

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA AKUNTANSI

Dyah ayu kartikasari^{1*}

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta, Indonesia

Dyaha.krtksr@student.uns.ac.id

Nurhasan Hamidi²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta, Indonesia

nurhasanhamidi@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' cognitive learning outcomes in the subject of Basic Expertise Programs by using the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. This research is a quasi-experimental study with three intervention sessions. The research subjects were 34 students from class X AKL 1 and 35 students from class X AKL 2 at SMK in Karanganyar. Data were collected using research instruments in the form of multiple-choice tests and documentation. Validity testing was conducted using content validity through the calculation of the point-biserial correlation coefficient. Quantitative data analysis techniques included prerequisite tests consisting of normality and homogeneity tests, as well as hypothesis testing using the Mann-Whitney U test. The results of this study concluded that the use of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type can improve the cognitive learning outcomes of students in the Accounting and Financial Institution Expertise Program. This is evidenced by the hypothesis test results showing a significance value of less than 0.05 and an increase in the average learning outcomes of the experimental group from 50.78 to 87.26, indicating an average increase of 36.48 points. Based on this study, the use of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type can enhance the cognitive learning outcomes of students in the Accounting and Financial Institution Expertise Program.

Keywords: *Cooperative Learning Model; Teams Games Tournament; Learning Outcomes; Accounting and Financial Institutions*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran dasar-dasar program keahlian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang intervensi dilaksanakannya 3 kali. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas X AKL 1 dan 35 siswa kelas X AKL 2 di SMK yang berada di Karanganyar. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berbentuk soal pilihan ganda dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan validitas isi melalui perhitungan koefisien korelasi *point-biserial*. Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis berupa uji *Mann-Whitney U*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan kenaikan rerata hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang meningkat dari 50,78 menjadi sebesar 87,26 yaitu menunjukkan kenaikan rerata hasil belajar siswa sebesar 36,48. Berdasarkan penelitian ini, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Akuntansi dan Keuangan Lembaga*

PENDAHULUAN

Berdasarkan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 mengenai pendidikan nasional, terdapat fungsi dan tujuan mengenai pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, dari uraian tersebut dapat dilihat bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional di Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan siswa menjadi manusia yang berilmu. Akan tetapi fenomena di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Indonesia masih tergolong rendah.

Sekolah sebagai instansi pendidikan tentunya memiliki peran aktif untuk memperbaiki kondisi tersebut. Menurut Nunuk Suryani selaku Direktorat Jendral dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek, terdapat beberapa isu yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar di Indonesia, salah satunya adalah mengenai tata kelola pendidikan yang belum mendukung secara maksimal hasil pembelajaran peserta didik (Lampost, 2023).

Hasil belajar dapat diukur salah satunya melalui hasil belajar kognitif siswa, dan dari beberapa penelitian sebelumnya ditemukan bahwa hasil belajar kognitif siswa di Indonesia juga masih tergolong rendah (Yulianti, 2021; Haryanti, 2020; Bahtiar, 2020). Kemudian didukung dengan data di lapangan berupa data

hasil ulangan pada kelompok siswa kelas X AKL di salah satu SMK yang terletak di Kabupaten Karanganyar yang menunjukkan adanya masalah hasil belajar yang masih rendah. Hal tersebut diindikasikan dengan jumlah siswa yang sudah mencapai ketuntasan (kategori cukup atau lebih) hanya sebesar 44% sedangkan sisanya sebesar 66% masih belum mencapai ketuntasan (dibawah kategori cukup)

Menanggapi masalah rendahnya hasil belajar kognitif, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Upaya ini dipilih karena langkah tersebut sesuai dengan arti pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala, 2008), dalam upaya meningkatkan hasil belajar, teori belajar yang dipilih pada penelitian ini adalah teori konstruktivisme.

Teori konstruktivisme menjelaskan bagaimana seseorang belajar dan memperoleh pengetahuan baru. Konstruktivisme merupakan suatu pendekatan mengenai pembelajaran dan pengajaran yang didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran merupakan hasil dari proses konstruksi secara mental. Sesuai dengan karakteristik teori konstruktivisme yang diungkapkan Suprano (2010), pengetahuan dibangun oleh siswa berdasarkan pengalaman yang telah dialami sebelumnya baik dalam segi personal maupun sosial. Dalam segi personal pengetahuan akan terbangun ketika pelaku pembelajaran dalam hal ini siswa melakukan refleksi atau renungan terhadap pengalaman yang dialaminya sehingga kemudian terbentuk pemahaman

dan penambahan pengetahuan. Sedangkan dalam segi sosial, pengetahuan akan tumbuh dan berkembang melalui interaksi dan kerja sama dengan orang lain, dalam hal ini guru akan membantu siswa dalam membangun pengetahuannya.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan dasar teori konstruktivisme, memerlukan pemilihan model pembelajaran yang sejalan dengan teori konstruktivisme. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivisme dan dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini memiliki berbagai tipe, dan salah satu tipe pembelajaran model kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tipe pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, yang mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2016). Tujuan dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa

Pemilihan teori konstruktivisme sebagai teori belajar dan model kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa (Nashiroh, 2020; Suandika, 2020; Mahasin, dkk., 2021; Sabila, 2021; Sholica, dkk., 2021; Fauzi, 2024).

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka

dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu pembelajaran di dalam kelas yang kurang maksimal menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar kognitif siswa dan hasil belajar kognitif siswa yang masih tergolong rendah. Masalah dalam penelitian akan dibatasi pada pelaksanaan pembelajaran di kelas yang kurang maksimal dan hasil belajar kognitif siswa yang masih rendah, sehingga rumusan masalah yang disusun adalah mengenai ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga.

METODE

Menurut Sugiyono, (2003, hlm. 14) terdapat beberapa jenis penelitian antara lain:

- Penelitian kuantitatif, adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.
- Penelitian kualitatif, data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, skema, dan gambar.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Eksperimen semu adalah metode penelitian eksperimen yang memiliki ruang rekayasa dan randomisasi lebih kecil dibanding eksperimen tulen. Ruang yang lebih kecil tersebut merujuk pada kemampuan eksperimenter dalam melakukan rekayasa atau intervensi terhadap variabel independen (Nahartyo, 2013).

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini *Pretest – Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terdapat dua perlakuan berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakuan kelompok pertama sebagai kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sedangkan perlakuan yang diberikan pada kelompok kedua sebagai kelas kontrol berupa penerapan model pembelajaran kooperatif yang setara dengan jenis berbeda.

Perlakuan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam beberapa kelompok. Sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, siswa akan bekerjasama dalam kelompok dan belajar dalam suasana yang kompetitif berbentuk turnamen. Turnamen tersebut akan dirangkai sedemikian rupa sesuai sintaks model pembelajaran yang bersangkutan. Berbeda dengan kelas eksperimen, perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol menyerupai model pembelajaran kooperatif akan tetapi tidak dengan lingkup suasana kompetitif turnamen. Siswa hanya diarahkan untuk belajar dalam kelompok masing-masing dan hanya menyampaikan hasil diskusi di akhir pembelajaran. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data mengenai skor rata-rata hasil belajar siswa. Menurut Nahartyo (2013) desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
R ₁	O ₁	X _A	O ₂
R ₂	O ₁		O ₂

(Sumber: Nahartyo, 2013)

Keterangan:

R₁ : Kelompok (kelas) Eksperimen

R₂ : Kelompok (kelas) Kontrol

O₁ : Tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O₂ : Tes Akhir yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X_A : Pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dapat diuraikan dalam berbagai penjelasan berikut:

Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelompok eksperimen pada Penelitian adalah kelas X AKL 1 yang menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe-*Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran di dalam kelas, persebaran data hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada tahap pelaksanaan *pre-test* terbagi dalam beberapa kategori.

Terdapat 23 siswa yang mendapatkan nilai dengan predikat D dan masih tergolong dalam kategori kurang dengan interval nilai <60. Selain itu terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai dengan predikat C dan tergolong dalam kategori cukup dengan interval nilai ≥60 - 75, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada tahap *pre-test* masih tergolong rendah yaitu belum mencapai kategori baik. Berbeda dengan tahap *pre-test*, hasil belajar

siswa pada tahap *post-test* menunjukkan perubahan dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan terdapatnya 24 siswa yang mampu mencapai hasil belajar dengan predikat A yaitu dengan interval nilai $>85 - 100$ hal itu menunjukkan bahwa 70,5% siswa dari kelompok eksperimen berhasil meraih hasil belajar dengan kategori sangat baik pada tahap *post-test*.

Selain dari 24 siswa tersebut, terdapat 9 siswa yang mendapat hasil belajar predikat B yaitu pada interval nilai $>75 - 85$ dengan kategori baik, serta 1 siswa yang mendapat predikat C dengan kategori cukup yaitu pada interval nilai $\geq 60 - 75$. Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen tahap *post-test* menunjukkan peningkatan, dengan 70,5% siswa berhasil mencapai kategori sangat baik dan sebesar 26,5% siswa berhasil mencapai kategori baik. Deskripsi data hasil belajar kelompok eksperimen dapat dianalisis lebih lanjut dengan melihat rerata hasil belajar siswa yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Jenis	N	Min	Max	Mean	St. Deviasi
<i>Pre-test</i>	34	26.7	73.3	50.78	14.857
<i>Post-test</i>	34	73.3	100	87.26	6.425
Valid N	34				

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Dari tabel analisis tersebut dapat dilihat bahwa rerata hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami kenaikan sebesar 36,48 yaitu dari hasil rerata nilai *pre-test* sebesar

50,78 menjadi 87,26 pada saat *post-test*.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelompok kontrol pada penelitian adalah kelas X AKL 2. Perolehan hasil belajar siswa kelompok kontrol pada tahap *pre-test* belum mencapai kategori baik dan masih berada pada kategori cukup dan kurang. Pada tahap *pre-test* terdapat 25 siswa dari kelompok kontrol meraih nilai predikat C dengan kategori cukup yaitu pada interval nilai $\geq 60 - 75$, dan terdapat 10 siswa dari kelompok kontrol yang meraih predikat D dengan kategori kurang yaitu pada interval nilai <60 . Sehingga dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa kelompok kontrol pada tahap *pre-test* masih tergolong rendah dengan keseluruhan hasil belajar siswa masih dibawah kategori baik. Pada tes tahap selanjutnya yaitu tahap *post-test*, hasil belajar kelompok kontrol juga mengalami peningkatan sebagaimana yang terjadi di kelompok eksperimen, namun peningkatan tersebut tidak sebesar kelas eksperimen.

Tahap *post-test* yang terjadi di kelompok kontrol, menunjukkan hasil sebanyak 14 siswa mendapat hasil belajar predikat A dengan kategori sangat baik yaitu pada interval nilai $>85 - 100$, sebanyak 12 siswa yang meraih hasil belajar predikat B dengan kategori baik yaitu pada interval nilai $>75 - 85$, dan sebanyak 9 siswa yang meraih hasil belajar predikat C dengan kategori cukup yaitu pada interval nilai <60 .

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok kontrol tahap *post-test* menunjukkan peningkatan dengan 40% siswa berhasil mencapai kategori sangat baik sedangkan 34,3% siswa meraih kategori baik.

Deskripsi data hasil belajar kelompok kontrol

dapat dianalisis lebih lanjut dengan melihat rerata hasil belajar siswa yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Jenis	N	Min	Max	Mean	St. Deviasi
<i>Pre-test</i>	35	33.3	73.3	58.86	12.152
<i>Post-test</i>	35	66.7	93.3	81.71	7.117
Valid N (listwise)	35				

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Dari analisis rerata tersebut dapat dilihat bahwa rerata hasil belajar siswa kelompok kontrol juga mengalami kenaikan sebesar 22,64 yaitu dari hasil rerata nilai *pre-test* sebesar 58,86 menjadi 81,71 pada saat *post-test*. Kendati demikian kenaikan tersebut tidak sebesar kelompok eksperimen.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk lebih jelasnya berikut adalah hipotesis penelitian yang akan diuji:

- Hipotesis nol (H_0) : Tidak Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa SMK program keahlian akuntansi dan keuangan Lembaga.
- Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa SMK program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji Mann-Whitney U.

Tabel 4. Hasil Uji Mann Whitney U

Jenis Tes	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	0.022	Terdapat Perbedaan
<i>Post-Test</i>	0.002	Terdapat Perbedaan

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney* yang terpapar pada tabel 4.4, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) untuk data *pre-test* sebesar 0,022 dan untuk data *post-test* sebesar 0.002. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari sebelum dan sesudah perlakuan.

Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga diterima.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data mengenai hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga.

Pengaruh tersebut berupa peningkatan positif hasil belajar siswa, yang diindikasikan dengan meningkatnya rerata hasil belajar siswa dari sebelum diterapkannya model pembelajaran dibandingkan dengan sesudah diterapkan model. Sebelum diterapkannya model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, rerata hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 50,78 dan meningkat sebesar 36,48 setelah diterapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*, sehingga skor rerata hasil belajar siswa menjadi 87,26.

Selain meningkatnya rerata hasil belajar siswa, indikasi lain yang menunjukkan adanya pengaruh positif perlakuan terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan dengan jumlah siswa yang meraih predikat nilai dengan kategori sangat baik, yaitu sebesar 70,5% siswa. Eksistensi pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kemudian diperkuat lebih lanjut dengan uji hipotesis yang menunjukkan hasil signifikansi $<0,05$.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah sebuah teori pembelajaran yang ditemukan dalam ilmu psikologi manusia. Teori ini menjelaskan bagaimana seseorang belajar dan memperoleh pengetahuan baru. Konstruktivisme merupakan suatu pendekatan mengenai pembelajaran dan pengajaran yang didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran merupakan hasil dari proses konstruksi secara mental (Bada dan Olusegun, 2015).

Artinya teori ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan langkah untuk mengoptimalkan proses penyerapan pengetahuan baru oleh siswa yang pada akhirnya akan berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menganalisis apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

pada penelitian sudah sesuai dengan teori konstruktivisme, dapat dianalisis melalui ciri-ciri teori konstruktivisme.

Ciri-ciri penerapan teori konstruktivisme yaitu ketika pengetahuan dibangun oleh individu berdasarkan pengalaman baik secara personal maupun sosial serta bagaimana seseorang tersebut secara personal menafsirkan pengalamannya (Suparno, 2010). Dari ciri tersebut, artinya dalam proses belajar dan memperoleh pengetahuan baru, pengalaman yang dialami siswa selama belajar itu penting. Maka akan lebih baik apabila proses pembelajaran di dalam kelas dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan menempatkan siswa dalam peran yang aktif selama pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sudah mencerminkan penerapan teori konstruktivisme, karena dalam pelaksanaannya proses pembelajaran dilengkapi dengan permainan yang menyenangkan sehingga menawarkan pengalaman belajar yang berkesan serta rangkaian belajar yang dikemas dengan turnamen menempatkan siswa dalam peran yang aktif sedangkan guru atau pendidik sebagai fasilitator.

Selain ciri tersebut, ciri lain yang menunjukkan penerapan teori konstruktivisme dalam belajar adalah adanya interaksi dan kerja sama dalam menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan (Suparno, 2010). Dalam aspek ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sudah mencerminkan teori konstruktivisme, sebab dalam penerapannya siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok dan masing-masing kelompok akan bekerja sama dan berinteraksi selama proses

pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan secara teori dan analisis data lapangan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun penelitian ini, juga masih memiliki keterbatasan yang perlu untuk diperhatikan dan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini terbatas hanya pada hasil belajar kognitif saja, sedangkan ranah hasil belajar masih mencakup ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah cakupannya yang masih kecil yaitu hanya pada satu sekolah saja, dan bisa dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan penelitian eksperimen pada cakupan yang lebih besar. Tentunya dengan memperhatikan keterbatasan yang dimiliki pada suatu penelitian, hal ini bermanfaat untuk mengembangkan kualitas penelitian selanjutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil data penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Pengaruh positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga diperkuat dengan kenaikan rerata hasil

belajar siswa kelompok eksperimen yang sebelumnya sebesar 50,78 menjadi sebesar 87,26. Skor ini menunjukkan adanya kenaikan rerata hasil belajar siswa sebesar 36,48. Kendati hasil belajar siswa kelompok kontrol juga mengalami kenaikan, namun rentang kenaikan tersebut tidak sebanyak yang terjadi di kelompok eksperimen. Hal ini terbukti dari jumlah kenaikan skor rerata hasil belajar kelompok kontrol yang sebesar 22,64 dan lebih kecil dari kelompok eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji *N-Gain* kelompok eksperimen berada dalam kategori tinggi sedangkan hasil uji *N-Gain* kelompok kontrol berada dalam kategori sedang. Dari analisis tersebut, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dan dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk permasalahan hasil belajar siswa yang rendah, karena memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan sebelumnya, saran yang dapat diberikan adalah guru diharapkan menerapkan model pembelajaran yang mendukung peran aktif siswa, baik kontribusi aktif selama pembelajaran maupun dalam mendorong siswa untuk senantiasa aktif berpikir. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah salah satu contoh model pembelajaran yang dapat dicoba oleh guru untuk diterapkan di kelas. Guru bisa menambahkan penggunaan aplikasi atau *web* interaktif dalam mengadakan *teams games tournament* untuk menambah antusiasme siswa sela-

ma pembelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran ini membutuhkan guru untuk mampu mengkondisikan kelas agar pelaksanaan rangkaian pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar. Selain guru siswa diharapkan mengambil peran aktif dalam pembelajaran dan terbuka untuk berdiskusi mengenai materi yang disampaikan, baik dengan guru maupun dengan siswa lain. Misalkan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Temas Games Tournament*, siswa bisa aktif berdiskusi dengan teman satu tim dan aktif berdiskusi dengan guru pada sesi penguatan pemahaman di akhir. Siswa juga dapat menyarankan kepada guru apabila terdapat aplikasi atau web interaktif yang dapat dimanfaatkan selama penerapan model pembelajaran di kelas. Terakhir bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian ini dengan lebih bervariasi, misalkan dengan menambahkan penggunaan media pembelajaran kreatif dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dan juga bisa memperluas ranah hasil belajar dengan menambahkan ranah afektif serta ranah psikomotorik untuk menciptakan hasil penelitian yang lebih menyeluruh, selain dari ranah variabel, peneliti selanjutnya juga bisa melakukan penelitian eksperimen pada cakupan yang lebih besar untuk mendapatkan hasil data yang lebih luas. Tentunya hal ini dilakukan dengan harapan dapat mengembangkan kualitas penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyu, J., dkk. (2024). Students' engagement through technology and cooperative learning: A systematic literature review. *International Journal of Learning and Development*, 12(3), 23–40. <https://doi.org/10.5296/ijld.v12i3.20051>
- Ariani, N., dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran. Widina Bhakti Persada*
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Ariani, T., Agustini, D. (2018). Model pembelajaran student team achievement division (STAD) dan model pembelajaran teams games tournament (TGT): Dampak terhadap hasil belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65-77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Bada, Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *IOSR Journal of Research and Method in Education*, 6(1), 66-70. <https://iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-5%20Issue-6/Version-1/I05616670>
- Bahtiar, U.N., (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa (Sub Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi 1 di SMK Negeri 3 Bandung). Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS. <https://repository.unpas.ac.id/id/eprint/50120>
- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/11054/6741>
- Deng, N. (2025). Study on the application of constructivism in classroom teaching to promote knowledge construction. *Journal of Education and Educational Research*, 12(3), 27–33. <https://doi.org/10.54097/edqwfa34>

- Du, Z. (2023). The application of constructivist educational theory in classroom practice in higher vocational colleges. *International Journal of Education and Humanities*, 11 (2), 161–163. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v11i2.1375>
- Fauzi, A., Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hasibuan, A. (2018). Etika Profesi – Profesionalisme Kerja.
- Isjoni. (2009). Pembelajaran kooperatif meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik. Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning. Boston: Allyn & Bacon.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). Models of Teaching (8th ed.). Boston: Pearson.
- LAMPOST. (2023). Partisipasi Siswa dan Capaian Hasil Belajar Indonesia Rendah. <https://m.lampost.co/berita-partisipasi-siswa-dan-capaian-hasil-belajar-indonesia-rendah.html>
- Mahasin, M.A., Winarni, R., & Purwantiningsih, A.. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan tipe students teams achievement division (STAD) terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(10), 1716 - 1727. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.291>
- Nashiroh, M. & Sukirno. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi melalui implementasi model pembelajaran kooperatif teams games tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20-35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>
- Osmanović Zajić, J., & Maksimović, J. (2022). Quasi-experimental research as an epistemological-methodological approach in education research. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, 10(3), 177–183. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2022-10-3-177-183>
- Primarni, A., Hoxha, A., & Rzayev, R. (2024). The Role of Constructivism in Modern Educational Philosophy: A comparative analysis. *International Journal of Educational Narratives*, 2(6), 546–556. <https://doi.org/10.70177/ijen.v2i6.1691>
- Rahayu R, Djazari M., (2016). Analisis kualitas soal pra ujian nasional mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 85-94. <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11370>
- Rahman, A.A., Nasryah, C.E. (2019). Evaluasi pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*
- Sabila, R.F., Isroah. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar akuntansi dasar kompetensi jurnal penyesuaian siswa kelas X akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10 (1), 1-13. <https://journal.student.uny.ac.id/kpai/article/view/17645/17009>
- Sagala, S. (2017). Konsep dan makna pembelajaran. *Alfabeta*.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.

Kencana.

- Sari, A., Irwanto. (2017). The comparison of effectiveness of cooperative learning model STAD and TGT toward motivation and achievement of chemistry learning on the material of rate reaction in grade XI SMAN 4 Yogyakarta. *International Seminar on Chemical Education*.
- Sholicha, M., dkk. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234- 245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/38685>
- Sholichah, Z., Soetjipto, B.E., & Rahayu, W.P. (2018). The implementation of STAD and TGT learning models to improve student's learning motivation and learning outcomes: A study on the eleventh-grade students of SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Journal of Education and Practice*, 9(12). <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/42195>
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Boston: Allyn & Bacon.
- Suparno, P. (2010). Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan. *Kanisius*
- Taniredja, T., dkk. (2011). Model-model pembelajaran inovatif. *Alfa Beta*
- Trianto. (2010). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. *Prestasi Pustaka*.
- Usmadi. (2020). Pengujian Prasyarat Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wahyudi, Rohayati, S. (2019). Studi komparasi hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Division) dan TGT (Team Games Tournament) pada materi utang lancar siswa kelas XI Akuntansi SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 7 (1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/26739>