

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *NUMBERED HEADS TOGETHER* DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN DI INDONESIA KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 BANGKALAN

Fitra Azkiya Firdiansyah

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: ferdiazkiya@gmail.com

Abstrak

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum yang sebelumnya, yaitu Kurikulum 2006 yang biasa disebut dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, dimana proses pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa. Dalam pendekatan saintifik terdapat lima langkah pembelajaran yang dilakukan siswa. Pengamatan merupakan kegiatan paling awal dalam pembelajaran saintifik dan memiliki peranan penting untuk memahami suatu konsep. Dibutuhkan media untuk membuat kegiatan pengamatan menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penggunaan model pembelajaran *numbered heads together* dan *team games tournament* pada materi lembaga keuangan di Indonesia kelas X akuntansi di smk negeri 1 bangkalan. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian Perbandingan dan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dan *numbered head together*. Pengumpulan data dikumpulkan menggunakan tes, satu pretest dan satu posttest untuk masing-masing kelas. Dalam penelitian ini hasil posttest pada kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II didapatkan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi pada kelas Perbandingan II dengan rata-rata sebesar 84,66 dibanding dengan rata-rata nilai posttest yang dihasilkan oleh kelas Perbandingan I yang hanya sebesar 81,55 Selisih yang dihasilkan antara nilai posttest dan pretest di kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II didapatkan rata-rata yang lebih tinggi pada kelas Perbandingan II dengan selisih sebesar 20,55 dimana kelas tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan selisih yang dihasilkan oleh kelas Perbandingan I yang hanya sebesar 17,89. bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menunjukkan hasil yang lebih unggul dari hasil posttest dan selisih antara nilai posttest dan pretest dibandingkan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)*. Hal ini dikarenakan pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* siswa lebih memiliki tanggung jawab Bersama dalam berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sekelompok karena aktivitas belajar yang dilakukan siswa lebih banyak.

Kata Kunci: kooperatif tipe, *teams games tournament*, *numbered head together*, Kurikum 2013, Dasar-dasar perbankan

Abstract

Curriculum 2013 is the development of the previous curriculum, the Curriculum 2006 which is called the Education Unit Level Curriculum. In the learning process Curriculum 2013 uses a scientific approach, where the learning process is more student-centered. In the scientific approach there are five learning steps that students do. Observation is the earliest activity in scientific learning and has an important role to understand a concept. It takes the media to make observation activities more interesting and easier for students to understand the concept of the material. The purpose of this study is to determine whether there are differences in the use of model *numbered heads together* learning and *team games tournament* on material financial institutions in Indonesia class X accounting in smk country 1 bangkalan. This study included into ex post facto studies and using cooperative models type *teams games tournament* and *numbered heads together*. Collection of data collected using test, one pretest and one posttest for each class. In the study this the result of posttest in experiment class I and experiment class II got the average of higher posttest value in experiment class II with average equal to 84,66 compared to mean posttest value generated by experiment class I which only equal to 81,55 The difference between the posttest and pretest values in the Experiment I and Experiment II classes was found to be higher on the Experiment II class by a difference of 20.55 where the class showed a higher learning outcome than the difference generated by the class Experiment I

which is only 17.89 . that the implementation of cooperative learning of *Team Games Tournament (TGT) type* shows superior results from the posttest result and the difference between posttest and pretest values compared with the application of cooperative learning of *Numbered Head Together (NHT) type*. This is because the application of cooperative learning type *Team Games Tournament (TGT)* students have more responsibility together in interacting and discussing with a group of friends because the learning activities conducted by students more

Keywords: cooperative type , *teams tournament games, Numbered heads together, the curriculum of 2013, foundations banking*

PENDAHULUAN

Bagi suatu bangsa Pendidikan sangat penting bagi generasi mudanya. Di Indonesia Pendidikan terus di evaluasi mulai dari sistemnya, infrastruktur, ataupun kurikulumnya. Dalam bagian sistem pendidikan terdapat komponen yang saling berkaitan antara peserta didik, guru, kurikulum, dan proses pembelajaran dan evaluasi pendidikan. Kelima komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain, apabila salah satu komponen tidak berjalan dengan baik maka akan mempengaruhi ketidak berhasilan sistem pendidikan. Kualitas guru, peserta didik, kurikulum, alat evaluasi serta proses pembelajaran yang baik dan tepat memungkinkan dapat menghasilkan output peserta didik.

Penelitian ini juga berkaitan dengan Pendidikan yang juga mengikut sertakan komponen Pendidikan itu sendiri dimana peneliti melibatkan sekolah yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian, dalam hal ini adalah siswa sekolah tersebut. Pembelajaran dikatakan aktif jika lebih dari 75% siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran akuntansi (E. Mulyasa, 2006:256). Dari pengambilan data awal yang diambil dari beberapa siswa dan Guru di kelas Akuntansi 1 dan Akuntansi 2 bahwa menurut siswa guru hanya menerangkan, meresume, mengerjakan soal, dan pembelajaran diskusi kelompok tetapi tidak sering dilakukan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif saat mengikuti pelajaran didalam kelas. Mereka menginginkan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Keterangan dari pengajar juga dalam pelaksanaannya beliau menggunakan diskusi biasa tanpa model-model pembelajaran yang sesuai dengan K-13. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa ketika ulangan harian banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dimana nilai kriteri ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan yang di tetapkan di SMK Negeri 1 Bangkalan yaitu 75 Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya adalah masih terdapat siswa yang belum aktif. Selain itu banyak siswa yang tidak mencatat apa yang di jelaskan oleh guru. Penggunaan metode ceramah dan guru hanya fokus ada di depan kelas juga mengakibatkan menurunnya aktifitas belajar akuntansi.

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan, permasalahan yang terjadi yaitu pembelajaran dasar-dasar perbankan di kelas X akuntansi belum menerapkan

pembelajaran yang inovatif dan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Model pembelajaran *techer centered* cenderung membuat siswa lebih pasif di bandingkan dengan guru dan mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah (Fathurrohman, 2015:119).

Untuk mengatasi permasalahan mengenai rendahnya prestasi belajar, guru dituntut mampu mengembangkan dan menggunakan model dan media pembelajaran (Rusman, 2013) sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajar.

Pada proses pembelajaran guru harus membuat suasana kelas menjadi hidup, agar memudahkan siswa untuk menerima informasi dan pengetahuan yang sudah diberikan. Guru harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang akan digunakan didalam kelas sehingga hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai dengan mengertinya siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan (Kurniasih dan Sani, 2016:18)

Terdapat beberapa bagian dalam pembelajaran kooperatif yang dapat di aplikasikan dalam proses belajar mengajar yaitu *Numbered Head Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga bisa tercapai tujuan dalam penelitian ini

Penelitian yang di kembangkan oleh spenser kagen pada tahun 1993 yaitu kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* atau kepala bernomor Model pembelajaran ini lebih banyak melibatkan siswa dalam mempelajari materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan melihat seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan (At-tabany, 2015:131) Tujuan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* yaitu meberikan kesempatan siswa agar terlihat aktif dalam proses belajar (Fathurrohman, 2015:82). Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* mempunyai ciri khas dimana guru hanya menunjuk seorang siswa untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya, sehingga cara ini upaya yang tepat untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok (kurniasih dan Sani, 2016:29).

Dengan model seperti yang telah dijelaskan dalam data awal dan karakteristik dari siswa sekolah SMK Negeri 1 Bangkalan, serta teori yaitu Peran siswa dalam dalam pembelajaran ini lebih banyak dari pada guru di karenakan model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif (Rusman, 2012:202), peneliti memilih untuk menggunakan model kooperatif tipe *numbered head together* dan *teams games tournament* untuk di bandingkan dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar siswa di karenakan dari banyak penelitian model kelompok lebih memberi dampak terhadap ke aktifan siswa. Peneliti berharap salah satu dari model tersebut memberikan dampak signifikan terhadap siswa.

Dari penjelasan yang dipaparkan serta permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “ Perbandingan Hasil Belajar Melalui Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dengan *Teams Games Tournament* pada materi lembaga keuangan di Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Bangkalan “

METODE

Penelitian ini dapat dirancang dengan mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* dan model pembelajaran *teams games tournament* kelas X di SMK Negeri 1 Bangkalan. Penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu dua kelas eksperimen. Pada bentuk desain yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *true experiment*. Desain eksperimen adalah rancangan yang sistematis yang disusun terlebih dahulu yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melakukan penelitian eksperimen itu sendiri. Salah satu desain *true experiment* adalah *randomized pretest-posttest comparison group design* (Sukmadinata, 2009:205). Eksperimen ini dilakukan terhadap dua kelompok acak yang diberikan tes awal dimana pada kelompok eksperimen I diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Numbered head together* dan pada kelompok eksperimen II diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament*. Kedua kelompok tersebut berbeda perlakuan namun tetap pada rumpun yang sama. Berikut adalah gambaran rancangan desain penelitian eksperimen dengan *randomized pretest-posttest comparison group design*

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
A (KE)	(0 ₁)	X ₁	(0 ₂)
B (KE)	(0 ₃)	X ₂	(0 ₄)

(Sukmadinata 2009)

Keterangan :

A (KE) = kelas eksperimen I

B (KE) = kelas eksperimen II

(0_{1,3}) = prates kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II

(0_{2,4}) = pascates kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II

X₁ = *numbered head together*

X₂ = *team games tournament*

Berdasarkan desain penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti, maka langkah penelitian yang dilakukan yaitu.

1. Sampel penelitian dipilih secara random dengan terpilihnya dua kelas sebagai kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II
2. Mengukur rata-rata hasil belajar siswa dari pretest di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sebelum sama-sama diberi perlakuan yang berbeda
3. Memberikan perlakuan (X₁) pada kelas eksperimen I berupa penggunaan model pembelajaran *numbered head together* (NHT) dan perlakuan (X₂) pada kelas eksperimen II berupa penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)
4. Memberikan *posttest* keada kelas eksperimen I (0₂) dan kelas eksperimen II (0₄) untuk mengukur rata-rata hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan yang berbeda
5. Menentukan selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut (0₂ - 0₁) pada kelompok eksperimen I dan (0₄ - 0₃) pada kelompok eksperimen II

Hasil selisih *posttest* dan *pretest* serta hasil *posttest* pada kedua kelas tersebut dianalisis menggunakan uji statistic dengan uji-t untuk menentukan apakah perbedaan hasil tersebut signifikan atau tidak

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X akuntansi di SMK Negeri 1 Bangkalan tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 53 siswa. Populasi penelitian dapat dilihat pada table sebagai berikut

Tabel 3.2 populasi siswa

No.	Kelas	Jumlah siswa
1	X AK 1	26 siswa
2	X AK 2	27 Siswa
Total		53 Siswa

Sumber data diolah oleh peneliti (2017)

dalam pemilihan sampel peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* di karenakan anggota populasi dianggap homogen. Sebelum melakukan pemilihan sampel, dilakukan uji homogenitas dan normalitas, selanjutnya dilakukan pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling*. sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas X akuntansi AK1 sebagai kelas Perbandingan I dan AK2. Sebagai kelas Perbandingan II.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes. Menurut Arikunto (2013:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes berupa tes objektif yang dilaksanakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Tenik analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis butir soal dan analisis data. Analisis butir soal terdiri dari uji validitas butir soal, uji reliabilitas tes, uji taraf kesukaran dan daya beda soal. Sedangkan untuk analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Analisis Butir Soal

Uji Validitas Soal

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menghitung validitas menggunakan rumus *korelasi product moment*. Dari uji validitas yang dilakukan untuk 25 soal objektif terdapat 5 soal yang tidak valid. Dalam uji validitas, soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Pada table nilai r_{xy} untuk $N = 36$ adalah sebesar 0,374.

Uji Reliabilitas Soal

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown*. Dari tes yang berisi 25 soal objektif, hasil reliabilitas yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah $r_{hitung} = 1$ sedangkan untuk $R_{tabel} = 0,374$ untuk $N = 36$ pada taraf signifikan sebesar 0,05. Karena r_{hitung} lebih besar dari $t-tabel$ maka soal-soal yang digunakan untuk tes tersebut dapat dikatakan dalam kategori reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tingkat Kesukaran

Dalam menganalisis tingkat kesukaran soal diklasifikasikan ke dalam 3 tingkatan yaitu mudah, sedang, dan sukar. Dari hasil uji kesukaran soal terhadap 25 soal objektif, didapatkan 3 soal dalam kategori mudah, 21 soal kategori sedang, dan 1 soal kategori sukar.

Daya Beda Soal

Dalam pengujian daya beda soal, soal diklasifikasikan menjadi 4 (empat) klasifikasi yaitu baik sekali, baik, cukup, dan jelek. Dari hasil uji daya beda terhadap 25 soal objektif, didapatlah 2 soal kategori baik sekali, 14 soal kategori baik, 6 soal kategori cukup 3 soal kategori jelek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Pretest dilakukan untuk mengukur kondisi awal kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Dari hasil pretest pada Kelas Perbandingan I didapatkan nilai pretest tertinggi sebesar 80 diperoleh 2 siswa (7,64%), nilai yang sering di dapat siswa sebesar 75 diperoleh sebanyak 2 siswa (7,64%), dan nilai terendah sebesar 45 diperoleh 1 siswa (3,86%). Untuk rata-rata nilai pretest sebesar 63,55. Pada Kelas Perbandingan II didapatkan nilai pretest tertinggi sebesar 80 diperoleh 1 siswa (3,7%), nilai yang sering di dapat siswa sebesar 60 diperoleh 10 siswa (37,04%), dan nilai terendah sebesar 50 diperoleh 3 siswa (11,11%). Untuk rata-rata nilai pretest sebesar 64.

Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengukur kondisi setelah diberi perlakuan (*treatment*). Untuk nilai posttest, di SMK Negeri 1 Bangkalan nilai KKM adalah 75. Pada kelas Perbandingan I sebanyak 23 siswa (88,48%) telah memenuhi nilai sesuai KKM, sisanya sebanyak 3 siswa (11,52%) belum memenuhi KKM. Untuk rata-rata posttest sebesar 85. Sedangkan pada Kelas Perbandingan II ketuntasan nilai kkm dicapai oleh 94,3% siswa di kelas tersebut dan hanya 1 siswa atau 3,7% yang belum mencapai kkm. Untuk rata-rata posttest di dapatkan rata-rata sebesar 844,6667.

Analisis Data Hasil Belajar

Uji Normalitas

Dalam membantu untuk mengetahui apakah sebaran data yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak dilakukan Uji normalitas dengan bantuan program SPSS dengan uji *Kolmogorov Smmirnov*. Diketahui bahwa taraf signifikansi pretest sebesar 0,107 dan posttest sebesar 0,075 pada kelas Perbandingan I yang diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).

Sedangkan, untuk taraf signifikansi Pretest kelas Perbandingan II sebesar 0,105 dan Posttest Perbandingan II sebesar 0,109 pada kelas Perbandingan II yang diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Maka sebaran data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Program SPSS digunakan untuk membantu dilakukannya Uji homogenitas dengan uji *Levene*, dimana yang diuji adalah nilai *pretest* dari kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II. Data dikatakan homogen jika $\text{sig} >$ taraf signifikansi sebesar 0,05. Setelah dilakukan Uji *Levene Statistic*, diketahui bahwa taraf signifikan untuk data *pretest* sebesar 0,773 yang berarti taraf signifikan 0,773 $>$ 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kedua kelas mempunyai varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan Uji hipotesis melalui bantuan program SPSS dengan *Independent Samples T-test*, apabila taraf signifikansi menunjukkan hasil $<$ 0,05, maka terdapat perbedaan hasil belajar antara nilai posttest kelas Perbandingan I dan nilai posttest kelas Perbandingan II, dimana rata-rata nilai posttest menunjukkan bahwa kelas Perbandingan II lebih unggul dengan rata-rata nilai posttest sebesar 90,33 dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest pada kelas Perbandingan I sebesar 85. Hasil t-test menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar 0,002 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,209 $>$ 1,994) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan statistik uji *Independent Sample T-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II

Uji sampel menggunakan *Independent Sample T-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan selisih antara nilai nilai posttest dan nilai pretest kelas Ekspresimen I dan kelas Perbandingan II. Setelah dilakukan Uji *Independent Samples T-test*, apabila taraf signifikansi $<$ 0,05, maka terdapat perbedaan selisih yang dihasilkan.

Hasil uji *Independent Samples T-test* menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar 0,001 atau kurang dari 0,05. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,334 $>$ 1,994) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan untuk selisih antara nilai posttest dan pretest siswa antara kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II.

PEMBAHASAN

Hasil uji statistik dengan *Independent Samples T-test* menunjukkan taraf signifikansi sebesar $0,002 <$ 0,05 hal ini menunjukkan bahwa hasil t-test $<$ taraf signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,424 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ (2,424 $>$ 2,006) maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Kompetensi Dasar Lembaga Keuangan di Kelas X Keuangan Di SMK Negeri 1 Bangkalan. Dari hasil pelaksanaan penelitian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang telah diterapkan pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kompetensi dasar Lembaga keuangan di kelas X Keuangan SMK Negeri 1 Bangkalan.

Program SPSS digunakan untuk membantu mengolah data dengan uji statistik *Independent Samples T-test*. Untuk selisih antara nilai posttest dan pretest dari kelas Perbandingan I diperoleh sebesar 17,89 sedangkan selisih antara nilai posttest dan pretest kelas Perbandingan II diperoleh sebesar 20,55. Jika dilihat memang ada perbedaan dari selisih kedua kelas tersebut, dimana selisih yang paling tinggi diperoleh kelas Perbandingan II sebesar 20,55. Namun perbedaan tersebut belum bisa dikatakan signifikan. Hasil uji statistik dengan *Independent Samples T-test* menunjukkan taraf signifikansi t-test sebesar $0,001 <$ 0,05 hal ini menunjukkan bahwa hasil t-test $>$ taraf signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,511 hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,511 $>$ 2,006). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki selisih yang lebih besar dibandingkan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Dari data tersebut berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap selisih antara nilai posttest dan pretest dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Kompetensi Dasar Lembaga Keuangan di Kelas X Keuangan Di SMK Negeri 1 Bangkalan.

Selisih antara nilai posttest dan pretest yang dihasilkan oleh kelas Perbandingan II sama-sama menunjukkan hasil yang lebih unggul dibandingkan hasil *posttest* dan selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* yang dihasilkan oleh kelas Perbandingan I. Kelas perbandingan I dan kelas Perbandingan II didapatkan rata-rata nilai

posttest yang lebih tinggi pada kelas Perbandingan II dengan rata-rata sebesar 84,66 dibanding dengan rata-rata nilai posttest yang dihasilkan oleh kelas Perbandingan I yang hanya sebesar 81,55. Selisih yang dihasilkan antara nilai posttest dan pretest di kelas Perbandingan I dan kelas Perbandingan II didapatkan rata-rata yang lebih tinggi pada kelas Perbandingan II dengan selisih sebesar 20,55 dimana kelas tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan selisih yang dihasilkan oleh kelas Perbandingan I yang hanya sebesar 17,89.

Penelitian yang dilakukan oleh Bowering, dkk mengatakan bahwa *Team Games Tournament (TGT)* merupakan sebuah penggunaan model yang tepat untuk memfasilitasi siswa memahami isi pembelajaran, dan juga memperbaiki hubungan antar pribadi dalam diri siswa. Beberapa siswa dalam penelitiannya mengakui potensi *Team Games Tournament (TGT)* untuk membangun pengetahuan baru menggunakan pembelajaran kooperatif dan refleksi dengan membantu satu sama lain. Menurut Trianto (2011:61), prosedur yang digunakan dalam *Team Games Tournament (TGT)* dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, merespon, dan saling membantu. Hal tersebut sesuai ditujukan untuk mempelajari mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan pada kompetensi dasar Lembaga Keuangan. Mata pelajaran tersebut termasuk mata pelajaran baru sebagai pengantar materi perbankan dimana dalam materi yang berisi tentang pengetahuan kegiatan lembaga-lembaga keuangan yang belum diketahui dan dipahami sebelumnya oleh siswa kelas X Keuangan sehingga siswa memerlukan waktu berpikir yang cukup lama untuk menguasai pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Sesuai dengan penelitian dari Woro Setiyati (2011) dengan judul "Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan *Numbered Head Together (NHT)* Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Magelang Tahun Ajaran 2010/2011". Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menunjukkan hasil yang lebih unggul dari hasil posttest dan selisih antara nilai posttest dan pretest dibandingkan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)*. Hal ini dikarenakan pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* siswa lebih memiliki tanggung jawab Bersama dalam berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sekelompok karena aktivitas belajar yang dilakukan siswa lebih banyak. Siswa dituntut untuk menemukan jawaban dari pertanyaan guru secara mandiri. Hal ini dapat memberikan kesempatan lebih banyak pada tiap pasangan untuk mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuan yang baru dipelajari. Dengan demikian tiap siswa sudah terlatih untuk dapat menalar dan menyelesaikan masalah

secara individu. Tidak seperti dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*, dimana dalam pelaksanaannya siswa langsung dibentuk kelompok kecil melalui penomoran dengan jumlah 4-6 anggota pada masing-masing kelompok. Pengelompokan siswa ini memerlukan waktu khusus yang cukup lama untuk mengatur tempat duduk yang berbeda-beda. Tiap kelompok ditugaskan untuk memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru. Untuk siswa yang pandai akan cenderung mendominasi dalam kegiatan diskusi sehingga siswa yang pasif tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Meskipun pembelajaran tipe *Numbered Head Together (NHT)* juga mementingkan proses kerjasama di dalamnya sehingga terjadi interaksi antar siswa, namun kurangnya komunikasi antara siswa dalam memecahkan masalah mengakibatkan diskusi kelompok kurang maksimal. Jika dibandingkan dengan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, penerapan *Numbered Head Together (NHT)* masih terjadi ketergantungan antar anggota kelompok sehingga pemikiran secara individu belum bekerja secara maksimal. Pada tipe *Numbered Heads Together (NHT)*, proses diskusi dapat dijadikan kesempatan siswa hanya untuk sekedar menyalin pekerjaan siswa yang pandai tanpa memiliki pemahaman yang memadai. Selain itu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah berkelompok dengan lebih menekankan kerja sama sehingga muncul tanggung jawab Bersama untuk lebih baik dari kelompok lain cara berpasangan dan tanggung jawab individu terhadap kelompoknya lebih besar. Sedangkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*, tidak menghabiskan cukup banyak waktu untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Siswa yang kurang memahami tujuan belajar menggantungkan pada anggota kelompoknya sehingga sebagian siswa tidak berfikir untuk mencari jawaban dari pertanyaan tersebut.

Proses pelaksanaan penelitian ini mulai dari fase awal hingga akhir mendapatkan hasil akhir yaitu terdapat perbedaan pelaksanaan antara model kooperatif tipe *teams games tournament* dan *numbered heads together*. Siswa dalam penerapan model *teams games tournament* lebih aktif dan membangkitkan keaktifan kelas, karena dalam model *tournament* siswa terdorong untuk menjadi tim yang paling baik dengan mendapat nilai tertinggi, berbeda halnya dengan penerapan *numbered head together*, dimana dalam pengamatan peneliti suasana pembelajaran terlihat lebih pasif di bandingkan kelas dengan penerapan model *team games tournament*, fase yang sangat membedakan antara *numbered head together* dan *teams games tournament* dalam sintaknya masing-masing yaitu pada fase akhir dari penerapan model tersebut, dimana

dalam *Numbered Heads Together* hanya ada satu persatu siswa yang memberikan jawaban dan tanggung jawab untuk menjawab soal yang ditanyakan, sedangkan dalam *teams games tournament* dalam fase akhir atau dalam fase turnamennya semua siswa terlibat dalam membantu mencari jawaban yang diperlombakan untuk mendapatkan nilai terbaik di akhir tournament berdasarkan akumulasi jumlah soal yang terjawab yang telah ditentukan oleh peneliti

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered head together* (NHT) dan *teams games tournament* (TGT) pada materi lembaga keuangan di SMK Negeri 1 Bangkalan, selain itu penerapan model kooperatif yang telah diterapkan dalam penelitian ini memberikan dampak signifikan dalam hasil belajar siswa, di buktikan oleh hasil posttest siswa setelah diberikan perlakuan model kooperatif ada peningkatan dari segi nilai yang sebelumnya diberikan pretest. Dari kedua model tersebut *Teams Games Tournament* (TGT) lebih unggul dari segi akumulasi seluruh nilai dari kelas yang menerapkan model tersebut

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adapun saran yang disampaikan adalah : 1) Guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar perbankan materi lembaga keuangan di harapkan dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai salah satu alternative pembelajaran untuk pembelajaran siswa akuntansi khususnya pada kompetensi dasar Lembaga keuangan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. 2.) Guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran lain yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari agar model pembelajaran yang diterapkan dapat menjadikan siswa lebih berperan dominan dalam kegiatan pembelajaran. 3.) Buku pembelajaran atau referensi yang dijadikan sumber belajar sebaiknya ditambah khususnya untuk mata pelajaran dasar-dasar perbankan dikarenakan alokasi waktu pembelajaran yang panjang namun kurang ditunjang dengan berbagai referensi sumber belajar

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Bowering, dkk. 2007. "Opening up Thinking: Reflections on Group Work in a Bilingual Postgraduate Program". *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. Volume 19, Number 2. ISSN 1812-9129

Dirmala. 2015. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) Dan Tipe NHT (*Numbered Head Together*) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Batudaa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo*. Vol 1, No. 1.

Ganyaupfu, Elvis Munyaradzi. 2013. "Teaching Methods and Students' Academic Performance". *International Journal of Humanities and Social Science Invention*. Volume 2 Issue 9. PP.29-35. ISSN (Print): 2319 – 7714

Isjoni. 2016. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta

Setiyati, Woro. 2011. "Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Dan *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Magelang Tahun Ajaran 2010/2011". ISSN 0126-4109

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Tanjung, Indayana Febriani. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan". *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*. Vol. VI, No. 1. ISSN 2086 – 4205

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka