang menantang, namun tidak berada diluar batas kemampuannya.
- 2) Keinginan untuk bekerja dan berusaha sendiri serta menemukan penyelesaian sendiri tanpa disuapi terus-menerus oleh guru.
- 3) Keinginan kuat untuk maju dan mencari taraf keberhasilan yang sedikit diatas taraf yang telah dicapai sebelumnya.
- 4) Orientasi pada masa depan. Kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita.
- 5) Pemilihan teman kerja atas dasar kemampuan teman itu untuk menyelesaikan tugas belajar bersama, bukan atas dasar simpatik atau perasaan senang terhadap teman itu.
- 6) Keuletan dalam belajar biarpun menghadapi rintangan.

W.S. Winkel (1991: 97)

3. Partisipasi

Partisipasi berarti turut serta, ambil bagian atau keterlibatan. George Terry dalam Winardi (2002: 149) menyatakan "Partisipasi adalah turut sertanya seseorang baik secara mental maupun emosional untuk memberikan sumbangan-sumbangan pada proses pembuatan keputusan, terutama mengenai persoalan dimana keterlibatan pribadi orang yang bersangkutan melaksanakan tanggung jawabnya untuk melakukan hal tersebut". Mulyasa (2004: 156) menyatakan "Partisipasi siswa dalam pembelajaran sering juga diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran".

Berdasarkan dua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa adalah wujud tingkah laku siswa dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan suatu keterlibatan mental dan emosional dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran terutama mengenai persoalan dimana keterlibatan pribadi orang yang bersangkutan melaksanakan tanggung jawabnya untuk melakukan suatu hal.

Siswa dituntut secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mendorong partisipasi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain memberikan pertanyaan dan menanggapi respon siswa secara positif, menggunakan pengalaman berstruktur dan menggunakan metode

pembelajaran yang bervariasi sehingga lebih melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Ciri-ciri siswa yang aktif, yaitu:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

(Nana Sudjana, 2009: 61)

4. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

a. Belajar

Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Sementara itu belajar dapat pula diartikan sebagai proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus. Slameto (2003: 2) mendefinisikan “Belajar sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Reber dalam kamus susunannya yang tergolong modern, Dictionary of Psykology membatasi belajar dengan dua macam definisi:

Pertama, belajar adalah *The Process of acquiring knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan.

Kedua, belajar adalah *A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reinforced practice*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dalam definisi yang kedua ini terdapat empat macam istilah yang esensial dan perlu disoroti untuk memahami proses belajar, yaitu :

- 1) *Relatively permanent*, yang secara umum menetap.
- 2) *Respons potentiality*, kemampuan bereaksi.
- 3) *Reinforced*, yang diperkuat.
- 4) *Practice*, praktik atau latihan. (Reber dalam Muhibbin Syah, 2008: 91)

Hilgard dan Brower dalam Oemar Hamalik (2009: 45) mendefinisikan “Belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman”. Menurut Sardiman (2004: 20) mendefinisikan “Belajar sebagai perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya”. Belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar secara adalah suatu proses aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu untuk menumbuhkan dan meningkatkan pengetahuan baik kognitif, afektif, dan psikomotor dalam dirinya, sehingga menciptakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif bersifat tetap sebagai hasil dari aktivitas, pratik, pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Keberhasilan dan kegagalan ini sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Muhibbin Syah (2008: 132), faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Terdiri dari dua aspek yaitu :
 - a) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah)
 - Tonus (tegangan otot) dan jasmani
 - Mata dan telinga
 - b) Aspek psikologis
 - Intelegensi
 - Sikap
 - Bakat
 - Minat
 - Motivasi

- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Terdiri dua macam, yaitu:
 - a) Lingkungan sosial
 - Keluarga
 - Guru dan staf
 - Teman
 - b) Lingkungan nonsosial
 - Rumah dan sekolah
 - Peralatan
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Prestasi Belajar

Achievement (prestasi) adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti pendidikan atau latihan tertentu. Prestasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menjadi petunjuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Bloom dalam Suharsimi Arikunto (2002: 112) mengemukakan bahwa “Prestasi belajar dibagi dalam tiga kategori, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik”. *Kognitif* berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. *Psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam macam aspek psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Ahmad Tafsir (2008: 34) "Prestasi belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu, (a) tahu atau mengetahui (*knowing*) (b) terampil melaksanakan atau mengerjakan apa yang dia ketahui (*doing*) (c) melaksanakan yang dia ketahui secara rutin dan konsekuen (*being*)". Menurut Saifuddin Azwar (2002:90) "Prestasi belajar merupakan hasil maksimal dari seseorang dalam menguasai materi-materi yang telah diajarkan".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil maksimal dari aktivitas yang telah dilakukan seseorang setelah mengikuti pendidikan atau latihan tertentu dengan memenuhi unsur kognitif, afektif dan psikomotorik serta dapat mencapai target atau tujuan pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu: tahu atau mengetahui (*knowing*), terampil melaksanakan atau mengerjakan apa yang dia ketahui (*doing*), melaksanakan yang dia ketahui secara rutin dan konsekuen (*being*).

Prestasi belajar merupakan suatu fungsi yang penting dalam pembelajaran. Ada beberapa fungsi belajar yang dikemukakan oleh seorang ahli, sebagai berikut:

- 1) Indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Bahan informasi dan inovasi pendidikan, karena prestasi belajar dapat dijadikan sebagai pendorong bagi siswa dalam peningkatan kualitas pendidikan.
- 4) Indikator intern dan ekstern dari suatu instansi pendidikan, karena prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat produktivitas dan indikator kesuksesan siswa.
- 5) Mengetahui daya serap siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang diprogramkan kurikulum. (Zainal Arifin, 1990: 3)

c. Mata Pelajaran Akuntansi

Akuntansi (*accounting*) berasal dari bahasa inggris "*to account*" yang artinya memperhitungkan atau mempertanggungjawabkan, dari pengelola perusahaan kepada pemilik perusahaan atas kepercayaan yang telah diberikan kepadanya untuk menjalankan kegiatan perusahaan tersebut.

Arnie Fajar (2005: 130) mendefinisikan “Akuntansi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan”. Menurut AAA (American Accounting Association) dalam Kardiman (2006: 2) “Akuntansi sebagai suatu proses pengidentifikasian, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi yang memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas oleh mereka yang menggunakan informasi keuangan tersebut”. Achmad Tjahjono dan Sulastiningsih (2003: 3) mengemukakan ”Akuntansi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem informasi yang berfungsi menyediakan informasi kuantitatif dari suatu unit organisasi atau kesatuan ekonomi yang ditujukan kepada para pemakai sebagai dasar dalam pengambilan keputusan ekonomi”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran akuntansi adalah merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan melalui proses pengidentifikasian, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi yang memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas oleh mereka yang menggunakan informasi keuangan tersebut

Ruang lingkup mata pelajaran akuntansi dimulai dari dasar-dasar konseptual, struktur dan siklus akuntansi. Fungsi mata pelajaran akuntansi di SMA salah satunya adalah mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK).

d. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi

Prestasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi petunjuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Prestasi belajar akuntansi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai akhir satuan pelajaran akuntansi yang diberikan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan tujuan untuk mengetahui prestasi

belajar siswa dengan cara melakukan evaluasi akademik terhadap siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berprestasi. Adanya motivasi berprestasi yang tinggi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dicapai hasil maksimal dari aktivitas yang telah dilakukan setelah mengikuti turnamen/permainan akademik

Salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

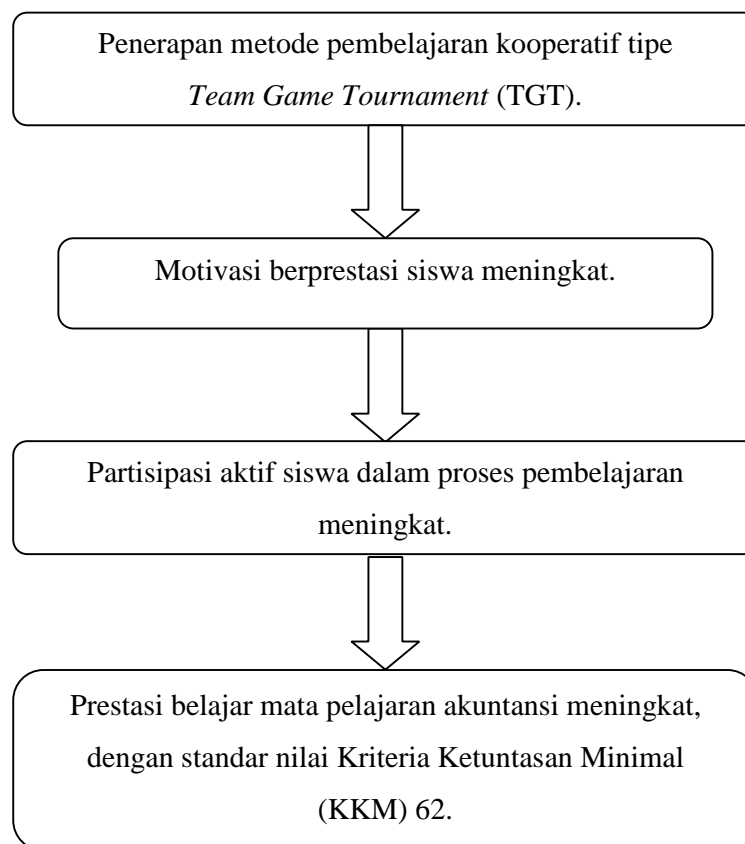
B. Penelitian Yang Relevan

1. Titik Dwi Rahayu (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan Media TTS (Teka-Teki Silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP 7 Surakarta, menyimpulkan bahwa metode TGT dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP 7 Surakarta yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar biologi siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotoris.
2. Agung Raharjo (2009) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009, menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Kiswati (2004) dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan Partisipasi Belajar dan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Prestasi Belajar Mata Diklat Akuntansi Keuangan Siswa Kelas II Jurusan Akuntansi di SMK Cokroaminoto I Surakarta Tahun Diklat 2003/2004, menyimpulkan bahwa: (a) ada hubungan yang signifikan antara partisipasi belajar dengan prestasi belajar

mata diklat Akuntansi Keuangan siswa, (b) ada hubungan yang signifikan antara motivasi berprestasi dengan prestasi belajar mata diklat Akuntansi Keuangan siswa dan, (c) ada hubungan yang signifikan antara partisipasi belajar dan motivasi berprestasi siswa dengan prestasi belajar mata diklat Akuntansi Keuangan siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan arah penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah, serta didasarkan pada kajian teoritis untuk dapat sampai kepada pemberian jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Alur Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas

Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan rendahnya motivasi berprestasi siswa adalah permasalahan umum yang dihadapi SMA Negeri 1 Kartasura, khususnya untuk mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI IPS 4. Selama ini metode mengajar yang digunakan adalah metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab sehingga kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru. Peran guru yang terlalu mendominasi menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi. Siswa cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi. Siswa cenderung malu untuk mengungkapkan pendapatnya jika diadakan tanya jawab. Mereka memilih diam tidak bertanya meskipun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang sedang dibahas. Sebagian siswa juga masih malu untuk maju ke depan jika diminta guru untuk menjelaskan kembali apa yang mereka terima setelah mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung bermasalah dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas. Mereka cenderung tidak memiliki kesempatan untuk berkreasi. Antusias siswa terhadap mata pelajaran akuntansi juga kurang karena mereka merasa pembelajaran mata pelajaran akuntansi selama ini dirasa kurang menarik, sehingga mereka jarang memperhatikan ketika guru mengajar dan merasa kesulitan saat disuruh mengerjakan soal. Sehingga prestasi belajar yang dicapai siswa belum maksimal, ditandai dengan nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran akuntansi yang masih rendah.

Peneliti akan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran akuntansi. *Team Game Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih menekankan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar melalui diskusi kelompok dan permainan akademik dalam bentuk turnamen. *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik dengan sistem skor kemajuan individu, siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Team Game Tournament (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Meningkatnya motivasi berprestasi siswa ditandai dengan adanya kesadaran dalam diri siswa untuk belajar, siswa memperhatikan waktu guru menyampaikan materi pelajaran, adanya antusias dan minat belajar yang tinggi dari siswa untuk belajar lebih giat, adanya usaha siswa untuk bekerja, berusaha dan menemukan penyelesaian setiap kasus yang diberikan oleh guru, siswa merasa senang mendapat umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan dalam belajar, siswa merasa senang dan bersemangat mendapat penghargaan yang diberikan oleh guru.

Motivasi berprestasi siswa yang tinggi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Partisipasi aktif siswa ditandai dengan adanya kontribusi/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat dalam pemecahan masalah, siswa berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, siswa lebih aktif bertanya baik pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, adanya kesempatan menggunakan atau menerapkan tugas dan persoalan yang dihadapi dan adanya komunikasi timbal balik.

Pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa dan partisipasi aktif siswa saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi akuntansi yang diajarkan. Pemahaman siswa terhadap materi-materi akuntansi yang diajarkan dengan baik membuat siswa merasa lebih mudah mengerjakan setiap persoalan atau kasus yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa juga terdorong untuk menyumbangkan skor maksimal bagi kelompoknya untuk memperebutkan gelar *super team*, dengan mengikuti turnamen dan menjawab setiap pertanyaan dalam kartu soal dengan baik. Turnamen juga berguna sebagai *review* materi pelajaran, sehingga siswa tidak merasa kesulitan saat mengerjakan soal evaluasi individu maupun ulangan harian karena siswa merasa pernah mengerjakan soal dengan bobot maupun bentuk yang hampir sama. Hal tersebut pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi

belajar mata pelajaran akuntansi. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar akan lebih berprestasi bila dibandingkan dengan siswa yang kurang atau tidak mempunyai motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang masih harus diuji kebenarannya sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan keterangan di atas, dapat dirumuskan hipotesis bahwa “Terdapat peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kartasura, yang beralamat di Pucangan, Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Sekolah ini dibawah pimpinan Drs. Djuari, M.Pd. yang bertindak sebagai kepala sekolah. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 4.

Alasan pemilihan sekolah ini sebagai tempat penelitian adalah:

- a. Guru yang mengajar mata pelajaran akuntansi masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan belum mengenal berbagai macam metode pembelajaran kooperatif terutama *Team Game Tournament* (TGT).
- b. Terdapat permasalahan rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dikarenakan dalam pembelajaran akuntansi yang dilakukan saat ini kurang menarik sehingga banyak siswa kurang termotivasi untuk berprestasi dan berpartisipasi aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal.
- c. Peneliti sebagai alumni mempunyai hubungan yang baik dengan pihak sekolah sehingga diijinkan untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Kartasura.
- d. Sekolah tersebut belum pernah dipergunakan sebagai objek penelitian sejenis, sehingga terhindar dari kemungkinan penelitian ulang.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru mata pelajaran akuntansi yaitu Drs. H. Mawardi, yang membantu dalam pengamatan dan pelaksanaan selama penelitian berlangsung, sehingga secara tidak langsung kegiatan penelitian bisa terkontrol sekaligus menjaga kevalidan dari hasil penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang direncanakan untuk kegiatan penelitian ini adalah mulai bulan Januari sampai bulan Juni 2010. Waktu ini meliputi kegiatan persiapan sampai penyusunan laporan penelitian, dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 1 : Rincian Kegiatan, Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan					
	Januari 2010	Februari 2010	Maret 2010	April 2010	Mei 2010	Juni 2010
1. Persiapan Penelitian						
a. Penyusunan Judul	■					
b. Penyusunan Proposal	■	■	■			
c. Perijinan			■			
2. Perencanaan Tindakan			■	■		
3. Implementasi Tindakan						
a. Siklus I				■	■	
b. Siklus 2					■	■
4. Review					■	■
5. Penyusunan Laporan					■	■

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 4 semester genap di SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010.

2. Obyek Penelitian

Objek pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah berbagai kegiatan yang terjadi di dalam kelas selama berlangsungnya proses belajar mengajar yang terdiri dari:

- Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar.

- b. Pengukuran prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dengan menilai hasil belajar siswa dari pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT).

C. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) pertama kali diperkenalkan oleh ahli psikologi sosial Amerika yang bernama Kurt Lewin pada tahun 1946. Rochiati Wiriaatmadja (2008: 13) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka sendiri”. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Sarwiji Suwandi (2008: 16) mengungkapkan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif”. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur. Hal penting dalam PTK adalah tindakan nyata (*action*) yang dilakukan guru (dan bersama pihak lain) untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Tindakan itu harus direncanakan dengan baik dan dapat diukur tingkat keberhasilannya dalam pemecahan masalah tersebut. Jika ternyata program tersebut belum dapat memecahkan masalah yang ada, maka perlu dilakukan siklus berikutnya (siklus kedua) sampai mencoba tindakan lain (alternatif pemecahan yang lain sampai permasalahan dapat diatasi).

Suharsimi Arikunto (2008: 2) menyebutkan bahwa ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK yaitu penelitian, tindakan dan kelas.

- a. Penelitian -menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu dalam memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

- b. Tindakan -menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas -dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi pada pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata ini dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

PTK merupakan tugas dan tanggung jawab guru terhadap kelasnya. PTK mempunyai sifat-sifat khusus, sebagai berikut:

1. Masalah penelitian berasal dari guru (aktual).
2. Peneliti utama adalah guru.
3. Desain penelitian lentur/fleksibel.
4. Analisis data dilakukan segera/seketika.
5. Format laporan sesuai kebutuhan.
6. Manfaat penelitian jelas dan langsung.

(Ibnu dalam Zainal Aqib, 2009:16)

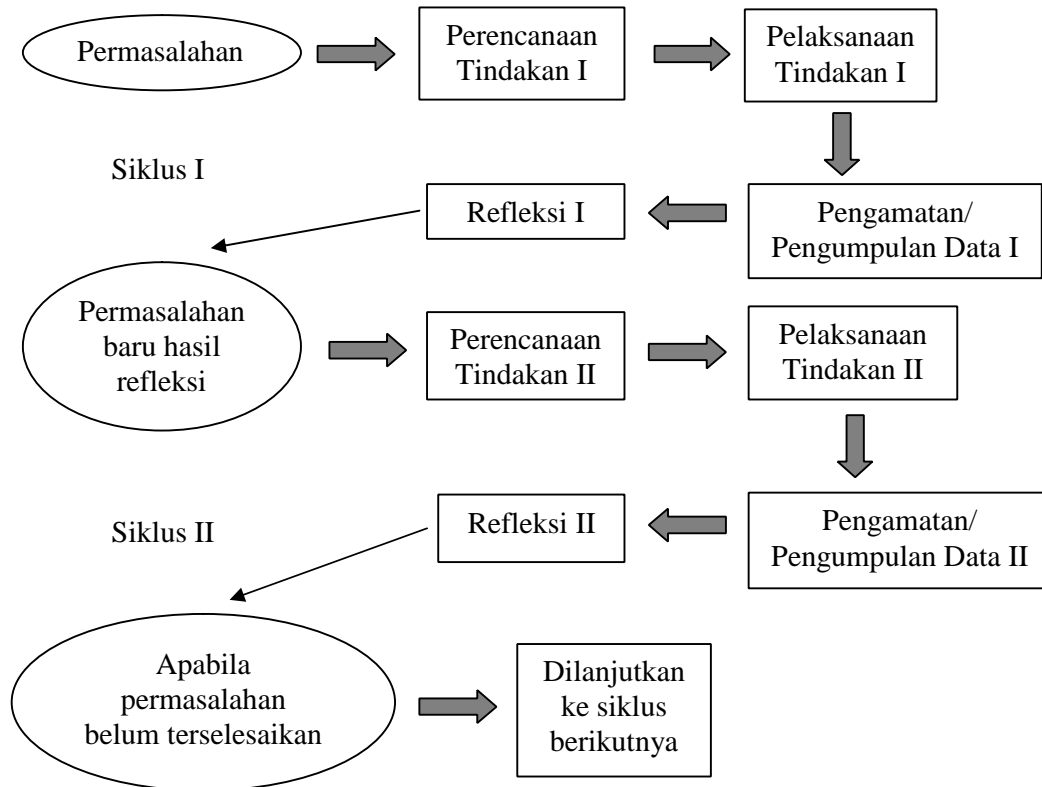
Ditinjau dari karakteristiknya, ada beberapa macam karakteristik

Penelitian Tindakan Kelas (PTK):

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional.
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik instruksional.
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

(Ibnu dalam Zainal Aqib, 2009:16)

Secara garis besar terdapat empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto, dkk, 2008: 74)

Keterangan :

a. Perencanaan

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Secara rinci, pada tahapan perencanaan terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi dan menganalisis masalah, yaitu secara jelas dapat dimengerti masalah apa yang akan diteliti. Masalah tersebut harus benar-benar faktual terjadi di lapangan, masalah bersifat umum di kelasnya, masalah cukup penting dan bermanfaat bagi peningkatan mutu hasil pembelajaran dan masalah pun harus dalam jangkauan kemampuan peneliti.
- 2) Menetapkan alasan mengapa penelitian tersebut dilakukan, yang akan melatarbelakangi PTK.
- 3) Merumuskan masalah secara jelas, baik dengan kalimat tanya maupun kalimat pernyataan.
- 4) Menetapkan cara yang akan dilakukan untuk menemukan jawaban, berupa rumusan hipotesis tindakan. Umumnya dimulai dengan menetapkan berbagai alternatif tindakan pemecahan masalah, kemudian dipilih tindakan yang paling menjanjikan hasil terbaik dan yang dapat dilakukan oleh guru.
- 5) Menentukan cara untuk menguji hipotesis tindakan dengan menjabarkan indikator-indikator keberhasilan serta berbagai instrumen pengumpul data yang dapat dipakai untuk menganalisis indikator keberhasilan itu.
- 6) Membuat secara rinci rancangan tindakan.

b. Tindakan

Rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan pada tahap ini. Skenario atau rancangan tindakan yang akan dilaksanakan hendaknya dijabarkan serinci mungkin secara tertulis. Rincian tindakan tersebut menjelaskan antara lain:

- 1) Langkah demi langkah kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh guru.
- 3) Kegiatan yang diharapkan dilakukan oleh siswa.
- 4) Rincian tentang jenis media pembelajaran yang akan digunakan dan cara menggunakannya.
- 5) Jenis instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data/pengamatan disertai dengan penjelasan rinci penggunaannya.

c. Pengamatan atau Observasi

Tahap ini sebenarnya bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, presentasi, nilai tugas, dan lain-lain) atau data kualitatif yang menggambarkan kreatifitas siswa, antusias siswa, mutu diskusi yang dilakukan, dan lain sebagainya. Data yang dikumpulkan hendaknya dicek untuk mengetahui keabsahannya.

Data yang telah terkumpul memerlukan analisis, baik untuk mempermudah penggunaan maupun dalam penarikan kesimpulan. Untuk hal ini berbagai teknik analisis statistika dapat digunakan.

d. Refleksi

Tahapan ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun situasi buatan. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku siswa, kegiatan yang dilakukannya, tingkat partisipasi siswa dalam suatu kegiatan, proses kegiatan yang dilakukannya, kemampuan bahkan hasil yang diperoleh dari kegiatan. Teknik ini digunakan untuk mengamati :

- a. Tingkah laku siswa pada waktu belajar.
- b. Tingkah laku guru pada waktu mengajar.
- c. Kegiatan diskusi siswa.
- d. Partisipasi aktif siswa saat pembelajaran.

Kegiatan pengamatan dilakukan sebelum, selama, dan sesudah penelitian berlangsung. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan, dimana peneliti ikut terlibat dalam proses pembelajaran (tindakan).

2. Wawancara

Kegiatan wawancara sangat erat kaitannya dengan proses observasi yang dilakukan terhadap guru dan siswa sampai memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran, penentuan tindakan dan respon yang timbul sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan. Kegiatan ini juga dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai kesulitan dan hambatan dalam proses pembelajaran serta tanggapan siswa tentang metode mengajar yang digunakan.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sederhana, yaitu menyusun daftar pernyataan yang sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti yang ditujukan kepada responden.

4. Teknik Evaluasi atau Tes

Tes dan tugas digunakan untuk mengetahui implikasi dari tindakan yang telah dilakukan yaitu untuk :

- a. Mendapatkan data tentang prestasi belajar yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT).
- b. Mengetahui tingkat keberhasilan atau perkembangan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperoleh atau mengetahui data dengan melihat buku-buku, arsip atau catatan yang berhubungan dengan objek maupun subjek yang diteliti, arsip yang digunakan dalam proses pembelajaran, gambar ataupun foto. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan daftar nilai siswa serta foto rekaman proses penelitian tindakan kelas.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang ditempuh dalam penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan, yaitu:

1. Tahap Pengenalan Masalah

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah:

- a. Mengidentifikasi masalah.
- b. Menganalisis masalah secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori yang relevan.
- c. Menyusun bentuk tindakan yang sesuai dengan siklus pertama.
- d. Menyusun alat monitoring dan evaluasi.

2. Tahap Persiapan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi:

- a. Penyusunan jadwal penelitian.
- b. Penyusunan rencana pembelajaran.

- c. Penyusunan soal evaluasi.
3. Tahapan Penyusunan Rencana Tindakan.
Rencana tindakan disusun dalam dua siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu :
 - a. Perencanaan tindakan.
 - b. Pelaksanaan tindakan.
 - c. Observasi dan interpretasi.
 - d. Tahap analisis dan refleksi.
4. Tahap Implementasi Tindakan
Tahap ini, peneliti melaksanakan hipotesis tindakan, yakni untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran akuntansi. Hipotesis ini dimaksudkan untuk menguji kebenarannya melalui tindakan yang telah direncanakan.
5. Tahap Pengamatan
Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar dibawah bimbingan guru.
6. Tahap Penyusunan Laporan
Pada tahap ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama penelitian.

F. Proses Penelitian

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2009/2010. Setiap upaya peningkatan indikator tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi untuk perencanaan tindakan berikutnya. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus.

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

1) Peneliti dan guru kolaborator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT), dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)

- (a) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
- (b) Mengulang sedikit materi yang terdahulu.
- (c) Memotivasi siswa.
- (d) Memberikan pengarahan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan diterapkan.

(2) Kegiatan Inti (60 menit)

- (a) Menerangkan materi.
- (b) Membagi siswa dalam suatu kelompok diskusi.
- (c) Memberikan soal latihan kepada masing-masing kelompok.
- (d) Membuka sesi tanya jawab.

(3) Kegiatan Akhir (15 menit)

- (a) Membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.
- (b) Memberitahu rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- (c) Menutup pelajaran dengan salam penutup.

b) Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)

- (a) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
- (b) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan turnamen dan memberitahukan aturan bermain dalam turnamen.
- (c) Mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri pada meja turnamen.

- (d) Meminta siswa membagikan lembar kartu permainan (soal), kartu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja turnamen.
- (2) Kegiatan Inti (60 menit)
- (a) Melakukan pembelajaran dengan permainan dan turnamen.
 - (b) Membahas materi pertanyaan yang ada dikartu soal.
- (3) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (a) Membuat kesimpulan dari materi kartu soal.
 - (b) Meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka kemudian diakumulasi dengan semua anggota timnya.
 - (c) Mengumumkan skor tiap-tiap kelompok dan memberitahu kelompok mana yang memenangkan turnamen kemudian memberi penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi.
 - (d) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan evaluasi individu.
 - (e) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- c) Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)
- (1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
- (a) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
 - (b) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu evaluasi individu.
 - (c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri.
 - (d) Meminta agar siswa mengerjakan secara mandiri dan dilarang membuka buku.
- (2) Kegiatan Inti (60 menit)
- (a) Guru membagikan soal evaluasi berupa pilihan ganda dan esai.
 - (b) Mengawasi pelaksanaan evaluasi dengan baik agar hasil dari evaluasi dapat mencerminkan kemampuan siswa.

- (c) Meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka.
 - (d) Meminta siswa menghitung nilai dari lembar jawab yang dicocokkan kemudian mengumpulkannya.
- (3) Kegiatan Akhir(15 menit)
- (a) Membacakan hasil/nilai evaluasi kepada siswa.
 - (b) Meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
 - (c) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- 2) Menyusun instrument untuk evaluasi individu berupa soal tes tertulis pilihan ganda dan esai.
 - 3) Menyusun lembar observasi untuk mengamati kualitas pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) yang dilaksanakan oleh guru.
 - 4) Menyusun lembar observasi untuk mengamati partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.
 - 5) Menyusun angket penilaian motivasi berprestasi siswa.
 - 6) Menetapkan indikator ketercapaian.

Indikator ketercapaian ini dinilai dari beberapa komponen, seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Indikator Ketercapaian Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Persentase Target Capaian	Cara mengukur
Kualitas pembelajaran metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT).	80%	Diamati dengan menggunakan lembar observasi saat guru melaksanakan pembelajaran dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT).
Motivasi berprestasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi.	70%	Diperoleh dari hasil analisa terhadap angket yang diisi oleh siswa.
Partisipasi aktif siswa saat proses pembelajaran dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT).	70%	Diamati saat proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.
Ketuntasan hasil belajar (standar nilai 62).	80%	Dihitung dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai 62 ke atas.

- b. Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yang dilakukan bersamaan dengan observasi terhadap dampak tindakan.
- c. Tahap observasi dan interpretasi, dilakukan dengan mengamati dan menginterpretasikan aktivitas penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran akuntansi untuk memperoleh data tentang kekurangan dan kemajuan pelaksanaan tindakan.
- d. Tahap analisis dan refleksi, dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan interpretasi sehingga diperoleh kesimpulan bagian mana yang perlu diperbaiki/disempurnakan dan bagian mana yang telah memenuhi target.

2. Rancangan Siklus II

Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran akuntansi, termasuk perwujudan tahap pelaksanaan, observasi dan evaluasi serta analisis dan refleksi yang juga mengacu pada siklus sebelumnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Kartasura

SMA Negeri 1 Kartasura didirikan pada tahun 1978. Pada awalnya SMA Negeri 1 Kartasura menggunakan gedung dari SD Negeri 2 Ngabeyan yang pengelolaannya ditangani SMA Negeri 5 Surakarta. Pada saat itu Kepala SMA Negeri 5 Surakarta dijabat oleh Bp. Sugiyanto. Keputusan tersebut didasarkan oleh Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.0290/0/1978, tanggal 1 April 1978. Dasar penegerian SMA Negeri 1 Kartasura adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.0292/0/1978, tanggal 2 September 1978. SMA Negeri 1 Kartasura berlokasi di Jalan Solo-Yogya pada kilometer 11, tepatnya di Desa Pucangan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Bertempat dilokasi yang sangat strategis, simpang tiga jalur Solo, Yogyakarta dan Semarang.

2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Kartasura

a. Visi SMA Negeri 1 Kartasura

Terwujudnya sekolah yang unggul berprestasi dan terampil dalam bidang IMTAQ dan IPTEK.

b. Misi SMA Negeri 1 Kartasura

- 1) Mampu mewujudkan sekolah yang dapat membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur.
- 2) Memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang mantap dalam keteladanan, sehat jasmani rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

c. **Tujuan SMA Negeri 1 Kartasura**

- 1) Meningkatkan pengetahuan guru dan siswa tentang perkembangan Ilmu dan Teknologi
- 2) Meningkatkan ketrampilan siswa dalam bidang akademis dan budi pekerti luhur.
- 3) Meningkatkan ketrampilan siswa dalam bahasa asing dan komputer.
- 4) Meningkatkan kedisiplinan siswa, sekolah, keluarga dan masyarakat.
- 5) Meningkatkan ketrampilan guru dan siswa dalam kesehatan jasmani rohani.

3. Pelaksanaan Kurikulum

Saat ini SMA Negeri 1 Kartasura menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh Departemen Pendidikan Nasional. Pelaksanaan KTSP diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, pemahaman, kemampuan nilai, sikap dan minat peserta didik agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, ketepatan dan keberhasilan dengan penuh tanggung jawab. Penilaian KTSP tidak hanya mengacu pada aspek kognitif tetapi juga psikomotorik dan afektif, berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM merupakan batasan nilai minimum yang harus dicapai oleh siswa baik pada penilaian ulangan harian, ulangan tengah semester maupun ulangan akhir semester/kenaikan kelas. KKM untuk setiap mata pelajaran tidak sama dan ditentukan setiap awal semester.

4. Keadaan Lingkungan Belajar SMA Negeri 1 Kartasura

Keadaan lingkungan belajar siswa SMA Negeri 1 Kartasura pada umumnya cukup baik. Hal ini terlihat dari :

1) Kebersihan

Kebersihan lingkungan sekolah di SMA Negeri 1 Kartasura sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari kondisi kelas, halaman sekolah, ruang guru, kantin, dan tempat parkir yang selalu dibersihkan setiap hari. Siswa bertanggung jawab pada kebersihan kelasnya masing-masing dengan adanya regu piket

untuk setiap kelas. Sedang tukang kebun dan penjaga sekolah bertanggung jawab pada kebersihan tempat-tempat umum, misalnya: kamar mandi, halaman sekolah, ruang guru, lapangan olah raga, laboratorium dan tempat parkir.

2) Kerapian

Kerapian di SMA Negeri 1 Kartasura dapat dilihat dari tempat parkir yang tertata rapi. Tempat parkir antara guru dan siswa terpisah. Kerapian di SMA Negeri 1 Kartasura juga dapat dilihat dari seragam yang dikenakan oleh siswa, guru maupun staf kantor.

3) Ketenangan

SMA Negeri 1 Kartasura cukup tenang meskipun terletak dekat dengan jalan raya Solo-Yogya. Ruang kelas yang sengaja diletakkan di bagian tengah dan belakang sekolah membuat suara bising kendaraan yang berlalu lalang di jalan raya Solo-Yogya tidak terdengar saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

4) Keamanan

Kondisi keamanan di SMA Negeri 1 Kartasura cukup baik, dapat dilihat dari adanya penjagaan oleh satpam yang senantiasa berkeliling ke setiap sudut sekolah dan juga dibantu penjaga sekolah yang juga bertempat tinggal di lingkungan sekolah.

5) Ketertiban

Ketertiban di SMA Negeri 1 Kartasura perlu ditingkatkan karena sebagian siswa belum bisa mematuhi peraturan tata tertib yang ada. Misalnya ada beberapa siswa yang masuk terlambat dan saat pergantian jam pelajaran banyak siswa yang keluar.

B. Identifikasi Masalah Pembelajaran Akuntansi

Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Kartasura

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan identifikasi masalah (observasi awal) dengan tujuan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Observasi awal dilakukan pada

tanggal 17 Maret 2010 di SMA Negeri 1 Kartasura. Hasil dari identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ditinjau dari Segi Siswa

a. Siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran akuntansi.

Siswa merasa pembelajaran mata pelajaran akuntansi selama ini dirasa kurang menarik karena guru mengajar kurang bervariasi, latihan yang diberikan kepada siswa kurang bermakna, dan umpan balik serta koreksi dari guru jarang diterapkan, sehingga mereka jarang memperhatikan ketika guru mengajar dan merasa kesulitan saat disuruh mengerjakan soal.

b. Siswa kurang termotivasi untuk lebih giat belajar sehingga jarang ada yang memiliki motivasi berprestasi tinggi.

Kejuhan siswa pada pembelajaran akuntansi salah satunya disebabkan karena penggunaan metode ceramah yang terus-menerus oleh guru. Siswa hanya diminta untuk mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan guru, serta mengerjakan apa yang diperintahkan guru, sehingga siswa menjadi bosan dan mengabaikan mata pelajaran akuntansi. Dampaknya, siswa kurang termotivasi untuk belajar dan kurang memiliki motivasi berprestasi lebih tinggi, khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

c. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi.

Peran guru yang terlalu mendominasi, menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi. Siswa cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi. Siswa cenderung malu untuk mengungkapkan pendapatnya jika diadakan tanya jawab. Mereka memilih diam tidak bertanya meskipun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang sedang dibahas. Sebagian siswa juga masih malu untuk maju ke depan jika diminta guru untuk menjelaskan kembali apa yang mereka terima setelah mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung

bermasalah dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas. Mereka cenderung tidak memiliki kesempatan untuk berkreasi.

Hal tersebut dapat diatasi apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan aktif mengungkapkan pendapatnya dan bertanya disaat mereka mengalami kesulitan. Komunikasi timbal balik dalam pembelajaran mutlak diperlukan.

- d. Prestasi belajar yang dicapai siswa belum maksimal, dengan ditandai nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran akuntansi yang masih rendah.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Kartasura menunjukkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa dapat dikatakan rendah. Dari hasil pekerjaan siswa diketahui rata-rata nilai yang mereka peroleh adalah 60,65. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah untuk pelajaran akuntansi yaitu 62. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran akuntansi yang selama ini dilakukan belum berhasil.

2. Ditinjau dari Segi Guru

Guru merasa kesulitan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat menumbuhkan motivasi berprestasi siswa dan meningkatkan partisipasi belajar siswa yang dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Pembelajaran yang biasanya diterapkan selama ini, seperti metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok belum dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi kurang. Siswa terlihat bosan dan jenuh terhadap pelajaran akuntansi serta kurang memperhatikan pelajaran dengan seksama. Guru sudah mencoba membangkitkan minat siswa dengan memberikan pendekatan secara langsung dan dengan memotivasi serta menegur siswa yang tidak mau memperhatikan pelajaran. Namun, cara ini ternyata belum mampu membangkitkan motivasi berprestasi dan partisipasi belajar siswa.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Data awal penelitian diambil dari nilai ulangan harian terakhir yang diperoleh siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa, seperti tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Kemampuan Awal Siswa Kelas XI IPS 4

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
81-85	1	2,17
76-80	4	8,70
71-75	3	6,52
66-70	7	15,22
61-65	5	10,87
56-60	8	17,39
51-55	1	2,17
46-50	10	21,74
41-45	6	13,04
36-40	1	2,17
Jumlah	46	100

Kemampuan awal siswa pada tabel di atas terlihat bahwa dari 46 siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Kartasura, 26 siswa atau 56,52 % belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu nilai 62. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran akuntansi belum sesuai target.

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan.

1. Siklus Pertama

Penerapan pembelajaran akuntansi pada siklus pertama melalui pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) yaitu:

a. Perencanaan Tindakan Siklus Pertama

Kegiatan perencanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 1 April 2010 di ruang Guru SMA Negeri 1 Kartasura. Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus pertama akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 7 April 2010. Karena ada Ujian Akhir Sekolah (UAS) pada tanggal 12-16 April 2010 siswa kelas X dan XI diliburkan sehingga pertemuan kedua dilaksanakan hari Rabu 21 April 2010 dan Sabtu 24 April 2010.

Tahap perencanaan tindakan pertama meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru mendiskusikan skenario pembelajaran akuntansi yaitu, menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT), dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:
 - d) Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)
 - (4) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
 - (e) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
 - (f) Mengulang sedikit materi yang terdahulu (kertas kerja) yang masih ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan (menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja) dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa (tanya jawab) agar tahu seberapa jauh pemahaman siswa.
 - (g) Memotivasi siswa dengan cara memberitahu, bahwa dengan mempelajari, memahami dan mempraktekkan penyusunan laporan L/R dengan baik akan mempermudah siswa dalam praktik menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.

- (h) Memberikan pengarahan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan diterapkan.
- (5) Kegiatan Inti (60 menit)
- (e) Menerangkan materi tentang laporan laba rugi (menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja).
 - (f) Membagi siswa menjadi 9 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
 - (g) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan dan mendiskusikan dengan anggota kelompoknya masing-masing.
 - (h) Memberikan soal latihan kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya.
 - (i) Membuka sesi tanya jawab bagi siswa yang masih belum paham tentang materi yang dipelajari.
- (6) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (d) Membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.
 - (e) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar anggota kelompok tentang laporan laba rugi (menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja).
 - (f) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- e) Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)
- (4) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
- (e) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
 - (f) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan turnamen dan memberitahukan aturan bermain dalam turnamen.

- (g) Mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri pada meja turnamen.
 - (h) Meminta siswa membagikan lembar kartu permainan (soal), kartu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja turnamen.
- (5) Kegiatan Inti (60 menit)
- (c) Melakukan pembelajaran dengan permainan dan turnamen. Siswa akan bertanding dengan anggota kelompok lain, dimana setiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda, yang akan bertanding untuk mengumpulkan skor dari pertanyaan yang ada dalam kartu soal.
 - (d) Membahas materi pertanyaan yang ada dikartu soal secara bersama-sama setelah semua meja turnamen selesai melaksanakan turnamen.
- (6) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (f) Guru membuat kesimpulan dari materi kartu soal yang sudah dibahas dan membahas pelaksanaan permainan dalam turnamen.
 - (g) Meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka kemudian diakumulasi dengan semua anggota timnya.
 - (h) Mengumumkan skor tiap-tiap kelompok dan memberitahu kelompok mana yang memenangkan turnamen kemudian memberi penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi.
 - (i) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan evaluasi individu.
 - (j) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- f) Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)
- (4) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
- (e) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.

- (f) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu evaluasi individu.
 - (g) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempersiapkan diri mengerjakan soal evaluasi.
 - (h) Meminta agar siswa mengerjakan secara mandiri dan dilarang membuka buku.
- (5) Kegiatan Inti (60 menit)
- (e) Guru membagikan soal evaluasi berupa pilihan ganda dan esai.
 - (f) Mengawasi pelaksanaan evaluasi dengan baik agar hasil dari evaluasi dapat mencerminkan kemampuan siswa.
 - (g) Meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka pada setiap deret kemudian membagikannya kepada deret meja lain secara acak agar dicocokkan secara bersama-sama.
 - (h) Meminta siswa menghitung nilai dari lembar jawab yang dicocokkan kemudian mengumpulkannya.
- (6) Kegiatan Akhir(15 menit)
- (d) Membacakan hasil/nilai evaluasi kepada siswa.
 - (e) Meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
 - (f) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- 2) Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi akuntansi yaitu, menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT).
- 3) Peneliti dan guru menyusun instrumen penelitian berupa tes dan nontes. Instrumen tes dari hasil pekerjaan siswa (evaluasi individu pada akhir siklus), sedangkan instrumen nontes dinilai berdasarkan pedoman observasi dengan mengamati kualitas pembelajaran metode *Team Game Tournament* (TGT) dan keaktifan/partisipasi siswa selama

proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga menyebarkan lembar penilaian motivasi berprestasi agar diisi oleh siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Pertama

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan, yaitu hari Rabu 7 April 2010, Rabu 21 April 2010 dan Sabtu 24 April 2010 di ruang kelas XI IPS 4. Pertemuan dilaksanakan selama 6 x 45 menit sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.

Materi pada pelaksanaan tindakan pertama ini adalah menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja. Pada pertemuan pertama, guru menerangkan materi laporan laba rugi serta membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok untuk melaksanakan diskusi secara berkelompok. Kemudian pada pertemuan kedua, siswa diminta untuk bermain dalam *Team Game Tournament* (TGT) mewakili kelompok mereka masing-masing dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru pada pertemuan pertama. Pertemuan yang ketiga dilaksanakan evaluasi individu untuk mengetahui kemampuan siswa setelah belajar dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus pertama.

Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)
 - a) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
 - (1) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan melakukan presensi. Siswa yang tidak mengikuti pelajaran: Bagus Wahyu Muwardi (sakit), Desti Nur Ariffah (ijin), dan Sinatriya Unggul (tugas jaga koperasi).
 - (2) Mengulang sedikit materi yang terdahulu (kertas kerja) yang masih ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan (menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja) dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa (tanya jawab) agar tahu seberapa jauh pemahaman siswa.

- (3) Memotivasi siswa dengan cara memberitahu, bahwa dengan mempelajari, memahami dan mempraktekkan penyusunan laporan L/R dengan baik akan mempermudah siswa dalam praktik menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.
 - (4) Memberikan pengarahan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan diterapkan.
- b) Kegiatan Inti (60 menit)
- (1) Menerangkan materi tentang laporan laba rugi (menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja).
 - (2) Membagi siswa menjadi 9 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
 - (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan dan mendiskusikan dengan anggota kelompoknya masing-masing.
 - (4) Memberikan soal latihan kepada masing-masing kelompok, agar secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya menyusun laporan laba rugi berdasarkan kertas kerja.
 - (5) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa berdasarkan materi yang telah dipelajari.
- c) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (1) Membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.
 - (2) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar anggota kelompok tentang laporan laba rugi (menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja).
 - (3) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- 2) Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)
- a) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)

- (1) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan melakukan presensi. Siswa yang tidak mengikuti pelajaran yaitu Siti Yullaikhah (tugas jaga koperasi).
- (2) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan turnamen dan memberitahukan aturan bermain dalam turnamen. Aturan permainan dan turnamen yaitu: (1) Siswa menempati tempat duduk yang telah ditentukan, (2) Perwakilan dari masing-masing meja turnamen mengambil perlengkapan turnamen, (3) Masing-masing siswa mengerjakan soal sesuai dengan undian, pembaca pertama mengemukakan jawaban dari pertanyaan yang diambil dan siswa di sebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda. Bila ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang ke dua dapat menantang. Para penantang harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan skor 1 (dari skor yang telah dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah, apabila setiap siswa telah menjawab, menantang atau pas, siswa diminta mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban dari guru. Pemain yang memberikan jawaban dengan benar memperoleh skor 1, (4) Putaran berikutnya, siswa bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama dan pembaca menjadi penantang kedua dan seterusnya, (5) Siswa diminta mencatat nilai yang diperoleh di kolom permainan satu lembar skor permainan.
- (3) Mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri pada meja turnamen.

- (4) Meminta siswa membagikan lembar kartu permainan (soal), kartu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja turnamen.
- b) Kegiatan Inti (60 menit)
- (1) Melakukan pembelajaran dengan permainan dan turnamen. Siswa akan bertanding dengan anggota kelompok lain, dimana setiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda yang akan bertanding untuk mengumpulkan skor dari pertanyaan yang ada dalam kartu soal.
 - (2) Membahas materi pertanyaan yang ada dikartu soal secara bersama-sama setelah semua meja turnamen selesai melaksanakan turnamen.
- c) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (1) Guru membuat kesimpulan dari materi kartu soal yang sudah dibahas dan mereview pelaksanaan permainan dalam turnamen.
 - (2) Meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka kemudian diakumulasi dengan semua anggota timnya.
 - (3) Mengumumkan skor tiap-tiap kelompok dan memberitahu kelompok mana yang memenangkan turnamen kemudian memberi penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi.
 - (4) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan evaluasi individu.
 - (5) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- 3) Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)
- a) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
- (1) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan melakukan presensi. Seluruh siswa hadir mengikuti pembelajaran.
 - (2) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu evaluasi individu.

- (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri untuk mengerjakan soal evaluasi.
 - (4) Meminta agar siswa mengerjakan secara mandiri dan dilarang membuka buku.
- b) Kegiatan Inti (60 menit)
- (1) Guru membagikan soal evaluasi berupa pilihan ganda dan esai.
 - (2) Mengawasi pelaksanaan evaluasi dengan baik agar hasil dari evaluasi dapat mencerminkan kemampuan siswa.
 - (3) Meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka pada setiap deret kemudian membagikannya kepada deret meja lain secara acak agar dicocokkan secara bersama-sama.
 - (4) Meminta siswa menghitung nilai dari lembar jawab yang dicocokkan kemudian mengumpulkannya.
- c) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (1) Membacakan hasil/nilai evaluasi kepada siswa.
 - (2) Meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, yaitu menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.
 - (3) Menutup pelajaran dengan salam penutup.

c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti bertindak sebagai guru sedangkan guru mata pelajaran bertindak sebagai kolaborator. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan peneliti dianggap lebih menguasai dan memahami metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kolaborator mengambil posisi di belakang bangku siswa, agar dapat mengamati dan mengawasi proses pembelajaran akuntansi pada saat itu. Pada pertemuan pertama yaitu Rabu 7 April 2010, guru menyampaikan materi akuntansi, menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) secara jelas. Pertemuan kedua hari Rabu 21 April 2010, diadakan permainan berbentuk *tournament* sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu

soal pada turnamen tersebut. Pertemuan ketiga hari Sabtu 24 April 2010 digunakan guru dan peneliti untuk melakukan evaluasi akhir dari siklus pertama agar hasil belajar dari siklus pertama dapat segera diketahui. Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses pembelajaran akuntansi menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan pertama.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar akuntansi, diperoleh gambaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagai berikut:

- 1) Siswa yang berpartisipasi aktif selama pemberian apersepsi, penjelasan materi dan diskusi kelompok sebesar 68,93%, sedangkan 31,07% kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan masih ada siswa yang berada di luar kelas dan baru masuk kelas pada saat pelajaran telah dimulai sehingga masih belum dapat memusatkan perhatian pada awal pembelajaran. Pada saat diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang hanya menunggu temannya mengerjakan.
- 2) Siswa yang berpartisipasi aktif selama turnamen berlangsung sebesar 66,67%, sedangkan 33,33% lainnya kurang dapat mengikuti pelaksanaan turnamen dengan baik. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami aturan bermain dalam turnamen dengan baik. Mereka masih bingung bagaimana harus memulai dan melaksanakan turnamen sehingga ada kecurangan dalam turnamen. Kurangnya rasa tanggung jawab anggota kelompok sehingga dalam turnamen juga cenderung tidak mau tahu. Ada siswa yang acuh terhadap pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan oleh guru.
- 3) Siswa yang berpartisipasi melaksanakan dan mengerjakan evaluasi individu dengan sungguh-sungguh sebesar 69,22%. Berdasarkan hasil pekerjaan siswa diketahui rata-rata nilai yang diperoleh adalah 80,11 dan dapat diidentifikasi bahwa siswa yang sudah mampu mengerjakan

soal pilihan ganda dan esai menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja serta mendapatkan nilai 62 ke atas sebanyak 39 siswa yaitu sebesar 84,78%, sedangkan 15,22% siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini disebabkan mereka masih kesulitan memahami teori laporan laba rugi dan kurang mampu menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja. Hasil ini ditunjukkan tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Ulangan Harian (Evaluasi Individu) Siklus Pertama

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
96-100	2	4,35
91-95	5	10,87
86-90	15	32,61
81-85	1	2,17
76-80	12	26,09
71-75	-	-
66-70	3	6,52
61-65	1	2,17
56-60	7	15,22
Jumlah	46	100

- 4) Berdasarkan angket penilaian motivasi berprestasi yang diisi oleh siswa dapat diketahui tingkat persentase motivasi berprestasi siswa sebesar 79,70%.
- 5) Kualitas penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 dengan materi, menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja, berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi sebesar 73%.
- 6) Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sebagian besar siswa menyukai pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament*

(TGT). Siswa merasa lebih menyenangkan belajar dengan metode *Team Game Tournament* (TGT), karena mereka dapat belajar sambil bermain dalam turnamen. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Adanya turnamen dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena turnamen juga berfungsi untuk mereview materi pelajaran. Namun siswa merasa kesulitan dalam pelaksanaan turnamen, karena mereka belum sepenuhnya paham aturan bermain dalam turnamen. Selain itu mereka juga kesulitan saat harus belajar secara berkelompok dengan anggota yang berbeda kemampuan akademisnya. Sehingga ada siswa yang protes masalah pembagian kelompok. Siswa menyarankan agar aturan bermain dalam turnamen lebih disederhanakan agar mereka tidak bingung bermain dalam turnamen.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus Pertama

Hasil observasi siklus I yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 4 SMA N 1 Kartasura. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas. Sebelum penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT), rata-rata kelas adalah 60,65 namun setelah diterapkannya metode ini, rata-rata kelas menjadi 80,11. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) 62 sebanyak 39 siswa, yang sebelumnya hanya 20 siswa dari jumlah keseluruhan 46 siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus pertama, peneliti dan kolaborator melakukan analisis sebagai berikut:

- 1) Kelemahan guru dalam siklus pertama ini adalah:
 - a) Guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi sehingga sulit untuk diikuti oleh siswa.

- b) Guru belum dapat memahami kondisi konsentrasi siswa pada saat itu sehingga masih banyak siswa yang kurang paham terhadap materi, mereka hanya mengetahui tanpa memahami.
 - c) Guru masih kesulitan mengorganisasikan siswa dalam kelompok, sehingga suasana diskusi terkadang menjadi sangat ramai.
 - d) Guru kurang memberikan penjelasan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan digunakan, sehingga ada murid yang masih belum sepenuhnya memahami arti kerjasama kelompok dan belum mengerti aturan permainan dalam turnamen dalam pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT).
 - e) Guru kurang merata dalam pengawasan meja turnamen.
- 2) Sedangkan dari segi siswa ditemukan beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:
- a) Siswa sengaja masuk kelas terlambat.
 - b) Masih ada siswa yang mengeluh masalah pembagian kelompok.
 - c) Siswa yang tidak memperhatikan cenderung mengganggu teman-temannya.
 - d) Masih ada siswa yang acuh terhadap pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan oleh guru.
 - e) Sulitnya berinteraksi antara anggota kelompok karena perbedaan dalam kemampuan akademisnya.
 - f) Kurangnya rasa tanggung jawab anggota kelompok sehingga dalam turnamen juga cenderung tidak mau tahu.
 - g) Ada kecurangan dalam turnamen karena ada siswa yang belum mengerti sepenuhnya aturan bermain dalam turnamen.
 - h) Dari segi nilai yang diperoleh siswa, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata kelas yaitu sebesar 80,11. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 62 ke atas sebanyak 39 siswa (84,78% dari 46 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Hasil tersebut telah mencapai target yang diharapkan yaitu 80% dari total siswa. Jumlah tersebut

sudah dapat menunjukkan peningkatan bila dibandingkan sebelumnya, dengan nilai rata-rata kelas yaitu 60,65 dan hanya dicapai 20 siswa (43,48% dari 46 siswa). Terjadi peningkatan persentase dari 43,48% menjadi 84,78%. Meskipun telah mencapai target yang diharapkan pada siklus pertama yaitu 80% dari total siswa, tetapi peneliti ingin mengulangi lagi metode yang sama agar metode tersebut benar-benar terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat lebih baik lagi.

Berdasarkan observasi dan analisis di atas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Guru harus memberikan materi dengan lebih lengkap, jelas dan tidak terburu-buru, dengan demikian siswa akan dapat mengikuti pelajaran yang disampaikan guru sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi oleh siswa.
- 2) Guru harus menjelaskan kembali makna dari pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) kepada siswa. Penjelasan ini bertujuan agar siswa lebih mengerti sistem pembelajaran dan siswa lebih mengerti arti penting kerjasama kelompok dalam pembelajaran
- 3) Guru menerangkan apa maksud dalam pembagian kelompok tersebut yaitu agar siswa dapat bersosialisasi dengan teman yang belum akrab serta dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya meskipun berbeda kemampuan akademisnya.
- 4) Guru harus lebih banyak melakukan pendekatan kepada siswa yang masih acuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Guru harus lebih dapat mengorganisir kegiatan anggota kelompok (memantau setiap kelompok pada waktu mengerjakan tugas).
- 6) Guru harus lebih dapat memahami kondisi konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- 7) Mempersiapkan sebaik mungkin turnamen yang akan dilaksanakan dengan menjelaskan kembali aturan bermain dalam turnamen sehingga

siswa mengerti dengan baik aturan bermain dalam turnamen dan tidak ada kecurangan dalam pelaksanaannya.

- 8) Mengecek secara menyeluruh setiap meja turnamen saat turnamen berlangsung.

2. Siklus Kedua

Penerapan pembelajaran akuntansi pada siklus kedua melalui pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) yaitu:

a. Perencanaan Tindakan Siklus Kedua

Kegiatan perencanaan tindakan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 April 2010 di ruang Guru SMA Negeri 1 Kartasura. Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus kedua akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, yakni pada hari Rabu 28 April 2010, Rabu 5 Mei 2010 dan Sabtu 8 Mei 2010 dengan rancangan sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru mendiskusikan skenario pembelajaran akuntansi yaitu, menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT), dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:
 - a) Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)
 - (1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
 - (a) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
 - (b) Mengulang sedikit materi yang terdahulu yang masih ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan (menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja) dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa (tanya jawab) agar tahu seberapa jauh pemahaman siswa.

- (c) Memotivasi siswa dengan cara memberitahu, bahwa dengan mempelajari, memahami dan mempraktekkan penyusunan laporan perubahan modal dan neraca dengan baik akan mempermudah siswa dalam praktik menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.
 - (d) Memberikan pengarahan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan diterapkan.
- (2) Kegiatan Inti (60 menit)
- (a) Menerangkan materi tentang menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.
 - (b) Memberitahu siswa bahwa mereka dibagi menjadi 9 kelompok (pembagian kelompok yang anggotanya sama dengan siklus sebelumnya), masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
 - (c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan dan mendiskusikan dengan anggota kelompoknya masing-masing.
 - (d) Memberikan soal latihan kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya.
 - (e) Membuka sesi tanya jawab bagi siswa yang masih belum paham tentang materi yang dipelajari.
- (3) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (a) Membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.
 - (b) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar anggota kelompok dengan materi menyusun laporan perubahan

modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.

(c) Menutup pelajaran dengan salam penutup.

b) Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)

(a) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.

(b) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan turnamen dan memberitahukan aturan bermain dalam turnamen.

(c) Mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri pada meja turnamen.

(d) Meminta siswa membagikan lembar kartu permainan (soal), kartu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja turnamen.

(2) Kegiatan Inti (60 menit)

(a) Melakukan pembelajaran dengan permainan dan turnamen. Siswa akan bertanding dengan anggota kelompok lain, dimana setiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda yang akan bertanding untuk mengumpulkan skor dari pertanyaan yang ada dalam kartu soal.

(b) Membahas materi pertanyaan yang ada dikartu soal secara bersama-sama setelah semua meja turnamen selesai melaksanakan turnamen.

(3) Kegiatan Akhir (15 menit)

(a) Guru membuat kesimpulan dari materi kartu soal yang sudah dibahas dan membahas pelaksanaan permainan dalam turnamen.

(b) Meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka kemudian diakumulasi dengan semua anggota timnya.

- (c) Mengumumkan skor tiap-tiap kelompok dan memberitahu kelompok mana yang memenangkan turnamen kemudian memberi penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi.
 - (d) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan evaluasi individu.
 - (e) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- c) Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)
- (1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
 - (a) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa.
 - (b) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu evaluasi individu.
 - (c) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempersiapkan diri sebelum mengerjakan soal evaluasi.
 - (d) Meminta agar siswa mengerjakan secara mandiri dan dilarang membuka buku.
 - (2) Kegiatan Inti (60 menit)
 - (a) Guru membagikan soal evaluasi berupa pilihan ganda dan esai.
 - (b) Mengawasi pelaksanaan evaluasi dengan baik agar hasil dari evaluasi dapat mencerminkan kemampuan siswa.
 - (c) Meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka pada setiap deret kemudian membagikannya kepada deret meja lain secara acak agar dicocokkan secara bersama-sama.
 - (d) Meminta siswa menghitung nilai dari lembar jawab yang dicocokkan kemudian mengumpulkannya.
 - (3) Kegiatan Akhir (15 menit)
 - (a) Membacakan hasil/nilai evaluasi kepada siswa.
 - (b) Meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
 - (c) Menutup pelajaran dengan salam penutup.

- 2) Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi akuntansi yaitu, menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT).
- 3) Peneliti dan guru menyusun instrumen penelitian, yang berupa tes dan nontes. Instrumen tes dari hasil pekerjaan siswa (evaluasi individu pada akhir siklus), sedangkan instrumen nontes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati kualitas pembelajaran metode *Team Game Tournament* (TGT) dan keaktifan atau partisipasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga menyebarkan angket penilaian motivasi berprestasi agar diisi oleh siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Kedua

Pelaksanaan tindakan kedua dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan, yaitu pada hari Rabu 28 April 2010, Rabu 5 Mei 2010 dan Sabtu 8 Mei 2010 di ruang kelas XI IPS 4. Pertemuan dilaksanakan selama 6 x 45 menit sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Pelaksanaan tindakan kedua hampir sama dengan pelaksanaan tindakan pertama, hanya pada pelaksanaan tindakan kedua ini terdapat penguatan yang masih diperlukan dari tindakan pertama.

Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan kedua juga berbeda dengan pelaksanaan tindakan pertama. Materi pada pelaksanaan tindakan kedua ini adalah menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja. Pada pertemuan pertama, guru masih harus menerangkan materi secara jelas, kemudian meminta siswa untuk berdiskusi secara berkelompok mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. pada pertemuan kedua, siswa diminta untuk bermain sambil belajar dalam *Team Game Tournament* (TGT) mewakili kelompok mereka masing-masing dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru pada

pertemuan pertama. Pertemuan yang ketiga diisi dengan evaluasi belajar siswa secara individu dari siklus kedua.

Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)

a) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)

(1) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan melakukan presensi. Siswa yang tidak mengikuti pelajaran: Sinatriya Unggul (ijin) dan Tri Agung Riyadi (absen).

(2) Mengulang sedikit materi yang terdahulu yang masih ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan (menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja) dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa (tanya jawab) agar tahu seberapa jauh pemahaman siswa.

(3) Memotivasi siswa dengan cara memberitahu, bahwa dengan mempelajari, memahami dan mempraktekkan penyusunan laporan perubahan modal dan neraca dengan baik akan mempermudah siswa dalam praktik menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.

(4) Memberikan pengarahan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan diterapkan secara lebih jelas sehingga siswa tidak bingung dan sepenuhnya paham tentang metode tersebut .

b) Kegiatan Inti (60 menit)

(1) Menerangkan materi akuntansi menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.

(2) Membagi siswa menjadi 9 kelompok (pembagian kelompok yang anggotanya sama dengan siklus sebelumnya), yang

masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.

- (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan dan mendiskusikan dengan anggota kelompoknya masing-masing.
 - (4) Memberikan soal latihan kepada masing-masing kelompok, agar secara berdiskusi dengan anggota kelompoknya menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.
 - (5) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa berdasarkan materi yang telah dipelajari
- c) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (1) Membuat kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.
 - (2) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan *tournament* antar anggota kelompok dengan materi menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.
 - (3) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- 2) Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)
- a) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
- (1) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan melakukan presensi. Siswa yang tidak mengikuti pelajaran: Deddy Nur Arifianto (sakit), Dony Catur Saputro (sakit), Fachlul Bramasto Aji (tugas jaga koperasi), Rony Egriyantoro (ijin) .
 - (2) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan turnamen dan memberitahukan kembali aturan bermain dalam turnamen. Aturan permainan dan turnamen yaitu: (1) Siswa menempati tempat duduk yang telah ditentukan, (2) Perwakilan dari masing-masing meja

turnamen mengambil perlengkapan turnamen, (3) Masing-masing siswa mengerjakan soal sesuai dengan undian, pembaca pertama mengemukakan jawaban dari pertanyaan yang diambil dan siswa di sebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda. Bila ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang ke dua dapat menantang. Para penantang harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan skor 1 (dari skor yang telah dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah, apabila setiap siswa telah menjawab, menantang atau pas, siswa diminta mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban dari guru. Pemain yang memberikan jawaban dengan benar memperoleh skor 1, (4) Putaran berikutnya, siswa bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama dan pembaca menjadi penantang kedua, dan seterusnya, (5) Siswa diminta mencatat nilai yang diperoleh di kolom permainan satu lembar skor permainan

(3) Mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri pada meja turnamen.

(4) Meminta siswa membagikan lembar kartu permainan (soal), kartu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja turnamen.

b) Kegiatan Inti (60 menit)

(1) Melakukan pembelajaran dengan permainan dan turnamen. Siswa akan bertanding dengan anggota kelompok lain, dimana setiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda yang akan bertanding untuk mengumpulkan skor dari pertanyaan yang ada dalam kartu soal.

- (2) Membahas materi pertanyaan yang ada dikartu soal secara bersama-sama setelah semua meja turnamen selesai melaksanakan turnamen.
- c) Kegiatan Akhir (15 menit)
- (1) Guru membuat kesimpulan dari materi kartu soal yang sudah dibahas dan membahas pelaksanaan permainan dalam turnamen.
 - (2) Meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka kemudian diakumulasi dengan semua anggota timnya.
 - (3) Mengumumkan skor tiap-tiap kelompok dan memberitahu kelompok mana yang memenangkan turnamen kemudian memberi penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi.
 - (4) Memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan evaluasi individu.
 - (5) Menutup pelajaran dengan salam penutup.
- 3) Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)
- a) Kegiatan Awal/Pendahuluan (15 menit)
- (1) Salam pembuka dan mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan melakukan presensi. Seluruh siswa hadir mengikuti pelaksanaan evaluasi.
 - (2) Menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran yaitu evaluasi individu.
 - (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri untuk mengerjakan soal evaluasi.
 - (4) Meminta agar siswa mengerjakan secara mandiri dan dilarang membuka buku.
- b) Kegiatan Inti (60 menit)
- (1) Guru membagikan soal evaluasi berupa pilihan ganda dan esai.
 - (2) Mengawasi pelaksanaan evaluasi dengan baik agar hasil dari evaluasi dapat mencerminkan kemampuan siswa.

- (3) Meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka pada setiap deret kemudian membagikannya kepada deret meja lain secara acak agar dicocokkan secara bersama-sama.
 - (4) Meminta siswa menghitung nilai dari lembar jawab yang dicocokkan kemudian mengumpulkannya.
- c) Kegiatan Akhir(15 menit)
- (1) Membacakan hasil/nilai evaluasi kepada siswa.
 - (2) Meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
 - (3) Menutup pelajaran dengan salam penutup.

c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti bertindak sebagai guru sedangkan guru mata pelajaran bertindak sebagai kolaborator. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan peneliti dianggap lebih menguasai dan memahami teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT). Kolaborator mengambil posisi di belakang bangku siswa, agar dapat mengamati dan mengawasi proses pembelajaran akuntansi pada saat itu. Pada pertemuan pertama, Rabu 28 April 2010, guru menyampaikan materi akuntansi, menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) secara jelas. Sedangkan pada pertemuan kedua, Rabu 5 Mei 2010, diadakan permainan berbentuk turnamen sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu soal pada turnamen tersebut. Pertemuan yang ketiga, Sabtu 8 Mei 2010 digunakan guru dan peneliti untuk melakukan evaluasi akhir dari siklus kedua agar hasil belajar dari siklus kedua dapat segera diketahui. Dari kegiatan tersebut, deskripsi tentang jalannya proses pembelajaran akuntansi dengan materi menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja menggunakan metode *Team*

Game Tournament (TGT) sudah dijelaskan secara rinci dalam pelaksanaan tindakan kedua.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar akuntansi dengan materi menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT), diperoleh gambaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagai berikut:

- 1) Siswa yang berpartisipasi aktif selama pemberian apersepsi, penjelasan materi dan diskusi kelompok sebesar 78%, sedangkan 22% kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan masih ada siswa yang berada di luar kelas dan baru masuk kelas pada saat pelajaran telah dimulai sehingga masih belum dapat memusatkan perhatian pada awal pembelajaran. Pada saat diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang hanya menunggu temannya mengerjakan. Namun diskusi berjalan dengan sangat baik, bahkan waktu istirahat siswa tidak keluar untuk istirahat tetapi masih aktif berdiskusi dengan kelompoknya.
- 2) Siswa yang berpartisipasi aktif selama turnamen berlangsung sebesar 71,43%, sedangkan 28,57% lainnya kurang dapat mengikuti pelaksanaan turnamen dengan baik. Hal ini disebabkan karena masih ada siswa yang belum memahami aturan bermain dalam turnamen dengan baik meskipun telah dijelaskan kembali oleh guru. Kurangnya rasa tanggung jawab anggota kelompok sehingga dalam turnamen juga cenderung tidak mau tahu. Ada siswa yang masih acuh terhadap pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan oleh guru.
- 3) Siswa yang berpartisipasi melaksanakan dan mengerjakan evaluasi individu dengan sungguh-sungguh sebesar 73,65%. Berdasarkan hasil pekerjaan siswa diketahui rata-rata nilai yang diperoleh adalah 86,30 dan dapat diidentifikasi bahwa siswa yang sudah mampu mengerjakan soal pilihan ganda dan esai menyusun laporan perubahan modal

berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja serta mendapatkan nilai 62 ke atas sebanyak 44 siswa yaitu sebesar 95,65%, sedangkan 4,35% siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini disebabkan mereka masih kesulitan memahami teori laporan perubahan modal dan neraca serta kurang mampu menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja. Hasil ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Ulangan Harian (Evaluasi Individu) Siklus Kedua

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
96-100	8	17,39
91-95	10	21,74
86-90	7	15,22
81-85	10	21,74
76-80	8	17,39
71-75	-	-
66-70	-	-
61-65	1	2,17
56-60	2	4,35
Jumlah	46	100

- 4) Berdasarkan angket penilaian motivasi berprestasi yang diisi oleh siswa dapat diketahui tingkat persentase motivasi berprestasi siswa sebesar 85,13%.
- 5) Kualitas pembelajaran metode *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran akuntansi dengan materi, menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja, berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi sebesar 82%.

6) Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siklus kedua sebagian besar siswa menyukai pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT). Siswa merasa lebih menyenangkan belajar dengan metode *Team Game Tournament* (TGT), karena mereka dapat belajar sambil bermain dalam turnamen. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Adanya turnamen dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena turnamen juga berfungsi untuk mereview materi pelajaran. Namun masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam pelaksanaan turnamen, karena mereka belum sepenuhnya paham aturan bermain dalam turnamen. Pada siklus pertama masih ada siswa yang protes masalah pembagian kelompok namun pada siklus kedua setelah mereka tahu dan paham maksud pembagian kelompok dengan anggota yang berbeda kemampuan akademisnya mereka merasa pembagian kelompok itu lebih efektif bagi siswa yang kemampuan akademisnya kurang, sehingga mereka dapat bertanya pada siswa yang lebih padai saat tidak mengerti materi yang sedang dipelajari. Siswa menyarankan agar aturan bermain dalam turnamen dibuat lebih fleksibel. Misalnya, pemberian skor jawaban saat turnamen bukan 1 untuk setiap jawaban benar dan 0 bagi jawaban yang salah, namun skor untuk jawaban benar dinaikkan sehingga jawaban yang salah pun tetap mendapat skor dan bagi siswa yang sama sekali tidak menjawab tidak memperoleh skor. Selain itu bagi penantang yang salah menjawab hanya dikurangi 1 skor. Dengan kata lain sistem pemberian skor hampir sama dengan penilaian soal Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus kedua

Hasil observasi siklus II yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi berprestasi siswa, sehingga partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat. Partisipasi aktif siswa dalam

mengikuti pembelajaran membuat siswa lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas menjadi 86,30. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) 62 sebanyak 44 siswa dari jumlah keseluruhan 46 siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus kedua, peneliti melakukan analisis sebagai berikut:

- 1) Kelemahan guru dalam siklus kedua ini adalah:
 - a) Guru masih kurang melakukan pendekatan pada siswa yang kurang aktif mengikuti proses belajar mengajar.
 - b) Guru sudah dapat memahami kondisi konsentrasi siswa meskipun masih kurang baik.
 - c) Guru kurang merata dalam pengawasan meja turnamen. Hal tersebut dikarenakan kondisi kelas yang sempit menyebabkan penataan meja sewaktu pelaksanaan turnamen kurang baik, sehingga guru kurang dapat bergerak leluasa berkeliling ke setiap meja.
- 2) Sedangkan dari segi siswa ditemukan beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:
 - a) Siswa sengaja masuk kelas terlambat.
 - b) Masih ada siswa yang acuh terhadap pembelajaran.
 - c) Dari segi hasil belajar, siswa yang mendapatkan nilai 62 ke atas, sudah mencapai 95,65%, yakni 44 siswa dari jumlah 46 siswa dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Namun ada 2 siswa (4,35% siswa) yang belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan. Dari hasil perhitungan, nilai rata-rata kelas sebesar 86,30. Nilai ini sudah di atas nilai standar. Sehingga dianggap pembelajaran sudah mencapai titik ketuntasan dan terbukti bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran

akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 4 SMA N 1 Kartasura.

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan pengamatan dan analisis yang telah dilakukan adalah:

- 1) Guru masih harus meluangkan waktu untuk melakukan pendekatan terhadap anak yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga setiap anak yang mengalami kesulitan belajar dapat dibimbing dengan baik.
- 2) Guru harus lebih memahami kondisi konsentrasi siswa, sehingga pada saat ada siswa yang tidak konsentrasi dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan sewaktu guru menyampaikan materi dapat ditegur.
- 3) Guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.
- 4) Guru harus lebih kreatif dalam mengorganisasi aktifitas pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dan kedua dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 4 SMA N 1 Kartasura, dari siklus satu ke siklus berikutnya melalui peningkatan motivasi berprestasi siswa dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dapat dinyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akan lebih berprestasi bila dibandingkan dengan siswa yang motivasi berprestasinya rendah dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Deskripsi hasil penelitian siklus pertama dan siklus kedua dapat dirinci sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Kualitas Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

No	Aspek yang Dinilai	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Pengajaran	60%	80%	20%
2.	Belajar Tim	70%	90%	20%
3.	Turnamen	75%	80%	5%
4.	Rekognisi Tim (Penghargaan)	80%	80%	-
5.	Evaluasi dan Penutupan Proses Pembelajaran	80%	80%	-

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2010)

Tabel 7. Hasil Penilaian Motivasi Berprestasi Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Kecenderungan mengerjakan tugas yang menantang.	81,30%	84,35%	3,05%
2.	Kinerja timbul karena upaya sendiri.	82,61%	86,96%	4,35%
3.	Keinginan untuk bekerja, berusaha dan menemukan penyelesaian sendiri.	59,13%	73,04%	13,91%
4.	Keinginan untuk maju dan mencari taraf keberhasilan yang lebih baik.	82,17%	86,09%	3,92%
5.	Orientasi pada masa depan.	86,09%	93,48%	7,39%
6.	Pemilihan teman kerja atas dasar kemampuan.	88,70%	92,61%	3,91%
7.	Keuletan dalam belajar.	74,34%	80,87%	6,53%
8.	Keinginan mendapat umpan balik.	84,13%	86,52%	2,39%

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2010)

Tabel 8. Hasil Observasi Partisipasi Aktif Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Terlibat dalam pemecahan masalah.	74,93%	80,72%	5,79%
2.	Bertanya.	61,64%	69,97%	8,33%
3.	Berusaha mencari berbagai informasi.	55,38%	59,52%	4,14%
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai petunjuk guru.	75,66%	84,81%	9,15%
5.	Menggunakan kesempatan menerapkan tugas dan persoalan yang dihadapi.	73,73%	76,78%	3,05%

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2010)

Tabel 9. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah Siswa			Persentase		
	Sebelum Penerapan	Siklus I	Siklus II	Sebelum Penerapan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	20	39	44	43,48 %	84,78 %	95,65 %
Tidak Tuntas	26	7	2	56,52 %	15,22%	4,35%

(Sumber: Data Primer yang Diolah 2010)

Deskripsi hasil penelitian siklus pertama dan siklus kedua dari setiap indikator di atas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 10. Profil Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Aspek yang Dinilai	Persentase		Peningkatan
	Siklus I	Siklus II	
Kualitas Penerapan Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	73%	82%	9%
Motivasi Berprestasi Siswa	79,70%	85,13%	5,43%
Partisipasi Aktif Siswa	68,61%	74,36%	5,75%
Prestasi Belajar Siswa	84,78%	95,65%	10,87%

Peningkatan kualitas penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 9% dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa sebesar 5,43%. Peningkatan motivasi berprestasi siswa sebesar 5,43% dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sebesar 5,75%. Sehingga prestasi belajar siswa meningkat sebesar 10,87%. Jadi dengan peningkatan kualitas penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 9% dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010 sebesar 10,87% melalui peningkatan motivasi berprestasi siswa sebesar 5,43% dan peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 5,75%.

Kualitas penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) meningkat 9% dari sebelumnya 73% menjadi 82%. Aspek pengawasan jalannya turnamen dengan melihat setiap meja turnamen secara bergantian, merupakan aspek yang paling rendah kualitasnya. Hal tersebut dikarenakan kondisi kelas yang sempit menyebabkan penataan meja sewaktu pelaksanaan turnamen kurang baik, sehingga guru kurang dapat bergerak leluasa berkeliling ke setiap meja.

Motivasi berprestasi siswa meningkat 5,43% dari sebelumnya 79,70% menjadi 85,13%. Aspek penilaian motivasi berprestasi siswa indikator ke 3 yaitu, "Keinginan untuk bekerja, berusaha dan menemukan penyelesaian sendiri.", merupakan aspek yang paling rendah nilainya. Pada siklus pertama dalam persentase nilainya sebesar 59,13%, namun pada siklus kedua menjadi 73,04%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pada siklus pertama, siswa lebih senang bila setiap penyelesaian kasus ataupun soal dibantu oleh guru. Siswa belum sepenuhnya memahami arti kerjasama kelompok dan belum mengerti aturan permainan dalam turnamen, sehingga tujuan diadakan turnamen belum sepenuhnya tercapai. Namun pada siklus kedua terjadi peningkatan yang cukup tinggi, yaitu sebesar 13,91%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa, setelah siswa lebih memahami arti kerjasama kelompok dan tujuan diadakan turnamen tercapai, siswa menjadi lebih senang bekerja, berusaha, dan menemukan penyelesaian sendiri tanpa bantuan guru. Siswa bekerja, berusaha, dan menemukan penyelesaian soal ataupun kasus dengan bekerja sama dengan kelompoknya pada

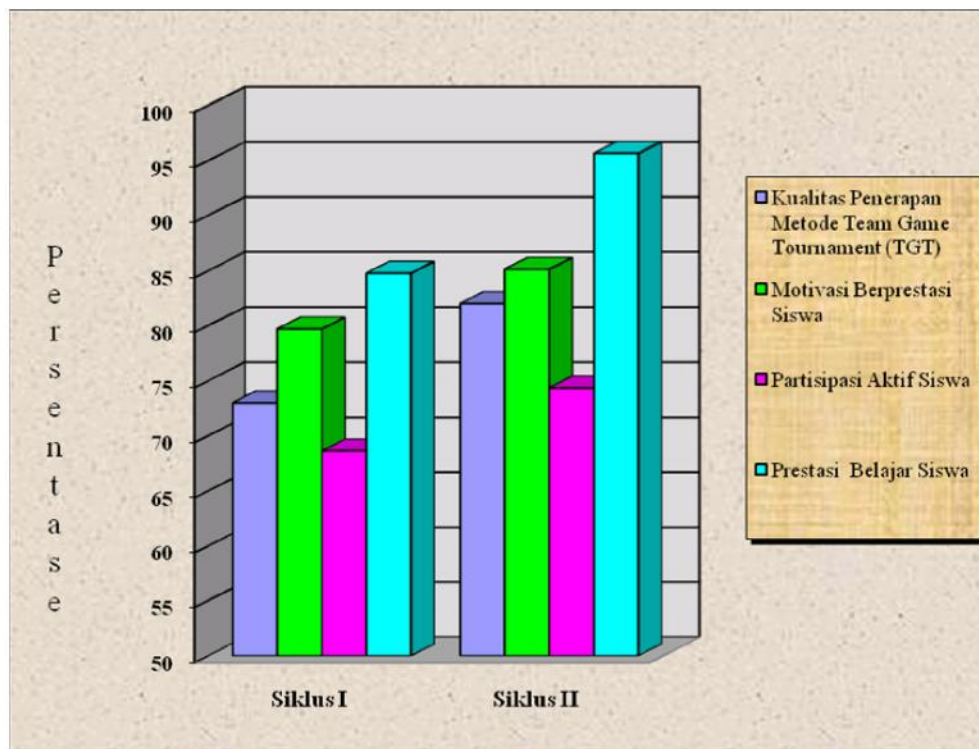
saat diskusi kelompok, namun saat turnamen siswa dituntut untuk bekerja, berusaha, dan menemukan penyelesaian soal ataupun kasus sendiri tanpa bantuan siapapun.

Partisipasi aktif siswa meningkat 5,75% dari sebelumnya 68,61% menjadi 74,36%. Aspek pengamatan partisipasi aktif siswa indikator ke 3 yaitu, "Berusaha mencari berbagai informasi.", baik pada pertemuan pertama, kedua maupun ketiga pada siklus pertama dan kedua merupakan aspek yang paling rendah tingkat partisipasinya. Pada siklus pertama persentase tingkat partisipasi siswa indikator ke 3 sebesar 55,38% menjadi 59,52% pada siklus kedua. Terjadi peningkatan sebesar 4,14%. Rincian dari setiap pertemuan yaitu, pada pertemuan pertama, baik siklus pertama maupun kedua dalam persentase tingkat partisipasi siswa indikator ke 3 sebesar 56,28% menjadi 62,72%, terjadi peningkatan sebesar 6,44%. Pada pertemuan kedua, baik siklus pertama maupun kedua dalam persentase tingkat partisipasi siswa indikator ke 3 sebesar 53,78% menjadi 57,14%, terjadi peningkatan sebesar 3,36%. Pada pertemuan ketiga, baik siklus pertama maupun kedua dalam persentase tingkat partisipasi siswa indikator ke 3 sebesar 56,09% menjadi 58,69%, terjadi peningkatan sebesar 2,60%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa kurang aktif untuk mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah ataupun soal yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar siswa meningkat 10,87% dari sebelumnya 84,78% menjadi 95,65%. Sedangkan rata-rata kelas sebelum pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 60,65. Namun setelah pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT), pada siklus pertama meningkat menjadi 80,11 dan pada siklus kedua menjadi 86,30. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah untuk pelajaran akuntansi yaitu sebesar 62, dengan persentase target capaian peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 80% telah tercapai. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dan kedua dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2009/2010. Hasil penelitian siklus pertama dan siklus kedua serta peningkatan prestasi mata pelajaran akuntansi dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 5. Grafik Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan. Hasil penelitian dari siklus pertama sampai siklus kedua dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan siklus pertama, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi yang ada di SMA Negeri 1 Kartasura. Dari hasil survei ini selama ini metode mengajar yang digunakan adalah metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru. Peran guru yang terlalu mendominasi menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi. Siswa cenderung tidak mempergunakan kesempatan untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi. Siswa cenderung malu untuk mengungkapkan pendapatnya jika diadakan tanya jawab. Mereka memilih diam tidak bertanya meskipun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang sedang dibahas. Sebagian siswa juga masih malu untuk maju ke depan jika diminta guru untuk menjelaskan kembali apa yang mereka terima setelah mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung bermasalah dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas. Mereka cenderung tidak memiliki kesempatan untuk berkreasi. Antusias siswa terhadap mata pelajaran akuntansi juga kurang karena mereka merasa pembelajaran mata pelajaran akuntansi selama ini dirasa kurang menarik, sehingga mereka jarang memperhatikan ketika guru mengajar dan merasa kesulitan saat disuruh mengerjakan soal. Sehingga prestasi belajar yang dicapai siswa belum maksimal, ditandai dengan nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran akuntansi yang masih rendah. Oleh karena itu, peneliti mengadakan diskusi dengan guru kelas dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Peneliti bersama kolaborator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guna melaksanakan kegiatan siklus pertama. Materi pada pelaksanaan tindakan siklus pertama ini adalah menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja. Setelah guru menjelaskan materi, siswa diminta untuk mengerjakan tugas kelompok yang kemudian dikerjakan bersama-sama di depan kelas, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya dari melihat guru, melainkan juga dari bekerjasama menyelesaikan suatu masalah. Pertemuan kedua diadakan turnamen antar anggota kelompok. Turnamen juga berfungsi untuk mereview materi pelajaran. Pertemuan ketiga

diadakan evaluasi individu untuk mengetahui kemampuan belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT). Namun, dari hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar akuntansi pada siklus pertama masih terdapat kekurangan dan kelemahan, yaitu siswa sengaja masuk kelas terlambat, masih ada siswa yang mengeluh masalah pembagian kelompok, siswa kurang aktif dan ada yang belum berperan dalam kelompoknya dalam mengikuti pembelajaran akuntansi dan menyelesaikan tugas, siswa yang tidak memperhatikan cenderung mengganggu teman-temannya, ada siswa yang acuh terhadap pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan oleh guru, sulitnya berinteraksi antara anggota kelompok karena perbedaan dalam kemampuan akademis, kurangnya rasa tanggung jawab anggota kelompok sehingga dalam *tournament* juga cenderung tidak mau tahu, ada kecurangan dalam *tournament* karena ada siswa yang belum mengerti sepenuhnya aturan bermain dalam *game tournament*. Selain itu, guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi sehingga sulit untuk diikuti oleh siswa, kesempatan tanya jawab yang diberikan guru juga cukup terbatas, guru masih kesulitan mengorganisasikan siswa dalam kelompok sehingga suasana diskusi terkadang menjadi sangat ramai, guru kurang memberikan penjelasan tentang metode *Team Game Tournament* (TGT) yang akan digunakan dan kurang merata dalam pengawasan meja turnamen. Karena itu, peneliti dan guru kolaborator mencari solusi dan menyusun rencana pembelajaran siklus kedua untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran akuntansi pada siklus pertama.

Materi pembelajaran pada siklus kedua adalah menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja dan menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar akuntansi pada siklus kedua, kualitas pembelajaran metode *Team Game Tournament* (TGT) baik hasil maupun proses sudah menunjukkan peningkatan. Siswa yang sebelumnya kurang aktif saat pembelajaran, sekarang menjadi lebih antusias dan lebih merespon pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa sudah tidak mengeluh masalah pembagian kelompok karena siswa sudah mulai terbiasa bekerja sama dengan anggota

kelompoknya meskipun terdapat berbagai perbedaan. Meskipun begitu, masih diperlukan juga motivasi dan pendekatan dari guru untuk mendukung berhasilnya proses belajar mengajar mata pelajaran akuntansi. Berbagai masalah yang dihadapi pada pembelajaran akuntansi sudah cukup dapat teratasi dengan penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa dan secara langsung mengaktifkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan tindakan tersebut, guru berhasil melaksanakan pembelajaran akuntansi yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga berakibat pada meningkatnya prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran akuntansi. Selain itu, peneliti juga dapat membantu meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan. Keberhasilan pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Siswa terlihat antusias pada saat awal akan mengikuti kegiatan belajar mengajar dan selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa terlihat bersemangat dalam berperan mengerjakan tugas kelompok, siswa merasa mendapatkan tanggung jawab karena dituntut untuk dapat menyumbangkan nilai yang terbaik bagi kelompoknya pada saat pelaksanaan turnamen antar anggota kelompok agar mendapatkan gelar "*Super Team*", siswa sudah mampu memahami materi akuntansi kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa sehingga evaluasi individu dapat berjalan lancar. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan sudah sesuai dengan empat siklus reguler dari aktivitas pengajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Slavin. Lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim. Sedangkan empat siklus reguler dari aktivitas pengajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim. Hal tersebut

mengindikasikan kualitas penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) sudah cukup baik.

- 2) Motivasi berprestasi siswa meningkat. Siswa merasa senang mengerjakan soal yang menantang dan sesuai dengan kemampuannya, keyakinan bahwa prestasi belajar yang diperoleh karena usaha keras bukan karena keberuntungan cukup tinggi, keinginan siswa untuk meraih prestasi belajar akuntansi yang lebih baik cukup tinggi, siswa merasa senang bekerja, berusaha dan menemukan penyelesaian soal yang diberikan oleh guru, siswa senang belajar bersama teman yang dapat menyelesaikan permasalahan dan soal akuntansi bersama-sama, siswa berusaha menyelesaikan tugas akuntansi meskipun tugas itu sulit, keyakinan bahwa mereka dapat mengerjakan tugas akuntansi dengan baik dan tepat waktu cukup tinggi, mereka rajin belajar agar dapat mencapai cita-cita, siswa merasa senang dengan umpan balik dan penghargaan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sudah sesuai dengan ciri-ciri siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi yang dikemukakan oleh W.S. Winkel dan Winardi.
- 3) Partisipasi siswa mengikuti pembelajaran akuntansi meningkat. Keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah cukup tinggi, siswa tidak enggan bertanya pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, siswa berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam hal ini, siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan petunjuk guru dan menggunakan kesempatan menerapkan tugas dan persoalan yang dihadapinya. Hal tersebut sudah sesuai dengan ciri-ciri siswa yang aktif, yang dikemukakan oleh Nana Sudjana.
- 4) Penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran akuntansi. Hal ini sesuai dengan pernyataan David DeVries dalam laporan nomor 173 yang dipublikasikan tahun 1974, bahwa "*TGT proved to have significant positive effects on academic achievement... .*" TGT terbukti mempunyai efek positif yang signifikan terhadap prestasi akademik. Nilai dari hasil evaluasi individu yang telah diberikan guru menunjukkan peningkatan dari siklus pertama sampai

siklus kedua. Selain itu rata-rata kelas juga meningkat dan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran akuntansi sebesar 62 telah tercapai. Dalam hal ini terbukti pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran maupun sarana dan prasarana yang tersedia, menarik serta menyenangkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa sehingga dapat mengaktifkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Dapat dinyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akan lebih berprestasi bila dibandingkan dengan siswa yang motivasi berprestasinya rendah dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga pemilihan metode pembelajaran yang tepat mutlak dilakukan oleh guru.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Kartasura dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan.

Simpulan hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut, terdapat peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2009/2010.

Hal tersebut terefleksi dari beberapa indikator berikut ini:

1. Motivasi berprestasi siswa meningkat. Berdasarkan angket penilaian motivasi berprestasi yang diisi oleh siswa dapat diketahui tingkat persentase motivasi berprestasi siswa pada siklus pertama sebesar 79,70%, kemudian pada siklus kedua meningkat sebesar 5,43% menjadi 85,13%.
2. Siswa semakin antusias, berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersemangat pada saat pemberian apersepsi, penjelasan materi dan diskusi kelompok. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa selama pemberian apersepsi, penjelasan materi dan diskusi kelompok sebesar 68,93% pada siklus pertama menjadi 78% pada siklus kedua.
3. Siswa semakin antusias, berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersemangat pada saat pelaksanaan turnamen. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa selama turnamen berlangsung sebesar 66,67% pada siklus pertama menjadi 71,43% pada siklus kedua.
4. Siswa semakin antusias, berpartisipasi dalam pembelajaran dan bersemangat pada saat pelaksanaan evaluasi individu. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa selama pelaksanaan evaluasi berlangsung sebesar 69,22% pada siklus pertama menjadi 73,65% pada siklus

kedua. Partisipasi aktif siswa terlihat pada saat mengerjakan evaluasi individu dengan sungguh-sungguh dan terlibat dalam pemecahan masalah.

5. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pekerjaan siswa pada siklus pertama diketahui rata-rata nilai yang diperoleh adalah 80,11 dan dapat diidentifikasi bahwa siswa yang sudah mampu mengerjakan soal pilihan ganda dan esai menyusun laporan laba rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja serta mendapatkan nilai 62 ke atas sebanyak 39 siswa yaitu sebesar 84,78%. Pada siklus kedua jumlah siswa yang tuntas mengerjakan soal evaluasi individu meningkat sebesar 10,87%. Berdasarkan hasil pekerjaan siswa pada siklus kedua diketahui rata-rata nilai yang diperoleh adalah 86,30 dan dapat diidentifikasi bahwa siswa yang sudah mampu mengerjakan soal pilihan ganda dan esai menyusun laporan perubahan modal dan neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja serta mendapatkan nilai 62 ke atas sebanyak 44 siswa yaitu sebesar 95,65%.

Kondisi-kondisi tersebut di atas, disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Guru sudah menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dan mengelola kelas dengan cukup baik. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan sudah sesuai dengan empat siklus reguler dari aktivitas pengajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Slavin. Lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim. Sedangkan empat siklus reguler dari aktivitas pengajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim. Kualitas penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) meningkat, pada siklus pertama sebesar 73%, kemudian pada siklus kedua meningkat sebesar 9% menjadi 82%. Hal ini mengindikasikan kualitas penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) sudah cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari: (1) kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa melalui pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* (TGT), (2) kemampuan guru dalam memotivasi siswa untuk

berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung, (3) guru sudah dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kompetisi dalam diri siswa, guna meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui *game tournament*.

2. Guru menyadari perlunya melakukan suatu evaluasi terhadap proses pembelajaran, agar segala kelemahan yang ada dapat teratasi dengan baik dan tidak terulang dalam proses pembelajaran berikutnya.

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor yang saling berhubungan satu sama lain. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan strategi dan metode pengajaran, kemampuan guru dalam mengelola kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, serta kemampuan guru dalam memotivasi minat dan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan faktor yang berasal dari pihak siswa antara lain tingginya motivasi berprestasi dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi. Selain itu faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran juga merupakan faktor pendukung keberhasilan belajar.

Implikasi dari penelitian ini dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2009/2010. Hal ini menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari yang disesuaikan pula dengan materi pelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dalam penerapan metode ini, khususnya pada saat pengelolaan kelas, saat turnamen dan diskusi kelompok berlangsung. Sehingga turnamen dan diskusi

kelompok dapat lebih terkontrol serta kegiatan belajar mengajar akan berlangsung lebih kondusif. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru dapat menerapkan berbagai metode pengajaran yang baru dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang pada akhirnya membuat siswa tidak jenuh dan lebih tertarik serta antusias pada apa yang akan dipelajari.

C. Saran

Berkaitan dengan simpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Guru perlu menambah wawasan tentang metode-metode pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.
- b. Guru diharapkan untuk terus mengembangkan minat, semangat dan motivasi berprestasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat menemukan dan mengembangkan sendiri konsep dari materi yang akan dipelajari.
- c. Guru hendaknya mampu memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi akan dipelajari serta disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.
- d. Guru hendaknya mampu mengkaji permasalahan yang timbul saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kualitas pembelajaran yang baik dapat tercapai dan berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa lebih meningkatkan kemampuan berdiskusi serta bersosialisasi dan saling membantu dengan siswa lain yang membutuhkan bantuan untuk mempelajari dan memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

- b. Adanya penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT), sebaiknya dimanfaatkan dengan baik oleh para siswa untuk bekerja sama dalam satu kelompok untuk memecahkan masalah dan saling mengajari satu sama lain. Selain itu siswa juga harus meningkatkan tanggung jawab kelompok saat diskusi kelompok dan turnamen.
3. Bagi Peneliti
 - a. Peneliti sebagai calon guru harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan kondisi yang diinginkan siswa dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.
 - b. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menerapkan penelitian yang sejenis dengan penyempurnaan dalam berbagai hal untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan optimal.
4. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah perlu meningkatkan pembinaan dan bimbingan kepada guru agar keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas tercapai.
 - b. Sekolah perlu membuka diri dan bekerjasama dengan lembaga pendidikan maupun instansi lain untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. 1990. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. 2002. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- DeVries, David. 1974. *Teams-Games-Tournament in the Social Studies Classroom: Effects on Academic Achievement, Student Attitudes, Cognitive Beliefs, and Classroom Climate. Report Number 173*. <http://www.eric.ed.gov>. diakses tanggal 11 Maret 2010.
- DeVries, David & Burma Hulten. 1976. *Team Competition anf Group Practice: Effect on Student Achievement and Attitudes. Report No. 212*. <http://www.eric.ed.gov>. diakses tanggal 11 Maret 2010.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Sisdiknas*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajar, Arnie. 2005. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Irwanto. 1997. *Psikologi Umum Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kardiman, dkk. 2006. *Prinsip-Prinsip Akuntansi I SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.

- Kiswati. 2004. *Hubungan Partisipasi belajar dan motivasi Berprestasi Siswa dengan Prestasi Belajar Mata Diklat Akuntansi Keuangan Siswa Kelas II Jurusan Akuntansi di SMK Cokroaminoto I Surakarta Tahun Diklat 2003/2004.*
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning.* Jakarta : PT. Grasindo.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Raharjo, Agung. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009.*
- Rahayu, Titik Dwi. 2008. *Penerapan Metode Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) dengan Media TTS (Teka-Teki Silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP 7 Surakarta.*
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.
- Sohmatin, Etin & Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS).* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Maulana.

- Suwandi, Sarwiji. 2008. *Modul PLPG, Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafsir, Ahmad. 2007. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tjahyono, Achmad & Sulastiningsih. 2003. *Akuntansi Pengantar Pendekatan Terpadu Buku I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Winardi. 2002. *Motivasi dan Pemasivasi dalam Manajemen*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Winkel, W. S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.