

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI MOJOAGUNG

Mareta Jurike Indraswari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : maretaindraswary95@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe student teams achievement divisions (STAD) dan teams games tournament (TGT) pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas xi akuntansi di SMK Negeri 1 Mojoagung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan rancangan penelitian Pretest-posttest control grup design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI akuntansi di SMK Negeri 1 Mojoagung yang berjumlah 4 kelas. Sample penelitian yang diambil dengan menggunakan teknik simple random sampling diambil secara acak setelah dilakukan pretest dengan XI akuntansi 3 sebagai kelas eksperimen 1 dan X akuntansi 4 sebagai kelas eksperimen 2. uji hipotesis melalui program SPSS yang dilakukan pada hasil posttest kedua kelas eksperimen menunjukkan perbedaan antara kedua kelas eksperimen tersebut. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen pertama yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) sebesar 81,22 sedangkan hasil rata-rata posttest kelas eksperimen kedua sebesar 85,44. Dari uji hipotesis tersebut juga diketahui hasil thitung sebesar 3,339 atau thitung > ttabel (3,339 > 1,994) dan taraf signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil posttest antara kedua kelas eksperimen tersebut. Hasil rata-rata selisih antara pretest dan posttest kelas eksperimen pertama sebesar 14,22 sedangkan hasil rata-rata selisih antara pretest dan posttest kelas eksperimen kedua sebesar 23,11. Uji hipotesis yang dilakukan juga menunjukkan thitung sebesar 4,998 atau thitung > ttabel (4,998 > 1,994) dan taraf signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa daripada model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Adanya turnamen akademik pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT menambah motivasi belajar serta rasa bersaing atau berkompetisi yang tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : TGT, STAD, Hasil Belajar Siswa

Abstract

This study aims to determine the ratio of student learning outcomes by using a model of cooperative student achievement teams divisions (STAD) and teams tournament games (TGT) on the subjects of financial accounting in the accounting class xi SMK Negeri 1 Mojoagung. This research is an experimental research study design using pretest-posttest control group design. The population of this study is the students of class XI accounting at SMK Negeri 1 Mojoagung which amounts to 4 classes. Research sample taken using simple random sampling technique drawn at random after the pretest with accounting XI 3 as the experimental class 1 and X accounting 4 as an experimental class 2. hypothesis test by SPSS performed on the results of the second posttest experimental class show the difference between the two class of the experiment. The average results of the first posttest experimental class using cooperative learning model Student Teams Achievement Divisions (STAD) of 81.22, while the average yield of the experimental class posttest second at 85.44. Hypothesis tests are also known to result amounted to 3,339 or $t > t$ table (3,339 > 1,994) and a significance level of 0.000 or less than 0.05 then H_0 is rejected and H_a accepted. It can be concluded that there are differences between the two classes posttest results of the experiment. The average yield difference between pretest and posttest experimental class first \$ 14.22, while the average yield difference between pretest and posttest experimental class second at 23.11. Hypothesis test conducted also showed t count equal to 4,998 or $t > t$ table (4.998 > 1.994) and a significant level of 0.000 or less than 0.05 then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on the analysis results can be concluded that the application of cooperative learning model type TGT more effectively improve student learning outcomes than STAD type cooperative learning model. The existence of an academic tournament in the model of cooperative learning type TGT add learning motivation as well as a sense of competing or competing high and can improve student learning outcomes.

Keywords: TGT, STAD, Student Learning Results.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila telah memenuhi tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan adalah menanamkan pengetahuan atau pengertian, pendapat dan konsep-konsep, mengubah sikap dan persepsi, menanamkan tingkah laku atau kebiasaan yang baru (Soekidjo Notoatmojo 2003:68). Pendidikan juga dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan lebih optimal.

Berbagai usaha yang dilakukan pemerintah guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan upaya salah satunya adalah penyempurnaan kurikulum. Pembaharuan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah dalam hal perbaikan hasil belajar pada peserta didik pada proses pembelajaran. Kurikulum 2013 atau sering disebut dengan K13 merupakan kurikulum berbasis karakter, yang mana kurikulum ini merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kemendikbud RI.

Untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik lagi perlu memperhatikan proses pembelajaran pada lingkup sekolah. Proses pembelajaran bersangkutan dengan faktor internal dan eksternal siswa.

Mata pelajaran Akuntansi Keuangan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan (SMK) kelas XI untuk Program Keahlian Bisnis dan Manajemen pada Kompetensi Keahlian Keuangan. Mata pelajaran ini berisi materi utang lancar, karena materi tersebut berisi tentang teori dan praktik sehingga siswa dituntut memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Februari 2017 di SMK Negeri 1 Mojoagung dengan guru mata pelajaran akuntansi keuangan diperoleh informasi bahwa sudah menerapkan kurikulum 2013 menerapkan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi lebih menekankan student centre dimana murid dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran baik untuk mencari informasi maupun menambah wawasan pengetahuan mereka. Kondisi ini bertolak belakang dengan yang terjadi dilapangan. SMK Negeri 1 Mojoagung sudah menerapkan kurikulum 2013 tetapi dalam implementasiannya masih belum maksimal, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa kegiatan pembelajaran dimana metode ceramah masih digunakan dalam terlaksananya kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga hal ini membuat siswa kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Maka dalam hal ini guru

harus dapat membangun respon dan keaktifan siswa dengan model pembelajaran yang dirasa cocok sehingga siswa memperhatikan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran yang memperlihatkan kerjasama antar anggota kelompok, saling bertukar pendapat agar siswa dengan mudah memahami materi tersebut. Maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan tersebut. Maka dalam penelitian ini ingin menerapkan suatu inovasi model pembelajaran didalam kelas agar dapat menumbuhkan suasana kelas yang aktif, menyenangkan dan siswa dapat mencari pengetahuannya sendiri. Dari ciri-ciri tersebut model pembelajaran yang dirasa cocok adalah model pembelajaran kooperatif.

Slavin (2011) "in cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher", pembelajaran kooperatif adalah merupakan suatu model pembelajaran dimana sistem belajar yang menggunakan pendekatan belajar bekerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Metode STAD dan TGT memiliki persamaan dalam kerjasama belajar dalam kelompok, tanggung jawab terhadap teman satu kelompok dan adanya penghargaan kelompok. Namun, kedua metode memiliki perbedaan dalam hal evaluasi, apabila metode STAD menggunakan kuis individual sedangkan TGT menggunakan game akademik, (Slavin, R.E, 2008). Kedua metode membentuk siswa untuk belajar bersama dalam suatu kelompok kecil yang dibuat secara heterogen akan mendiskusikan materi yang diebrikan guru. Kerjasama dalam kelompok kecil menentukan keberhasilan kelompok dalam mendapatkan reward sehingga adanya reward diharapkan dapat menimbulkan motivasi tiap individu dalam kelompok. Pada saat kuis individu maupun game akademik, setiap siswa dituntut untuk menyumbangkan skor kepada masing-masing kelompoknya, sehingga siswa dituntut aktif dan kreatif dalam belajar. Pada metode TGT, siswa diajak untuk memainkan sebuah game akademik yang dapat mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa dirinya sedang belajar dan diharapkan terbentuk motivasi serta rasa bersaing yang tinggi. Sementara pada metode STAD, tiap akhir pembelajaran diadakan kuis individu. Meskipun antara game akademis dan kuis individu memiliki fungsi yang sama yakni untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, keduanya memberikan rasa bersaing yang berbeda dalam pembelajaran.

Dengan adanya game akademik, kompetisi antar individu dan kelompok lebih terlihat sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyumbangkan skor untuk kelompoknya masing-masing. Kedua tipe tersebut dirasa cocok digunakan dalam mempelajari materi Utang Lancar karena isi dari materi dari utang lancar adalah teori dan praktik.

Dari paparan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Kewajiban atau Utang Lancar di SMK Negeri Mojoagung”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat Di duga ada perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Teams games tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Utang Lancar di SMK Negeri 1 Mojoagung?

Tujuan dari penelitian ini Di duga ada perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement (STAD) dan Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan materi Utang Lancar di SMK Negeri 1 Mojoagung.

Setiap manusia dalam kehidupannya tentu melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja tidak harus disekolah sebagai lembaga formal, melainkan bisa juga bersifat informal. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap – sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. (Hamalik, 2014:73).

Menurut Sukamto, dkk. (Trianto, 2011:5) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran strategi kooperatif atau di sebut pembelajaran kooperatif, merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling

membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, Narulita Yusron:2005:4).

Menurut Slavin (2014:143) model STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk pemulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif, di samping itu metode ini sangat mudah diadaptasikan dalam berbagai mata pelajaran di antaranya matematika, sains, ilmu pengetahuan social, bahasa inggris, teknik dan banyak lagi seperti di sekolah menengah sampai ke perguruan tinggi.

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa di tempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4 orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa diberikan kuis (tes) tentang materi yang sudah di berikan dengan catatan saat kuis berlangsung mereka tidak boleh saling membantu.

Model pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) adalah merupakan jenis pembelajaran yang berkaitan dengan STAD (Student- Teams- Achivement-Divisions) dimana dalam pembelajaran ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2013:224).

Dalam Teams Games Turnament (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota teams lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor teams mereka. Permainan disusun dari pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang untuk menguji kemampuan/pengetahuan yang dimiliki siswa dari penyampaian pembelajaran dikelas. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen.

Permainan dapat berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi tim untuk menambah skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Model pembelajaran TGT ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk

turnamen akademik untuk memperoleh skor. Pengemasan pembelajaran dalam sebuah turnamen akademik inilah yang membedakan TGT dalam tipe model pembelajaran kooperatif lainnya.

Menurut Reigeluth dalam Rusmono (2012:7) hasil belajar merupakan semua akibat yang ditimbulkan dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari sebuah metode yang digunakan dalam berbagai kondisi yang berbeda. Akibat yang ditimbulkan ini bias berupa akibat yang sengaja dirancang, karena itu merupakan akibat yang diinginkan dan juga berupa akibat nyata sebagai hasil dari sebuah metode pembelajaran tertentu. Hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.

METODE

Sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka suatu penelitian memerlukan suatu metode penelitian. Sugiyono (2014:3) mengemukakan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di maksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subyek selidik (Arikunto:2013:207). Jenis penelitian True eksperimental (Eksperimen yang betul-betul), karena dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari true eksperimental adalah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok control di ambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok control dan sampel dipilih secara random (Sugiyono,2104:75).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain true eksperimen. Desain eksperimen adalah rancangan yang sistematis yang disusun terlebih dahulu yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan eksperimen itu sendiri (Sanjaya,2014:100. Salah satu desain pada true eksperimen ini adalah Randomized Pretest-Posttest Comparison Group Design. Berikut adalah gambaran rancangan desain penelitian eksperimen dengan Randomized Pretest-Posttest Comparison Group Desain:

	Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
--	-----------------	---------------	------------------	-----------------

Acak	A (KE)	(0)	X ₁	(0)
Acak	B (KE)	(0)	X ₂	(0)

Keterangan:

- A : Kelompok Eksperimen I
- B : Kelompok Eksperimen II
- X₁ : Perlakuan I
- X₂ : Perlakuan II

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Maka disebut penelitian populasi (Arikunto, 2013:173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Mojoagung ini diuji homogenitas dengan bantuan alat hitung program SPSS dengan statistic uji levene.

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono,2013:118). Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling di SMK Negeri 1 Mojoagung. Peneliti memilih teknik ini dikarenakan teknik ini dianggap lebih adil karena setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam penelitian. Peneliti memilih kelas secara acak pada kelas XI AK dan XI AK 3 yang terambil pertama sebagai kelas eksperimen pertama dan kelas XI AK 4 yang terambil kedua sebagai eksperimen kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, rata-rata hasil belajar siswa kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan. Namun kelas eksperimen kedua yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams games Tournament (TGT) lebih tinggi yaitu hasil rata-rata pretest siswa sebesar 53 meningkat menjadi 85 pada hasil rata-rata posttest sedangkan pada kelas eksperimen pertama yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) hasil rata-rata pretest sebesar 53 meningkat menjadi 83.

Selain itu, berdasarkan uji hipotesis melalui program SPSS yang dilakukan pada hasil posttest kedua kelas eksperimen menunjukkan perbedaan antara kedua kelas eksperimen tersebut. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen pertama yang menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) sebesar 81,22 sedangkan hasil rata-rata posttest kelas eksperimen kedua sebesar 85,44. Dari uji hipotesis tersebut juga diketahui hasil thitung sebesar 3,339 atau thitung > ttabel (3,339 > 1,994) dan taraf signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil rata-rata selisih antara pretest dan posttest kelas eksperimen pertama sebesar 14,22 sedangkan hasil rata-rata selisih antara pretest dan posttest kelas eksperimen kedua sebesar 23,11. Uji hipotesis yang dilakukan juga menunjukkan thitung sebesar 4,998 atau thitung > ttabel (4,998 > 1,994) dan taraf signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil selisih antara pretest dan posttest kedua kelas eksperimen tersebut. Kelas eksperimen kedua yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memiliki hasil selisih antara pretest dan posttest yang lebih tinggi daripada hasil selisih antara pretest dan posttest kelas eksperimen pertama.

Sesuai dengan pendapat para ahli yakni David de Vries dan Mescon mengenai penerapan model pembelajaran TGT menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa diajak untuk memainkan games akademik yang dapat mengajak siswa bermain sekaligus belajar, sehingga terbentuklah sebuah motivasi serta rasa bersaing atau berkompetisi yang tinggi. Didukung pula oleh pendapat Silver (2012:61) yang mengemukakan bahwa, "TGT menggabungkan aspek-aspek terbaik dari kooperasi dan kompetisi". Kooperasi dan kompetisi mempunyai kelebihan dan kelemahan ketika digunakan di kelas. Kompetisi dalam TGT dapat meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kualitas kinerja akademis dan fungsi sosial.

Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memiliki kekurangan berupa, akhir pembelajaran diadakan kuis individu setelah diskusi kelompok dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Pada penerapan STAD, motivasi dalam mencapai nilai yang maksimal menjadi berkurang disebabkan kompetisi dalam pembelajaran STAD kurang terlihat, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mencapai nilai yang maksimal, serta rasa bersaing dengan kelompok lain juga berkurang. STAD memperlakukan

siswa dengan menggunakan kuis/ tes individu dan para siswa tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan, ini yang dirasa menyebabkan siswa menjadi tertekan, karena rasa tertekan inilah yang membuat mereka tidak bisa berpikir maksimal sedangkan TGT menggunakan games tournament. Disini siswa tidak akan merasa sedang melakukan tes/ kuis mereka mengira sedang bermain Hal itu yang dirasa peneliti menjadi titik pembeda dari hasil belajar antara model STAD dengan TGT.

Pembelajaran yang menggabungkan antara belajar kooperatif dan individu ini juga melibatkan pembelajaran sesama teman, sehingga mampu memberikan pemerataan pembelajaran kepada semua siswa. Pembelajaran seperti ini melatih siswa untuk tidak hanya bertanggung jawab terhadap diri sendiri, tetapi juga dengan kelompoknya. Model pembelajaran TGT menjadikan siswa lebih memperhatikan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran dan pembahasan soal games baik dari guru maupun dari tournament kelompok.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa daripada model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Adanya turnamen akademik pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT menambah motivasi belajar serta rasa bersaing atau berkompetisi yang tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Mojoagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai posttest dan nilai selisih pretest dan posttest kelas eksperimen kedua yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament lebih tinggi daripada nilai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, adapun saran yang disampaikan peneliti sebagai berikut (1) Pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament sebagai salah satu alternative yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi keuangan khususnya materi utang lancar. Sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Guru diharapkan berkemampuan untuk menciptakan kelas yang kondusif serta tepat dalam pemilihan model pembelajaran agar kelas tidak monoton sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (3) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat menambah sumber belajar agar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Marfu'ah, Diniyati. 2015. Perbandingan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran STAD dengan MIND MAPPING Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA:

Hamidi, Nurhasan. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Di tinjau Dari Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS SMA XXX Tahun 2014). *Jupe UNS*. Vol 2, No 3. Hal 354 s/d 364

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*, Jakarta:PT Rineka Cipta
- Arsa, I Putu Suka. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Strategi Belajar yang Menyenangkan*. Yogyakarta: media akademi
- Budiyanto, Moch Agus Krisno. 2016. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: UMM Press
- Somantri, hendi. 2016. *Akuntansi Keuangan untuk SMK/MAK Kelas XI Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Keahlian Keuangan*. Bandung: ARMICO
- Mulyadi, Endang. 2011. *Akuntansi 1 SMA kelas XI*, Surabaya:Yudhistira
- Nursalim, Muhammad dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Suarabaya:Unesa University Press
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, Jakarta:PT Rineka Cipta
- Sudjana. 2003. *Metode Statistik*, Bandung:Tarsito
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung:Nusa Media PO Box 137 Ujungberung, Bandung
- Sukmadinata, Nana Syaodi. 2009. *Metode Penelitian*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Slameto 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta:Rineka Cipta
- Asmani, Jamal. 2016. *Tips Efektif Cooperativ Learning*, Yogyakarta : Diva Press
- Fathurrohman dan sutikno, 2010. *Strategi belajar mengajar*, Bandung : PT Refika Aditama
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Kurniasi, Imas dan Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Yogyakarta : Kata Pena
- Wandayati, Defilia. 2016. *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dan Tipe Stad Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Di Smkn 4 Surabaya*: Universitas Negeri Surabaya.
- Aka, Kukuh Andri. 2015. *Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKN*. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 2 (2) hal. 103-111.