

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMK MENGUNAKAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *QUIZIZZ*

Ira Sukma Maryuni¹

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

irasukmamaryuni17@student.uns.ac.id

Sigit Santoso²

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

sigitsantoso@staff.uns.ac.id

Binti Muchsini³

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

Binti Muchsini@staff.uns.ac.id

Abstract

This study aims to increase the accounting learning interest of vocational students in Accounting and Financial Institutions expertise program using a team games tournament with quizizz learning media. This research is a classroom action research which consists of two cycles. Each cycle was carried out in two meetings. The research procedure for each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The data in this study were obtained from questionnaires, observations, and documentation. The results showed that students' interest in learning could be increased by using a team games tournament combined with quizizz. This can be seen from the results of the average student learning interest questionnaire before being given action, which is 70.71%, increasing to 73.62% in the first cycle and again increasing to 78.85% in the second cycle. These results have met the set targets for success. The conclusion in this study is that the accounting learning interest of Vocational School students in Accounting and Financial Institutions expertise program can be increased using the teams games tournament with the quizizz learning media. This is evidenced by the results of the student learning interest questionnaire and supported by the results of observations and documentation during the study.

Keywords: *Student Interest in Learning, Teams Games Tournament, Quizizz*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar akuntansi siswa SMK program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Prosedur penelitian setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data pada penelitian ini diperoleh dari angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata angket minat belajar siswa sebelum diberi tindakan yaitu 70,71%, mengalami peningkatan menjadi 73,62% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 78,85% pada siklus II. Hasil tersebut sudah memenuhi target capaian keberhasilan yang ditetapkan. Simpulan dalam penelitian ini adalah minat belajar akuntansi siswa SMK program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*, yang dibuktikan dengan hasil angket minat belajar siswa dan didukung oleh hasil observasi dan dokumentasi selama penelitian.

Kata Kunci: *Minat Belajar Siswa, Teams Games Tournament, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, perkembangan globalisasi memiliki peran penting terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Era globalisasi memberikan kesempatan kepada setiap negara di dunia untuk saling bekerja sama maupun berkompetisi. Indonesia sebagai salah satu negara yang menghadapi globalisasi seperti Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), Masyarakat Ekonomi Eropa (MEE), ASEAN *Free Trade Area* (AFTA) maupun *North American Free Trade Agreement* (NAFTA), dituntut untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mandiri, kreatif dan komunikatif untuk menghadapi peluang dan tantangan yang akan datang. Untuk itu diperlukan peran pendidikan nasional untuk menyiapkan sumber daya manusia yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan daya saing bangsa. Dalam sistem pendidikan diperlukan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas agar dapat mencapai tujuan belajar. Salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah minat belajar siswa.

Minat memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Hamdani (2011, 139), minat menjadi salah satu faktor internal yang memengaruhi prestasi belajar. Selain itu, Slameto (2015, 57) juga menyebutkan bahwa minat menjadi satu di antara beberapa faktor internal yang memengaruhi kegiatan belajar siswa. Siswa dengan minat yang tinggi akan belajar lebih banyak dan lebih cepat sehingga hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik (Azizah, 2021). Minat belajar akan memberikan dorongan kepada siswa untuk senantiasa belajar bahkan ketika siswa menemukan materi

pembelajaran yang sulit sekalipun. Ketika minat tersebut terus dipupuk dan dijaga maka siswa akan dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Meskipun minat memiliki peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Permasalahan kurangnya minat belajar siswa juga terjadi di salah satu SMK di Kabupaten Karanganyar khususnya pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar pada tahap pra tindakan yang menunjukkan kurangnya minat belajar siswa. Skor angket tersebut memiliki nilai rata-rata minat belajar sebesar 70,71% dari keseluruhan skor yang seharusnya diperoleh siswa. Hasil dari masing-masing indikator yaitu indikator perasaan siswa memperoleh skor sebesar 69,05%, indikator ketertarikan siswa sebesar 73,71%, indikator perhatian siswa sebesar 72,08%, dan keterlibatan siswa sebesar 68,00%. Hasil rata-rata angket maupun hasil masing-masing indikator pada angket belum mencapai target capaian keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Hasil tersebut juga didukung informasi yang diperoleh dari wawancara kepada guru mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur yang menyebutkan bahwa masih terdapat siswa di kelas XI AKL I yang belum memiliki minat belajar yang tinggi. Guru tersebut memaparkan bahwa selama kegiatan belajar mengajar, siswa masih sulit untuk mengemukakan pendapatnya maupun bertanya kepada guru mengenai materi yang belum diketahui, masih banyak siswa yang terlambat mengumpulkan

tugas tepat waktu, terlambat masuk kelas, tidak memperhatikan selama guru menjelaskan pembelajaran dan terlihat kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Berdasarkan beberapa informasi di atas, guru perlu mencari solusi untuk meningkatkan minat belajar yang ada.

Dalam teori sosiokultural, kegiatan belajar siswa dilakukan dalam suatu zona perkembangan proksimal atau *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang artinya anak dalam perkembangannya membutuhkan orang lain yang lebih ahli untuk memahami sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya (Ngongo, 2021). Bantuan dari orang lain ini disebut *scaffolding*. Pemberian bantuan atau bimbingan dapat dilakukan oleh orang lain yang memiliki kemampuan di atas seseorang tersebut. *Scaffolding* dapat diberikan oleh guru dan teman sebaya, sehingga peran guru maupun teman sebaya sangatlah penting bagi siswa untuk melalui ZPD-nya. Selain itu guru juga bertanggung jawab untuk menyediakan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan budaya belajar siswa di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Hal ini dikarenakan perkembangan siswa juga tergantung pada perangkat yang disediakan oleh lingkungan belajarnya dan konteks kultural di sekitarnya (Waridah & Aman, 2015).

Berdasarkan teori sosiokultural ini, minat belajar dapat ditingkatkan dengan cara menyediakan *scaffolding* atau bantuan dari orang lain yang lebih mampu, dalam hal ini yaitu guru dan teman sebaya. Seorang guru dapat menyediakan model, metode, media, maupun strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dan teman sebaya dalam suatu

kerja kelompok dengan mempertimbangkan penggunaan perangkat yang sesuai dengan budaya belajar siswa saat ini. Melalui kegiatan kelompok tersebut siswa yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi dapat membantu siswa lain dengan kemampuan dibawahnya sehingga ia dapat meningkatkan minat belajarnya secara mandiri.

Berdasarkan pernyataan di atas, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar terutama dari pihak guru adalah menyediakan model dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan teori sosiokultural sebagaimana disebutkan sebelumnya. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil di mana para siswa akan saling membantu untuk mempelajari materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe. Salah satu tipe yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Tipe *teams games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar untuk saling membantu mempelajari materi yang sama di mana siswa yang lebih memahami materi akan membantu siswa yang belum paham, setelah itu setiap siswa akan bersaing dengan kelompok lawan sebagai perwakilan kelompok. Dalam penelitian yang dilakukan

oleh Sa'adah, Widjaja, dan Sapir (2016), tipe *teams games tournament* menuntut keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta menggunakan perpaduan belajar, bermain dan kompetisi sehingga akan menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan minat belajar siswa. Prabowo (2016) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga berdampak pada peningkatan minat belajar siswa.

Guru juga dapat mengkolaborasikan model pembelajaran berupa *teams games tournament* dengan media pembelajaran yang sesuai, sehingga upaya untuk meningkatkan minat belajar dapat lebih maksimal. Daryanto (2010, 6) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang minat siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, di mana saat ini kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan bantuan perangkat keras yang tersambung koneksi internet. Dengan adanya kondisi tersebut sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan budaya belajar yang berkembang sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berupa games yaitu *quizizz*. Irwan, Luthfi, dan Waldi (2019) mengemukakan bahwa salah satu media pembelajaran yang menarik dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan menggunakan games yang mempunyai

karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar seperti khayalan, tantangan dan keingintahuan yang dalam hal ini adalah *quizizz*.

Quizizz merupakan media berupa kuis interaktif berbasis game yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran *quizizz* ini dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah dan Maryanti (2021), latihan soal menggunakan *quizizz* terbukti meningkatkan minat belajar dan siswa merasa senang ketika mengerjakan soal yang berbentuk permainan.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Akuntansi Siswa SMK Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Pembelajaran *Quizizz*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar akuntansi siswa SMK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*.

Teori Sosiokultural yang dikembangkan Vygotsky menganggap bahwa perkembangan seseorang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya. Secara sosial, teori ini menekankan bagaimana seseorang belajar dengan bantuan orang lain dalam suatu zona perkembangan proksimal dirinya yaitu *Zone of Proximal Development (ZPD)* di mana peserta didik dalam perkembangannya membutuhkan orang lain untuk memahami sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya

(Ngongo, 2021). Teori sosiokultural dilihat dari sisi kultural menekankan pada peran lingkungan budaya dalam perkembangan peserta didik. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan anak tergantung pada perangkat yang disediakan oleh lingkungan dan konteks kultural di sekitarnya (Waridah dan Aman, 2015).

Teams games tournament merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis serta sistem skor kemajuan individu, dan siswa akan berlomba sebagai perwakilan kelompoknya melawan anggota kelompok lain (Slavin, 2020, 163). Pembelajaran dengan menggunakan tipe ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan santai serta melatih tanggung jawab, kerjasama, menciptakan persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar. Usman, Achmad, dan Ernawati (2020), menyebutkan pengertian *teams games tournament* (TGT) sebagai sebuah model yang menerapkan elemen permainan kosa kata dan turnamen di dalam proses pembelajaran, sehingga akan menciptakan kelas yang berkualitas dan berkarakter serta menciptakan kelompok yang solid berusaha melakukan yang terbaik untuk kelompoknya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama kelompok dalam sebuah turnamen atau permainan.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Harefa, et al. (2020) menyebutkan pengertian *quizizz* adalah media interaktif yang

dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis game. Selain itu, Pratama (2021) menyebutkan *quizizz* merupakan program web untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat dirangkum bahwa pengertian *quizizz* adalah media berupa kuis interaktif berbasis game yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Tahap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan *quizizz* adalah 1) presentasi di kelas, 2) kelompok, 3) *games*, 4) turnamen, dan 5) penghargaan kelompok. Tahap presentasi di kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagai bekal awal peserta didik memahami materi. Setelah memperoleh materi dari guru siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Fungsi dari kegiatan kelompok ini adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggotanya agar bisa mengerjakan kuis dengan baik. Guru memberikan penugasan kepada setiap kelompok dan siswa dapat saling bertukar pendapat atau menggali informasi untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian siswa akan mengerjakan kuis secara individu untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari penjelasan guru dan kegiatan berkelompok. Kuis tersebut akan dikerjakan melalui *website quizizz*. Hasil skor kuis diakumulasi menjadi skor kelompok. Tahap berikutnya adalah turnamen. Pada tahap ini, peserta didik akan berkontribusi secara

maksimal terhadap skor kelompok dengan memainkan turnamen akademik melawan peserta didik dari kelompok lain. Tahap terakhir dari pembelajaran menggunakan *teams games tournament* dan *quizizz* adalah penghargaan kelompok. Semua skor yang diperoleh individu maupun kelompok dari games dan turnamen akan dihitung menjadi skor kelompok. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data dari penelitian ini berasal dari 1) informan, yaitu siswa kelas X AKL 1 di salah satu SMK di Karanganyar dan guru mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur; 2) peristiwa, yaitu berlangsungnya proses pembelajaran di kelas XI AKL 1 pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur; dan 3) dokumen, yaitu dari dokumen-dokumen yang membantu proses penelitian seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar nama siswa, daftar hadir siswa, lembar angket, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta dokumen lain yang diperlukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan media pembelajaran *quizizz*. Observasi digunakan untuk mengamati proses belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media

pembelajaran *quizizz*. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa silabus, rencana pembelajaran yang digunakan guru, data siswa, profil sekolah, dan lainnya yang berhubungan dengan penelitian. Catatan atau dokumen-dokumen tersebut nantinya dianalisis untuk mengidentifikasi hal-hal penting terkait masalah yang ingin diteliti (Santoso, 2021).

Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan dengan cara menggambarkan data kuantitati yang terkumpul dari pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2. Data kuantitatif dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dianalisis melalui jumlah nilai *Interjudge Agreement (IJA)*. Rumus untuk menghitung nilai *IJA* dikemukakan oleh Pee (Mulyeni, 2018) sebagai berikut :

$$IJA = \frac{Ay}{Ay + AN} \times 100\%$$

Keterangan :

Ay = Kegiatan yang terlaksana

AN = Kegiatan yang tidak terlaksana

Data dari lembar angket minat belajar dihitung skornya menggunakan rumus yang diadaptasi dari Mulyeni (2018) berikut ini :

$$SA = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

SA = Skor akhir

SP = Skor perolehan

SM = Skor maksimal

Indikator ketercapaian penelitian ini ditentukan dari presentase hasil angket minat belajar siswa dengan target capaian minimal 75%. Apabila hasil angket pada suatu siklus belum mencapai target capaian yang diharapkan maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus

selanjutnya hingga mencapai angka yang diharapkan yaitu 75%. Angka 75% didasarkan pada pendapat Mulyasa (2006, 225) yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku yang positif pada siswa secara keseluruhan atau minimal 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pra tindakan dengan menyebarkan angket dan melakukan observasi pada kelas XI AKL 1. Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa siswa menunjukkan kurangnya minat belajar. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang pasif selama kegiatan belajar, jarang bertanya, berpendapat maupun memberi tanggapan ketika kegiatan belajar, serta tidak memperhatikan selama guru menjelaskan. Kurangnya minat belajar juga ditunjukkan dari hasil angket minat belajar siswa pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Angket Minat Belajar Siswa Pra Tindakan

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan siswa	69,05
2	Ketertarikan siswa	73,71
3	Perhatian siswa	72,08
4	Keterlibatan siswa	68,00
Jumlah		282,84
Rata-rata		70,71

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2022)

Setelah diterapkan siklus I menggunakan media pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar

siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan siswa	74,00
2	Ketertarikan siswa	74,20
3	Perhatian siswa	76,81
4	Keterlibatan siswa	69,48
Jumlah		294,49
Rata-rata		73,62

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2022)

Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan minat belajar dari yang sebelumnya sebesar 70,71% pada pra tindakan, sekarang meningkat menjadi 73,62% pada siklus I. Meskipun sudah terdapat satu indikator yang memenuhi kriteria capaian keberhasilan, namun rata-rata minat belajar pada siswa kelas XI AKL 1 pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur pada siklus I masih kurang karena belum memenuhi capaian keberhasilan yang ditentukan. Peneliti kemudian melakukan refleksi dari pelaksanaan siklus I untuk melakukan perbaikan di siklus berikutnya.

Kekurangan yang terjadi pada siklus I diantaranya 1) peserta didik masih dalam proses pengenalan dengan model pembelajaran serta media yang digunakan, sehingga terdapat tahap pembelajaran yang membutuhkan waktu lebih lama dari yang diperkirakan, 2) dikarenakan diskusi kelompok dan koreksi bersama memakan waktu yang lebih banyak dari waktu yang direncanakan, sehingga salah satu tahap pembelajaran tidak dapat terlaksana yaitu pada

tahap turnamen, 3) masih terdapat siswa yang pasif selama diskusi kelompok dan kurang berkontribusi selama mengerjakan soal maupun membantu teman yang kesulitan memahami materi, dan 4) selama kegiatan diskusi, terkadang kelas menjadi tidak kondusif karena siswa saling berdiskusi ditambah dengan siswa yang mengobrol dengan teman di luar materi yang diajarkan.

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan di siklus I, diperlukan adanya perbaikan agar pelaksanaan siklus II dapat memberikan hasil yang lebih baik. Perbaikan tersebut diantaranya 1) guru menyiapkan perkiraan waktu yang lebih matang untuk mengantisipasi tahap pembelajaran yang melebihi waktu yang direncanakan, 2) guru menyediakan perangkat pembelajaran tambahan seperti lembar jawab dan lembar kunci jawaban, sehingga dapat menghemat waktu dalam mengerjakan soal diskusi kelompok serta melakukan koreksi, 3) guru diharapkan dapat meningkatkan pengawasan selama siswa melakukan diskusi kelompok serta memberikan teguran kepada siswa agar saling membagi tugas dan saling membantu selama diskusi, dan 4) guru dapat menyiapkan *ice breaking* berupa yel-yel atau permainan sederhana yang dapat diikuti siswa selama kegiatan belajar mengajar untuk mengkondisikan kelas yang kurang kondusif.

Pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai rencana yang telah disiapkan pada siklus I. Setelah diterapkan siklus II, minat belajar kembali mengalami kenaikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Angket Minat Belajar Siswa

Siklus II

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan siswa	80,09
2	Ketertarikan siswa	79,18
3	Perhatian siswa	80,81
4	Keterlibatan siswa	75,31
Jumlah		315,39
Rata-rata		78,85

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2022)

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat rata-rata minat belajar siswa setelah mendapat tindakan di siklus II adalah 78,85% dan berada pada kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar sudah mencapai target capaian keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%, sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Hasil refleksi siklus II dari perbaikan atas kekurangan di siklus I yaitu 1) peserta didik sudah mulai mengenal model pembelajaran serta media yang digunakan sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai waktu yang dipersiapkan, 2) pelaksanaan setiap tahap pembelajaran dapat berjalan sesuai yang direncanakan, serta semua tahap model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat terlaksana, 3) siswa lebih aktif berkontribusi dalam kelompok serta mau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, 4) siswa mulai mengurangi kegiatan mengobrol dengan teman ketika pembelajaran, dan 5) siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya, bertanya terkait materi yang yang belum dipahami, maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru saat proses pembelajaran.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *quizizz* diterapkan karena adanya permasalahan kurangnya minat belajar siswa di kelas XI AKL 1 terutama pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah diberi tindakan pada siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dapat membuktikan hipotesis tindakan yang sudah disebutkan sebelumnya yaitu minat belajar akuntansi siswa kelas XI AKL 1 dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*.

Peningkatan minat belajar siswa dapat terjadi karena penggunaan *teams games tournament* yang melibatkan interaksi sosial antar siswa dalam sebuah kegiatan berkelompok. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan selama kegiatan belajar berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat ketika pelaksanaan diskusi kelompok, siswa tampak bersemangat saling berbagi pendapat mengenai materi yang baru saja diajarkan. Siswa yang tadinya hanya diam dan enggan bertanya selama presentasi guru akhirnya bertanya kepada teman satu kelompoknya ketika diskusi kelompok berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan teori sosiokultural yang menyebutkan bahwa perkembangan seseorang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sosial. Vygotsky menyebutkan bahwa peserta didik membutuhkan orang lain yang lebih ahli untuk memecahkan masalah

yang dihadapinya (Ngongo, 2021). Masalah yang sebelumnya dihadapi siswa sesuai dengan latar belakang penelitian ini adalah kurangnya minat siswa dalam belajar. Dengan pemberian tindakan menggunakan *teams games tournament* yang terdiri dari kegiatan berkelompok, siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar berupa kurangnya minat belajar akan mendapat bantuan dari teman satu kelompoknya yang sudah pernah melalui hal tersebut.

Sebagai salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, siswa yang dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen akan memperoleh teman satu kelompok yang berbeda-beda. Dalam kegiatan kelompok tersebut, siswa yang memiliki kemampuan pemahaman materi atau penyelesaian masalah yang lebih baik diarahkan untuk bertindak sebagai teman sebaya yang membantu siswa lain yang masih mengalami kesulitan dalam belajar. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Rohaendi & Laelasari (2020, 70-71) mengenai teori sosiokultural yang menyatakan bahwa pemberian bantuan bagi siswa dalam melalui ZPD salah satunya diberikan oleh teman sebaya. Teman sebaya berperan untuk membimbing siswa melalui ZPD atau zona perkembangan proksimalnya karena dapat melihat kesulitan yang dihadapi dan menyediakan *scaffolding* atau bantuan yang sesuai bagi siswa seperti yang terjadi pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Peningkatan minat belajar siswa juga disebabkan karena adanya penghargaan yang diberikan guru kepada kelompok yang memperoleh skor paling tinggi. Kegiatan pemberian penghargaan tersebut merupakan bagian terakhir dari tahapan pelaksanaan model pembelajaran

kooperatif tipe *teams games tournament*. Pada tahap ini siswa tampak senang karena memperoleh apresiasi dari usahanya selama mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa menjadi termotivasi untuk berperan aktif dan mengikuti semua rangkaian kegiatan belajar mengajar agar memperoleh penghargaan dari guru. Hal ini selaras dengan teori sosiokultural yang menyebutkan salah satu peran guru dalam memberikan *scaffolding* bagi siswa dalam melalui zona perkembangan proksimalnya adalah sebagai *rewarder* yang memberikan penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa (Rohaendi & Laelasari, 2020, 70-71).

Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa karena *quizizz* merupakan aplikasi dan *website* yang sesuai dengan tuntutan budaya belajar siswa di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. *Quizizz* dapat diakses menggunakan handphone yang disambungkan pada koneksi internet dan dapat dikerjakan dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama penelitian, hampir semua siswa dapat mempelajari cara kerja *quizizz* dalam waktu singkat, padahal mereka baru pertama kali diperkenalkan dengan *quizizz*. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa menggunakan handphone dan internet dalam kehidupan sehari-hari sehingga merasakan kemudahan ketika menggunakan *quizizz*. Hal tersebut selaras dengan teori sosiokultural yang menyebutkan bahwa perkembangan anak tergantung pada perangkat yang disediakan oleh lingkungan dan konteks kultural di sekitar siswa tersebut (Waridah & Aman, 2015). *Quizizz* menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang disediakan oleh lingkungan belajar siswa kelas

XI AKL I sebagai akibat dari perkembangan budaya belajar siswa di sekolah. Berkat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sehingga mendorong penggunaan telepon pintar dan internet sebagai bagian dari kegiatan belajar. Terlebih lagi, siswa kelas XI AKL I sudah pernah menggunakan telepon pintar dan internet dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pada saat pembelajaran dalam jaringan selama masa pandemi covid-19.

Peningkatan minat belajar juga mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan *teams games tournament* dan *quizizz*. Penelitian tersebut diantaranya penelitian oleh Mulyeni (2018), Prabowo (2016), Pratiwi, dkk. (2018), Sa'adah, dkk. (2016), Susanti (2014), Harefa, dkk. (2020), Humairoh (2020), Pratama (2021), dan Yulisti-arawati, dkk. (2021).

Sebelum memperoleh tindakan, siswa tampak pasif selama kegiatan belajar, jarang bertanya ketika diberi kesempatan oleh guru, dan sedikit yang memberikan tanggapan ketika guru bertanya. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*, siswa menjadi lebih banyak bertanya dan menanggapi baik kepada guru maupun sesama siswa. Kegiatan diskusi yang dibuat dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda memberikan kesempatan dan keleluasaan kepada siswa untuk saling berbagi pendapat maupun melakukan tanya jawab dengan teman satu kelompoknya. Selain itu, siswa juga mulai terlibat aktif untuk berpartisipasi dalam *games* maupun turnamen. Siswa yang tadinya kurang berseman-

gat selama pembelajaran menjadi antusias untuk memperebutkan poin tertinggi untuk kelompoknya. Hal tersebut mendukung penelitian Prabowo (2016) yang menyatakan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Peningkatan minat belajar juga dapat dilihat dari adanya perubahan pada perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Pada saat pra tindakan, siswa kurang memperhatikan ketika guru mengajar dan memilih untuk mengobrol dengan teman di luar materi pembelajaran. Setelah diberi tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*, siswa tampak senang karena pembelajaran tidak hanya terdiri dari penjelasan guru dan diskusi kelompok saja namun siswa juga bermain *game* dan turnamen. Siswa yang awalnya tidak tertarik dengan pembelajaran akhirnya memperhatikan guru dan melaksanakan diskusi kelompok dengan sungguh-sungguh karena materi tersebut akan digunakan untuk memenangkan *game* dan turnamen. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Sa'adah et al. (2016) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat menarik perhatian siswa karena menggunakan perpaduan belajar, bermain, dan kompetisi. Pernyataan di atas juga mendukung penelitian Purba (2019) yang menyebutkan bahwa *quizizz* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, serta penelitian Fadillah & Maryanti (2021) yang menyebutkan bahwa latihan soal menggunakan *quizizz* membuat siswa merasa senang.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas diperoleh jawaban atas rumusan masalah yang terdapat pada Bab I yaitu minat belajar akuntansi siswa SMK dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*. Hasil penelitian juga menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis pada Bab II yaitu "Minat belajar akuntansi siswa SMK dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*".

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah minat belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran *quizizz*. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil rata-rata angket minat belajar siswa sebelum diberi tindakan yaitu 70,71%, kemudian meningkat menjadi 73,62% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 78,85% pada siklus II. Hasil tersebut sudah memenuhi target capaian keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Peningkatan minat belajar yang terjadi juga didukung oleh hasil observasi dan dokumentasi yang diperoleh selama penelitian. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa yang terjadi selama penelitian sesuai dengan teori yang digunakan dan dapat mendukung penelitian-penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, B. (2021). *Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik*. Surabaya:

- Undergraduated thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fadillah, I. N., & Maryanti, R. (2021). Application of Learning Videos and Quizizz in Increasing Students Interest in Learning English in Middle Schools. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 1 (2), 329–336.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Harefa, N., Sinaga, M., & Silaban, S. (2020). Students perception and interest on chemistry: Learning evaluation integrated quizizz media. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(3), 143–150.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [*Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes*]. 8(1), 95–104.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyeni, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi Talking Stick untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika pada Peserta Didik SMA*. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Ngongo, A. A. (2021). *Penerapan Teori Sosiokultural dalam Pembelajaran Hukum Archimedes dengan Metode Eksperimen di Kelas VIII B SMP Kanisius Gayam Yogyakarta*. Yogyakarta: Pendidikan Fisika Universitas Sanata Dharma
- Prabowo, A. (2014). Teams Games Tournament for Improving The Students' Interest Toward Mathematics. *International Conference on Educational Research and Evaluation (ICERE)*. Yogyakarta.
- Pratama, R. Y. (2021). Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(2), 30
- Pratiwi, E. S., Suroso, & Yustinus. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 232
- Purba, L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran Kimia Fisika 1. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 29-39.
- Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. (2020). *Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi*. 9(1), 65–76.
- Sa'adah, S. R., Widjaja, S. U., & Sapir. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 76-87.
- Santoso, S. (2021). *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Slavin, R. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Susanti. (2014). *Penerapan pembelajaran kooperatif dengan model Teams Games Tournament (TGT) yang dikolaborasikan dengan problems posing pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IIS 2 SMAN 9 Malang*. Malang: Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang.

- Usman, M., Dalle, A., Achmad, A. K., & Ernawati. (2020). *The Influence of Teams Games Tournament (TGT) Model in Mastery of German Language Vocabulary*. 481(Icest 2019), 105–108
- Waridah, & Aman. (2015). Jurnal Prima Edukasia. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik-Integratif Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural Di Sekolah Dasar*, 3(2), 213–226.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584.