

## **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU *SMART APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**Nur Apriyanti<sup>1</sup>**

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

[nurapriyanti92@student.uns.ac.id](mailto:nurapriyanti92@student.uns.ac.id)

**Sri Sumaryati<sup>2</sup>**

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

[srisumaryati@staff.uns.ac.id](mailto:srisumaryati@staff.uns.ac.id)

**Binti Muchsini<sup>3</sup>**

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

[bintimuchsini@staff.uns.ac.id](mailto:bintimuchsini@staff.uns.ac.id)

### ***Abstract***

*This research aims to improve learning motivation with the implementation of the Teams Games Tournament model assisted by Smart Apps Creator based on Basic Accounting lessons. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 36 students in grade X AKL SMK. Data collection used interviews, observation, and questionnaires. Validity testing used the triangulation method. The data analysis technique used comparative description. The results of this research conclude that the implementation of the Teams Games Tournament model assisted by Smart Apps Creator can improve the learning motivation in Basic Accounting lessons. The percentage of indicators of learning motivation from the results of observations is persistence 77,8%, tenacity 79,4%, interest 79,2%, independence 71,4%, students get bored quickly with routine task by 81,1%, defending opinions 75,8%, confidence 73,9%, and active 80,6%. While the percentage of indicators of learning motivation from the results of the questionnaire is perseverance 79,3%, tenacity 80,0%, interest 79,4%, independence 72,9%, students get bored quickly with the routine task 88,8%, defending opinion 77,9%, confidence 75,6%, and active 80,7%.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Smart Apps Creator, Learning Motivation*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu *Smart Apps Creator* pada pelajaran Akuntansi Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa X AKL SMK. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Uji validitas menggunakan validitas triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi Dasar. Persentase indikator motivasi belajar dari hasil observasi yaitu ketekunan sebesar 77,8%, keuletan sebesar 79,4%, minat sebesar 79,2%, mandiri sebesar 71,4%, siswa cepat bosan dengan tugas rutin sebesar 81,1%, mempertahankan pendapat sebesar 75,8%, kemampuan siswa mempertahankan keyakinan sebesar 73,9%, dan keaktifan siswa sebesar 80,6%. Sedangkan persentase indikator motivasi belajar dari hasil angket yaitu ketekunan sebesar 79,3%, keuletan sebesar 80,0%, minat siswa sebesar 79,4%, mandiri sebesar 72,9%, siswa cepat bosan dengan tugas rutin sebesar 88,8%, mempertahankan pendapat sebesar 77,9%, kemampuan siswa mempertahankan keyakinan sebesar 75,6%, dan keaktifan siswa sebesar 80,7%.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament, Smart Apps Creator, Motivasi Belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas melalui proses pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar (Astri, Gunarhadi dan Riyadi, 2018). Adanya motivasi berpengaruh positif terhadap perilaku belajar siswa sehingga siswa akan giat belajar, tekun, ulet, dan memiliki konsentrasi selama pembelajaran berlangsung (Pujiastuti, 2021).

Menurut Lagili, Moonti dan Mahmud (2019) siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan ulet dan tekun belajar untuk mencapai hasil yang diharapkan. Perubahan perilaku tersebut tidak lepas dari peran guru dalam memberikan dorongan motivasi kepada siswa sebagai upaya pembelajaran di sekolah (Idzhar, 2016). Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa adalah pengelolaan kelas (Sholehuddin & Wardani, 2021). Sehingga dibutuhkan guru yang memiliki keterampilan dalam memilih model, media dan sumber belajar yang tepat dengan karakter siswanya.

Berdasarkan hasil wawancara pra tindakan yang dilakukan peneliti pada Senin, 11 Januari 2022, motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Beberapa faktor yang memengaruhi kondisi tersebut antara lain proses pembelajaran berjalan satu arah, belum adanya interaksi dalam kelas dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum bervariasi. Selain itu motivasi belajar siswa ditunjukkan dari hasil observasi awal dan penyebaran angket kepada siswa. Hasil observasi dan angket tersebut menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa keseluruhan dalam kategori rendah sebesar 40,2%

dan 47,6%.

Permasalahan motivasi belajar siswa tersebut menjadi problematika guru dalam proses belajar mengajar. Agar proses pembelajaran dapat berjalan, maka membutuhkan solusi. Teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky dapat menjadi jawaban atas fenomena tersebut. Teori ini mempercayai bahwa proses belajar akan terus berkembang berdasarkan pemahaman budaya yang melibatkan perkembangan lingkungan (Saputro & Pakpahan, 2021). Dalam teori konstruktivisme sosial, guru dapat memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi membangun pengetahuan melalui diskusi, tanya jawab, dan berdebat dengan teman sebaya (Suci, 2018). Sehingga siswa dituntut secara aktif untuk membangun ide, berinteraksi dan berkolaborasi dalam kelas.

Salah satu upaya guru dalam mengelola kelas yang dapat mendukung teori konstruktivisme sosial dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (Suci, 2018). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru adalah Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan model pembelajaran dimana siswa dapat berpartisipasi secara aktif tanpa memandang status, siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan proses pembelajaran didesain dengan unsur permainan (Jaya, 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, memudahkan siswa memahami materi yang sedang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar (Astri, Gunardi & Riyadi, 2018). Menurut A'yuningsih, Suardana, dan Suwenten (2017) pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran inovatif

yang dapat merangsang siswa aktif dan memotivasi untuk memahami pelajaran dengan baik.

Keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran perlu didukung oleh penerapan media pembelajaran agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa lebih mudah menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga motivasi siswa untuk belajar meningkat (Firmadani, 2020). Salah satu media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar adalah media pembelajaran berbasis android. Menurut Adesti & Nurkholimah (2020) penggunaan android dalam proses belajar membuat siswa fokus dan memahami materi pelajaran, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Guru dapat menggunakan android untuk melatih kemandirian belajar siswa melalui media pembelajaran yang fleksibel dari segi waktu dan tempat sehingga siswa tertarik untuk belajar (Arista & Kuswanto, 2018). Ayuni, Putrawan & Dewi (2022) menyatakan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran lebih efektif, menarik, dan memudahkan dalam penyampaian materi. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut peneliti memilih android sebagai media pembelajaran karena mayoritas siswa memiliki android. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi Smart Apps Creator (SAC) sebagai media yang akan diterapkan pada pembelajaran.

SAC merupakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi berbasis android yang dapat memberi kemudahan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. SAC dapat digunakan kapan saja sehingga siswa dapat

mempelajari materi diluar jam pelajaran. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan Pujiastuti (2021) menyatakan bahwa penerapan model STAD berbantu media pembelajaran mobile berbasis SAC dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dibentuk kelompok kecil yang saling berdiskusi sehingga siswa dapat terlibat aktif dan kreatif dalam menjawab pertanyaan guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantu Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

#### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas terhadap 36 siswa kelas X AKL 2 di salah satu SMK yang dilaksanakan pada bulan Januari sampai Juli 2022. Data penelitian meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil observasi dan angket, sedangkan data kualitatif berasal dari hasil wawancara. Sumber data dari guru, siswa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi dan angket. Wawancara dengan guru dan siswa sebelum dan sesudah siklus untuk mencerminkan perbaikan dan perbandingan selama triangulasi. Observasi dan angket untuk mendapatkan data motivasi belajar siswa.

Uji validitas data adalah validitas triangulasi metode. Triangulasi metode membandingkan hasil observasi dan angket dengan hasil wawancara. Hasil observasi awal menunjukkan motivasi belajar siswa sebesar 40,2% dalam kategori rendah. Hasil angket awal menunjukkan

motivasi belajar siswa sebesar 47,6% dalam kategori rendah. Hasil tersebut sesuai dengan hasil wawancara bahwa motivasi belajar siswa masih rendah dan belum mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Data untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa adalah hasil observasi dan angket yang didukung dengan hasil wawancara. Perhitungan dan analisis dilakukan untuk mengukur peningkatan. Sedangkan hasil wawancara digunakan untuk mendukung hasil analisis peningkatan motivasi belajar. Teknik analisis data adalah deskriptif komparatif. Membandingkan data setiap siklus menggunakan teknik deskriptif komparatif. Data penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan angket siswa. Data dianalisis untuk mengetahui pencapaian ukuran keberhasilan setiap indikator. Rumus untuk mengukur persentase motivasi belajar antar siklus dan membandingkan hasilnya peneliti menggunakan rumus yaitu:

$$x = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan:

x : Skor per individu

a : skor yang diperoleh

b : skor maksimal

Setelah menghitung skor setiap individu, kemudian menentukan rata-rata motivasi belajar semua siswa untuk menentukan tingkat motivasi secara keseluruhan satu kelas dengan cara:

$$\bar{X} = \frac{\sum n}{m} \times 100\%$$

Keterangan:

: rata-rata motivasi belajar keseluruhan

$\sum n$  : jumlah presentase skor individu

m : presentase skor maksimal

Hasil wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan selama proses pembelajaran dan digunakan untuk analisis dan refleksi. Arikunto (2017:245) tolok ukur kategori presentase motivasi belajar dijelaskan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tolok Ukur Motivasi Belajar

Presentase	Kategori
80% < p ≤ 100%	Sangat Tinggi
65% < p ≤ 80%	Tinggi
55% < p ≤ 65%	Sedang
40% < p ≤ 55%	Rendah
0% < p ≤ 40%	Sangat Rendah

Dilakukan perbandingan hasil antara sebelum dan setelah tindakan. Penerapan model pembelajaran TGT dengan media SAC di SMK kelas X AKL 2 dikatakan berhasil apabila perhitungan dari hasil observasi dan angket setiap indikator motivasi belajar siswa mencapai 70% (Chairhany, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penerapan TGT berbantu SAC di SMK kelas X AKL 2 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

#### Siklus I

Tahap perencanaan tindakan siklus I dilakukan dengan: 1) Menyiapkan silabus dan RPP, 2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, observasi dan angket yang difokuskan pada motivasi belajar siswa, 3)

Membuat media pembelajaran berupa aplikasi SAC, dan 4) Menyusun skenario pembelajaran dengan model TGT. Pelaksanaan tindakan dilakukan mengacu pada RPP dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantu SAC. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan cara: 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama. 2) Guru memeriksa kehadiran siswa. 3) Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 4) Guru membangkitkan motivasi belajar siswa. Kegiatan inti terdapat lima tahap meliputi: 1) tahap persentasi di kelas, guru menyajikan materi pengertian jurnal, fungsi jurnal dan konsep debit dan kredit menggunakan media SAC. 2) team, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa setiap kelompoknya. 3) game, setiap kelompok duduk memutar meja dan mengerjakan kuis yang diberikan guru melalui SAC. 4) tournament, setiap kelompok berusaha mengumpulkan banyak skor dengan cara menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat 5) rekognisi, kelompok 3 dan 6 mendapat penghargaan dari guru karena memperoleh skor tertinggi dalam pengerjaan kuis melalui SAC. Kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru meminta agar seluruh siswa belajar mandiri menggunakan SAC dan menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya. Pada akhir pembelajaran guru menutup dengan doa dan salam penutup.

Tahap pengamatan dilakukan observer selama kegiatan pembelajaran akuntansi dasar dengan menggunakan model TGT berbantu media SAC di kelas X AKL 2 guna mengamati motivasi

belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan lebih jelas. Selama pembelajaran guru kesulitan dalam memberi intruksi kepada siswa untuk segera berdiskusi dengan masing-masing kelompok yang telah dibentuk oleh guru. Selain itu masih banyak siswa yang tidak serius mengikuti pelajaran. Beberapa siswa juga kurang antusias dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru atau temannya. Selain melalui pengamatan motivasi belajar juga diamati menggunakan angket yang diisi oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan angket siklus I menunjukkan bahwa presentase setiap indikator belum mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 70%. Rata-rata hasil indikator motivasi belajar siswa secara keseluruhan masih rendah, sehingga diperlukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Tahap refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi antara guru akuntansi dasar dengan peneliti terhadap masalah. Motivasi belajar siswa pada siklus I masih rendah yang disebabkan beberapa hal meliputi: 1) Ketekunan dan keseriusan siswa selama diskusi dan kuis kurang karena masih banyak yang bercanda dan berbicara dengan temannya. 2) Minat dan antusias siswa kurang sehingga kegiatan games (kuis) kurang kondusif, masih banyak team yang tidak jujur dan tertib dalam mengerjakan kuis. 3) Kurangnya kemandirian karena pelaksanaan games (kuis) masih di dominasi oleh siswa tertentu dalam kelompoknya. 4) Masih sedikit siswa yang berani berpendapat selama diskusi. 5) Siswa kurang aktif selama diskusi.

Refleksi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keadaan pada siklus II yaitu: 1)

Meningkatkan ketekunan dan keseriusan siswa dengan cara setiap kelompok diberi tanggung jawab menjawab 1 soal jurnal, kemudian setiap anggota kelompok menjawab soal sesuai pembagian tugas di dalam kelompoknya. 2) Meningkatkan minat dan antusias siswa dengan menciptakan games yang kondusif, setiap team membentuk baris berbanjar dengan jarak satu lengan tanpa membawa apapun kecuali satu android yang sudah menginstall SAC, kemudian setiap siswa mendapat kesempatan menjawab sesuai nomor anggotanya secara bergantian. 3) Meningkatkan kemandirian siswa dengan cara setiap anggota kelompok diberikan nomor anggota 1-6. Hal ini diharapkan akan memberi tanggung jawab kepada setiap siswa untuk siap mengerjakan dan menjawab soal kuis sehingga semua siswa dapat berkontribusi dan tidak bergantung pada beberapa anggota kelompok lainnya saja. 4) Memberi keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dengan cara guru memberi pertanyaan kepada setiap siswa dan selama diskusi setiap kelompok harus memberi tanggapan terhadap latihan soal yang dijawab kelompok lain. 5) Memberi keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dengan cara guru memberi pertanyaan kepada setiap siswa dan selama diskusi setiap kelompok harus memberi tanggapan terhadap latihan soal yang dijawab kelompok lain.

## Siklus II

Hasil ketercapaian setiap indikator motivasi belajar belum mencapai target keberhasilan penelitian sebesar 70% sehingga dilanjutkan

tindakan pada siklus II. Hasil observasi dan angket siklus II menunjukkan setiap indikator motivasi belajar telah mencapai target penelitian. Hal tersebut ditunjukkan pada perilaku siswa setelah tindakan siklus II dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami banyak perubahan baik yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, tertib, berani bertanya dan mengungkapkan pendapat di depan kelas. Proses diskusi berjalan interaktif antar guru dengan siswa. Selain itu selama games semua siswa berlomba menjadi kelompok yang dapat meraih skor tertinggi untuk menjadi pemenang games.

Berdasarkan hasil observasi dan angket siklus II bahwa penerapan model TGT berbantu SAC meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena pembelajaran di desain dengan permainan berbantu aplikasi android yang dapat diakses kapan saja. Hal ini tentu menyebabkan proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif. Analisis observasi dan angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari kategori rendah menjadi tinggi setelah menggunakan TGT berbantu SAC. Peningkatan terjadi pada semua indikator motivasi belajar. Hasil peningkatan pra tindakan, siklus I dan siklus II ditunjukkan pada Tabel 2 dan 3 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Antarsiklus

No	Indikator	Presentase		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Tekun menghadapi tugas	42,20%	50,80%	77,80%
2.	Ulet menghadapi kesulitan	44,40%	45,80%	79,40%
3.	Minat terhadap bermacam-macam masalah	42,20%	46,10%	79,20%
4.	Mandiri	40,60%	41,10%	71,40%
5.	Cepat bosan pada tugas yang rutin	41,70%	50,80%	81,10%
6.	Mempertahankan pendapat	31,70%	33,60%	75,80%
7.	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	33,90%	41,90%	73,90%
8.	Aktif	45,00%	43,10%	80,60%
Rata-rata		40,20%	44,20%	77,40%

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Antarsiklus

No	Indikator	Presentase		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Tekun menghadapi tugas	53,20%	63,50%	79,30%
2.	Ulet menghadapi kesulitan	52,80%	64,20%	80,00%
3.	Minat terhadap bermacam-macam masalah	54,60%	63,80%	79,40%
4.	Mandiri	34,70%	54,30%	72,90%
5.	Cepat bosan pada tugas yang rutin	30,70%	69,70%	88,80%
6.	Mempertahankan pendapat	50,10%	51,90%	77,90%
7.	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	53,70%	60,90%	75,60%
8.	Aktif	54,90%	59,90%	80,70%
Rata-rata		47,60%	60,50%	79,40%

Berdasarkan Tabel 2 dan 3 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Peneliti melakukan penelitian pratindakan sebelum dilakukan tindakan pengambilan data pada siklus I dan II dengan melakukan wawancara, observasi dan angket. Hasil wawancara kepada guru dan siswa pratindakan yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2022 diketahui bahwa proses pembelajaran berjalan satu arah, belum adanya interaksi dalam kelas dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum bervariasi. Hasil observasi dan angket pratindakan menunjukkan

motivasi belajar siswa rendah, sehingga diperlukan langkah untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa.

Penerapan model TGT berbantu SAC pada siklus I menunjukkan persentase indikator motivasi belajar dari hasil observasi dan angket belum mencapai target keberhasilan penelitian sebesar 70% sehingga dilanjutkan siklus II. Semua indikator motivasi belajar memenuhi target keberhasilan penelitian yang ditetapkan pada siklus II. Persentase hasil observasi yaitu ketekunan siswa dalam menghadapi tugas sebesar 77,8%, keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan sebesar 79,4%, minat

siswa sebesar 79,2%, kemandirian siswa sebesar 71,4%, siswa cepat bosan dengan tugas rutin sebesar 81,1%, mempertahankan pendapat sebesar 75,8%, kemampuan siswa mempertahankan keyakinan sebesar 73,9%, dan keaktifan siswa sebesar 80,6%. Sedangkan hasil angket menunjukkan persentase indikator motivasi belajar yaitu ketekunan siswa dalam menghadapi tugas sebesar 79,3%, keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan sebesar 80,0%, minat siswa sebesar 79,4%, kemandirian siswa sebesar 72,9%, siswa cepat bosan dengan tugas rutin sebesar 88,8%, mempertahankan pendapat sebesar 77,9%, kemampuan siswa mempertahankan keyakinan sebesar 75,6%, dan keaktifan siswa sebesar 80,7%. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I dan II menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran akuntansi dasar.

Hasil observasi dan angket didukung hasil wawancara guru dan siswa setelah tindakan. Respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah puas dan antusias terhadap model dan media pembelajaran yang digunakan. Siswa merasa tidak bosan dan mengantuk selama pembelajaran berlangsung karena selalu terlibat aktif dengan berinteraksi dengan diskusi dan permainan kuis berkelompok. Selain itu siswa juga merasa lebih memahami materi karena setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan kuis dan dituntut bertanya atau memberi tanggapan selama diskusi, sehingga siswa perlu belajar dan memahami materi yang diajarkan guru. Sedangkan tanggapan guru tentang pelaksanaan tindakan siklus II adalah penerapan model TGT berbantu SAC dapat

menciptakan suasana kelas lebih hidup dan interaktif, serta siswa menunjukkan perilaku peningkatan motivasi belajar.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu SAC dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dibuktikan adanya pencapaian keberhasilan penelitian pada siklus II dengan rata-rata hasil observasi sebesar 77,4% dan hasil angket sebesar 79,4%. Selain itu peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran. Suasana pembelajaran interaktif karena siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori konstruktivisme sosial siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial baik dengan teman sebaya, guru, maupun orang lain yang lebih berpengetahuan (Suci, 2018). Hal ini tercermin saat siswa aktif berdiskusi, bertanya dan mengemukakan pendapat dalam diskusi dan permainan kuis.

Penerapan model TGT didukung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android berupa SAC. Dalam hal ini SAC dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif. Melalui SAC dapat membantu siswa untuk memberi dorongan semangat dan rasa ingin tahu (Pujiastuti, 2021). Hal tersebut tercermin saat tanya jawab, diskusi dan pelaksanaan kuis siswa antusias untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan guru. Siswa juga dapat mengakses materi secara individual melalui android sesuai kebutuhan, sehingga memudahkan mereka dalam



memahami materi. Dengan demikian, penerapan TGT berbantu SAC membantu siswa terlibat aktif, antusias, dan kreatif dalam diskusi dan menjawab kuis sehingga memengaruhi motivasi belajar.

Peningkatan motivasi belajar siswa erat kaitannya dengan teori konstruktivisme sosial karena teori ini menekankan proses belajar yang berpusat pada siswa. Model TGT berbantu SAC memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi, berkolaborasi, berbagi informasi dan ide sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Ismawati dan Isroah (2017) bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar diperlukan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mampu mendorong semangat dan minat siswa dalam belajar. Sejalan juga dengan hasil penelitian Astri, Gunardi & Riyadi (2018) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu penelitian A'yuningsih, Suardana, dan Suwenten (2017) menyatakan pembelajaran TGT sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memicu siswa aktif sehingga termotivasi untuk lebih memahami pelajaran.

Penggunaan android sebagai media pembelajaran merupakan salah satu implikasi teori konstruktivisme pada pembelajaran modern. Adesti & Nurkholimah (2020) penggunaan android dalam proses belajar membuat siswa fokus dan memperhatikan materi pelajaran, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Hal ini mendukung penelitian Ayuni, Putrawan & Dewi (2022)

menyatakan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran statistika dapat meningkatkan motivasi belajar. Sejalan pula dengan penelitian Pujiastuti (2021) bahwa penerapan model STAD berbantu media pembelajaran mobile berbasis SAC dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada materi pertumbuhan dan perkembangan ekonomi karena siswa dapat terlibat aktif dan kreatif dalam menjawab pertanyaan guru. Dengan temuan tersebut, hasil penelitian ini menguji dan semakin memperkuat teori dan hasil penelitian sebelumnya bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model TGT berbantu SAC.

## SIMPULAN

Penerapan model TGT berbantu SAC dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AKL 2 di SMK. Peningkatan terjadi pada delapan indikator motivasi belajar yang telah mencapai target keberhasilan penelitian pada siklus II. Persentase indikator motivasi belajar dari hasil observasi yaitu ketekunan siswa dalam menghadapi tugas sebesar 77,8%, keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan sebesar 79,4%, minat siswa sebesar 79,2%, kemandirian siswa sebesar 71,4%, siswa cepat bosan dengan tugas rutin sebesar 81,1%, mempertahankan pendapat sebesar 75,8%, kemampuan siswa mempertahankan keyakinan sebesar 73,9%, dan keaktifan siswa sebesar 80,6%. Sedangkan persentase indikator motivasi belajar dari hasil angket yaitu ketekunan siswa dalam menghadapi tugas sebesar 79,3%, keuletan siswa dalam

menghadapi kesulitan sebesar 80,0%, minat siswa sebesar 79,4%, kemandirian siswa sebesar 72,9%, siswa cepat bosan dengan tugas rutin sebesar 88,8%, mempertahankan pendapat sebesar 77,9%, kemampuan siswa mempertahankan keyakinan sebesar 75,6%, dan keaktifan siswa sebesar 80,7%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A'yuningsih, Dewi Qurrota. Suardana, I Nyoman. Suwenten, I. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 37–47.
- Adesti, A. dan, & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arista, F. S., & Kuswanto, H. (2018). Virtual physics laboratory application based on the android smartphone to improve learning independence and conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1111a>
- Astri, T., Gunarhadi, & Riyadi. (2018). Numbered-Board Quiz with TGT to Improve Students' Science Achievement based on Learning Motivation. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 68–76. <https://doi.org/10.24331/ijere.452982>
- Ayuni, N. W. D., Putrawan, A. A., & Dewi, K. C. (2022). Strengthening Students' Motivation in Statistics Online Learning Through Interactive Animation Media on Android Smartphone. *Proceedings of the Eighth Southeast Asia Design Research (SEA-DR) & the Second Science, Technology, Education, Arts, Culture, and Humanity (STEACH) International Conference (SEADR-STEACH 2021)*, 627, 108–115. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211229.018>
- Chairhany, S. (2020). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tembilihan. *Asatiza Jurnal Pendidikan*, 1(3), 310–315.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Ismawati, R. & I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi The Application of Cooperative Learning

Method Type Teams Games Tournament (TGT) To Improve Student ' S Accounting Learning. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(4), 1–16.

Jaya, M. P. (2022). Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 198–202. <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/4558/3142>

Lagili, I. L., Moonti, U., & Mahmud, M. (2019). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Jambura Economic Education Journal*, 1(1), 15–29. <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i1.2082>

Pujiastuti, S. (2021). Penerapan Model STAD Berbantu Media SAC untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(Desember), 116–122.

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302.

Saputro, M Nugroho & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction*, 4, 24–39.

Sole, Ferdinandus Bele dan Anggraeni, D. M. (2018). Artikel Penelitian / Article Reviu Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan E-Saintika*, 2(1), 10–18.

Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky Dan Interpedensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 231–239. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.269>