

**PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* MENGGUNAKAN  
CATUR AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR PADA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI SISWA X AKUNTANSI 1 SMK**

Fika Nurariffah, Sigit Santosa, Dini Octoria\*

\*Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia  
nurariffahfika@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to improve the learning motivation and learning achievement in accounting subject in class X Accounting 1 SMK through the application Team Games Tournaments method with accounting chess. This research used Class Room Research was conducted in two cycles. Each cycles consist of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this research were 34 students of class X Accounting 1 SMK. The technique of collecting data of research were collected through observation, test, and questionnaire. Questionnaire, observation, and test were validated by using content validity. The techniques of analyzing data were descriptive qualitative and quantitative. The result of research shows that the application of Team Games Tournaments method with Accounting Chess can improve students' learning motivation and learning achievement in accounting subject in class X Accounting 1 SMK. The learning motivation before applied Team Games Tournaments with accounting chess through questionnaire was 46,47%, observation was 43,87%, and the percentage of 38,24% completeness on test. The learning motivation through questionnaire shows that the result increase to 64,48% in first cycle and 82,25% in second cycle. The learning motivation through observation shows that the result increase to 65,69% in first cycle and 85,79% in second cycle. The learning achievement through formative test shows 67,65% (23 students) can pass the score above 80 in first cycle and 88,24% (30 students) in second cycle. The conclusion of this research is the application of Team Games Tournaments method with Accounting Chess can improve students' learning motivation and learning achievement in accounting subject in class X Accounting 1 SMK.*

**Keyword : Team Games Tournaments, Accounting Chess, Learning Achievement**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran akuntansi siswa X Akuntansi 1 SMK melalui penerapan metode *Team Games Tournaments* menggunakan catur akuntansi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi 1 SMK yang terdiri dari 34 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi, tes, dan angket. Angket, observasi, dan tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournaments* menggunakan catur akuntansi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran akuntansi siswa X Akuntansi 1 SMK. Motivasi belajar sebelum diterapkannya *Team Games Tournaments* dengan catur akuntansi melalui angket menunjukkan hanya 46,47%, observasi 43,87%, dan persentase ketuntasan 38,24% pada tes. Motivasi belajar melalui angket menunjukkan hasilnya meningkat menjadi 64,48% pada siklus I dan 82,25% pada siklus II. Motivasi belajar melalui observasi menunjukkan hasilnya meningkat menjadi 65,69% pada siklus I dan 85,79% pada siklus II. Prestasi belajar siswa melalui tes formatif menunjukkan bahwa 67,65% (23 siswa) mendapat nilai tuntas di atas 80 pada siklus I dan 88,24% (30 siswa) pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode metode *Team Games Tournaments* menggunakan catur akuntansi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran akuntansi siswa X Akuntansi 1 SMK.

**Kata kunci : Team Games Tournaments, Catur Akuntansi, Prestasi Belajar**

## PENDAHULUAN

Globalisasi menjadikan dunia seakan-akan menjadi tanpa batas, dengan memberikan kemudahan diberbagai aspek, baik ekonomi, sosial, budaya, teknologi, maupun transportasi. Segala kebutuhan suatu negara menjadi mudah untuk dipenuhi dengan adanya globalisasi ini. Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang merasakan dampak positif dengan adanya globalisasi, sehingga pemenuhan kebutuhan dapat teratasi dengan baik. Negara Indonesia masuk dalam wilayah Asia Tenggara dan tergabung sebagai anggota ASEAN. Tahun 2015 yang lalu merupakan jejak awal dimulainya pemberlakuan Pasar Bebas ASEAN atau lebih dikenal dengan istilah Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). MEA merupakan pemberlakuan pembebasan keluar-masuknya barang, jasa, dan investasi di kawasan Asia Tenggara. Hal tersebut memberikan dampak positif bagi Indonesia, karena masyarakat dituntut untuk mampu bersaing dan ikut berkontribusi dalam MEA ini, sehingga bukan sebagai penikmat belaka. Dibutuhkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang tinggi, agar dapat bersaing dengan negara-negara lain di Asia Tenggara sehingga dapat menciptakan produk yang berdaya saing serta iklim investasi yang hidup. Kualitas SDM yang tinggi berasal dari kualitas pendidikan yang tinggi pula, sehingga Indonesia harus meningkatkan kualitas pendidikan agar sekolah-sekolah dapat menciptakan tenaga kerja yang memiliki intelektual yang tinggi dan berdaya saing.

Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia

(SDM) dalam rangka sebagai wujud kemajuan peradaban suatu bangsa. Mulyasana (2012:120) menyatakan bahwa pendidikan bermutu adalah pendidikan yang mampu melakukan proses pematangan kualitas peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya akhlak dan keimanan. Dalam dunia pendidikan, dibutuhkan adanya keselarasan antara tujuan yang ingin dicapai oleh pendidik dengan prestasi yang diraih oleh peserta didik dalam pembelajaran. Pendidikan secara formal dilakukan di sekolah berupa pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Syah (2005:92) menyebutkan bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Belajar akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi siswa jika dilakukan secara berulang sehingga dapat memberikan daya ingat yang dapat bertahan lama.

Pembelajaran merupakan transfer ilmu dari sumber belajar kepada pembelajar yang lebih menarik bila dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Terlebih saat ini sudah banyak media pembelajaran yang mulai dikembangkan dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik.

Pembelajaran mata pelajaran akuntansi kelas X di SMK masih pada tahap pengenalan konsep akuntansi dan siklus akuntansi perusahaan jasa. Siswa masih memiliki pengetahuan yang terbatas dan baginya sedang berada pada tahap pengenalan, sehingga banyak dijumpai nilai yang

belum memenuhi KKM. Menurut pengamatan yang dilakukan, hal tersebut disebabkan pembelajaran di kelas yang kurang efektif bagi peserta didik. Dikatakan kurang efektif karena selama pembelajaran berlangsung, kegiatan belajar yang terjadi yaitu *Teacher Centered Learning* (CTL) atau guru sebagai pusat perhatian. Hal tersebut menyebabkan hanya sebagian kecil siswa yang dapat berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.

Permasalahan yang terlihat saat pembelajaran akuntansi kelas tersebut ditemukan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Ditunjukkan dengan sebagian siswa melihat ke depan namun kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa yang sibuk dengan hal-hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar. Tidak semua siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Selama pembelajaran berlangsung pun siswa cenderung pasif. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat saat dilempar pertanyaan oleh guru. Pengukuran motivasi belajar didukung oleh hasil angket menggunakan indikator motivasi belajar Uno (2007:23) yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan enam indikator tersebut, ditemukan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa yaitu 46,76% yang termasuk dalam kategori rendah.

Masalah lain yang ditemui yaitu rendahnya prestasi belajar siswa terkait dengan nilai yang didapatkan oleh peserta didik, bila dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS), tidak lebih dari 38,24% (13 siswa) dari jumlah siswa dalam satu kelas yaitu 34 mendapatkan nilai tuntas. Hal tersebut merupakan dampak dari siswa yang kurang mampu memahami materi akuntansi yang diajarkan dengan metode pengajaran yang kurang melibatkan partisipasi siswa.

Meskipun kelas sudah terpasang media pembelajaran pendukung yaitu LCD, namun media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal pada saat pembelajaran. Seharusnya dengan media ini dapat memberikan daya tarik sehingga peserta didik termotivasi untuk memperhatikan pelajaran, serta memberikan manfaat praktis bagi guru karena poin - poin bahan ajar yang ingin disampaikan dapat dilihat melalui sorotan LCD tanpa harus terpaksa melihat buku.

Berdasarkan sumber-sumber terkait, permasalahan di atas dapat diatasi dengan mengaplikasikan metode pembelajaran. Terlebih dahulu mencari metode pembelajaran yang tepat dengan masalah yang dihadapi siswa di kelas yang kemudian disesuaikan dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran kelas X jurusan Akuntansi di SMK yang masih berada pada tahap pemahaman konsep akuntansi dasar dan seputar siklus akuntansi perusahaan jasa, akan lebih tepat bila diberikan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang dalam kegiatan

pembelajarannya dibutuhkan kerja sama siswa secara berkelompok.

Slavin (2015: 34) menyatakan bahwa struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi satu –satunya cara kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka yaitu kelompok mereka menang, anggota kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan usaha maksimal. Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat banyak metode, salah satunya *Team-Games-Tournaments* (TGT). TGT memberikan suatu pengalaman belajar yang berbeda, diawali dengan guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini peserta didik diminta untuk benar–benar memahami materi agar dapat menjawab semua pertanyaan selama permainan, kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk berkompetensi dengan kelompok lainnya dengan berusaha menciptakan skor yang tinggi.

Penerapan *Team-Games-Tournaments* menjadi lebih menarik jika diterapkan dengan bantuan media. Aqib (2011:49) menyatakan bahwa media yang merupakan alat bantu mengajar dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Pernyataan di atas memberikan dukungan positif atas penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dalam mempraktikkan metode TGT perlu diaplikasikan dengan suatu media yaitu catur akuntansi. Catur akuntansi merupakan media pembelajaran mata pelajaran akuntansi yang terdiri dari papan catur beserta bidaknya, disertai dengan tiga jenis warna kartu yang berbeda dengan fungsi yang berbeda pula.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi melalui penerapan metode *Team-Games-Tournaments* menggunakan catur akuntansi pada siswa X akuntansi 1 di SMK.

Manfaat penerapan pembelajaran kooperatif yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama sehingga peserta didik belajar untuk saling menghargai satu sama lain, dan meningkatkan prestasi belajar dengan meningkatkan prestasi akademik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep–konsep yang sulit (Suryani dan Agung, 2012: 83). Metode *Team-Games-Tournaments* (TGT) merupakan salah satu dari berbagai macam metode pada pembelajaran kooperatif. TGT merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Slavin (2011: 163) menyatakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis sehingga para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Empat kelebihan penerapan TGT menurut Sukapti (2015: 8) menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan kemampuan akademis, menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai sesama anggota kelompok, dan semangat mengikuti pembelajaran karena terdapat *reward* untuk tim terbaik. Pembelajaran dengan disertai turnamen akan memberikan pengalaman yang

berbeda bagi peserta didik karena ada sesuatu yang ingin diraih dan keberhasilan tim berasal dari kerja sama yang baik antar individunya, terlebih bahwa tiap tim memiliki heterogenitas berdasarkan level kemampuan sehingga siswa dengan kemampuan yang rendah pun memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil seperti siswa dengan tingkat kemampuan yang tinggi.

Terdapat lima tahapan dalam pembelajaran dengan metode *Team-Games-Tournaments* (Slavin, 2015: 166-174) yaitu tahap presentasi, tahap tim atau diskusi kelompok, tahap *games*, tahap turnamen, dan rekognisi tim (penghargaan tim). Dalam penerapannya, tahap *games* dan turnamen dianggap sebagai satu kesatuan tahap, karena turnamen merupakan struktur pelaksanaan *games* dalam bentuk kompetisi. Dapat dilihat bahwa TGT menuntut siswa untuk berkompetisi dengan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya untuk kemenangan tim, sehingga kian menarik untuk dilakukan.

Penerapan suatu metode pembelajaran tidak lepas dengan penggunaan suatu media. Anitah (2009: 2-3) menyatakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media digunakan sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan, yang mengandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Asyhar (2012: 93-94) menuturkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berkaitan erat dengan peningkatan

kualitas pembelajaran yang diharapkan. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan di mana saja, serta memperkaya pengalaman belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah dipahami.

Metode pembelajaran TGT yang diterapkan pada penelitian ini didukung dengan penggunaan media yaitu catur akuntansi. Menurut Kurniawan (2014: 26) catur akuntansi adalah media permainan akuntansi yang dikemas dalam suatu permainan catur. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan catur pada umumnya, hanya saja permainan catur ini menyediakan tiga macam kartu yaitu kartu hijau yang berisi instruksi untuk mengambil kartu berwarna kuning atau merah. Kartu kuning berisi soal teori, sedangkan kartu berwarna merah berisi soal praktik. Media pembelajaran catur akuntansi pada penerapannya dikombinasikan dengan metode TGT dan diselipkan pada tahap *game-tournament*. Teknis pelaksanaan pada tahap *games* dan turnamen dilakukan dengan siswa yang bertindak sebagai pembaca soal bukan merupakan lawan, serta siswa yang bertindak sebagai pembaca soal sekaligus menjawab pertanyaan saat giliran siswa tersebut bermain, dan siswa perwakilan tim merupakan peserta turnamen.

Permainan ini membutuhkan pemahaman terlebih dahulu mengenai materi akuntansi sehingga siswa terdorong untuk fokus saat diberikan materi pembelajaran oleh guru pada tahap presentasi, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa karena melalui *games* tersebut, siswa ditantang untuk dapat menjawab soal-soal pada kartu kuning dan merah dengan benar.

Sardiman (2011: 75) menyebutkan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Oemar Hamalik (Yamin, 2007: 224) menyebutkan fungsi motivasi belajar yaitu sebagai penggerak karena motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan, sebagai pengarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan motivasi sebagai pendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.

Uno (2007: 34-37) menyebutkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan dengan memberikan penghargaan secara verbal atau pujian, menimbulkan rasa ingin tahu melalui permainan, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa, dan mengembangkan persaingan dengan diri sendiri..

Penelitian ini menggunakan indikator-indikator yang disebutkan oleh Uno untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

Enam indikator Uno (2007: 23), yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita – cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Istilah belajar merupakan istilah yang tidak lepas dari dunia pendidikan, karena belajar merupakan proses bagi siswa untuk menambah *skill* dan pengetahuan yang dilakukan secara kontinyu. Slameto (2003:2) berpendapat, “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut Djamarah (1994: 20-21) prestasi belajar adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Berbeda dengan pendapat oleh Hamdani (2011: 137), menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Dengan prestasi siswa dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan yang dicapainya dalam pembelajaran.

Prestasi belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah cipta (kognitif). Ranah rasa (afektif), dan ranah karsa (psikomotor). Namun pada penelitian ini, berdasarkan masalah yang ditemui maka akan lebih fokus pada ranah kognitif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SMK. Penelitian

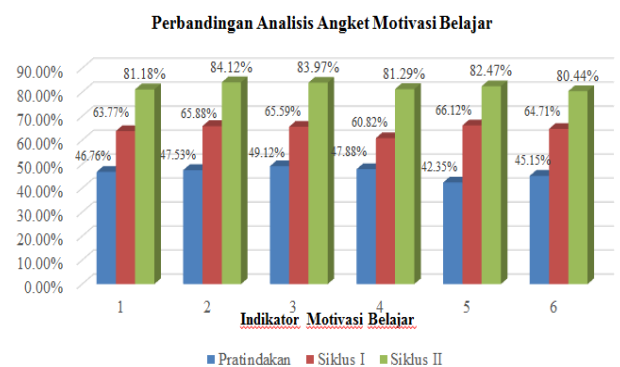
ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X Akuntansi 1 SMK berjumlah 34 siswa. Objek penelitian ini yaitu motivasi dan prestasi belajar siswa X Akuntansi 1 melalui penerapan metode TGT menggunakan media catur akuntansi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan tes. Data mengenai motivasi belajar didapatkan dari angket dan lembar observasi. Data mengenai prestasi belajar didapatkan dari tes formatif yang dikerjakan oleh siswa di akhir setiap siklus. Validitas data yang digunakan adalah validitas isi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

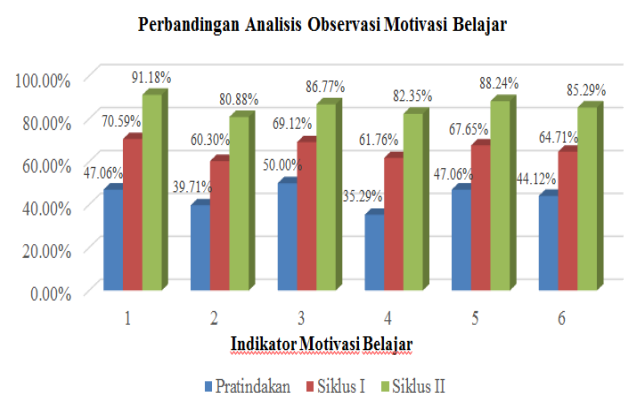
Berdasarkan kegiatan pratindakan yang dilakukan pada kelas tersebut, ditemukan beberapa permasalahan antara lain motivasi dan prestasi belajar siswa yang masih rendah. Rata-rata indikator motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Produktif Akuntansi pratindakan sebesar 46,47%. Hasil observasi pratindakan dibutuhkan untuk memperkuat kesimpulan mengenai motivasi belajar pada siswa selama pembelajaran. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan dibantu observer independen menunjukkan hasil perhitungan bahwa skor rata-rata indikator motivasi belajar sebesar 43,87%.

Persentase motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *Team Games Tournaments* menggunakan catur akuntansi melalui angket menunjukkan adanya peningkatan. Hasil angket dan observasi telah menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah mencapai indikator ketercapaian, yaitu lebih dari 80% pada masing-masing indikator motivasi belajar. Hal tersebut ditunjukkan melalui gambar 1 berikut :



Gambar 1. Hasil Perbandingan Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Angket

Berikut disajikan gambar 2 yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang ditinjau melalui observasi dimulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Hasil Perbandingan Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Observasi

Data untuk mengetahui prestasi belajar pratindakan siswa kelas X Akuntansi 1 yaitu diperoleh dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah karena banyak ditemui nilai yang tidak mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas hanya 13 siswa dari 34 siswa dengan persentase 38,24%.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa

Kriteria	Indikator Ketercapaian 80%					
	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
	Angka	%	Angka	%	Angka	%
Tuntas (nilai $\geq 80$ )	13	38,24	23	67,65	30	88,24
Tidak Tuntas (nilai $< 80$ )	21	61,76	11	32,25	4	11,76

(Sumber : Data Primer yang Diolah, 2016)

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dari segi kognitif mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Data tersebut diperoleh melalui tes formatif yang diberikan pada siswa di tiap akhir siklus. Pada siklus II menunjukkan bahwa kelas tersebut telah mencapai indikator ketercapaian yaitu lebih dari 80% yaitu 88,24% dari jumlah siswa mendapatkan nilai di  $\geq 80$ .

## Pembahasan

Tiap siklus pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar. Motivasi dan prestasi belajar saat pratindakan menunjukkan masih tergolong rendah,

kemudian meningkat menjadi kategori sedang pada siklus I, dan mencapai kategori tinggi pada siklus II. Keberhasilan ini tidak lepas dari usaha kolaborator yaitu guru pengampu mata pelajaran Produktif Akuntansi yang berusaha menerapkan metode *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media catur akuntansi. Penggunaan metode dan media ini dapat menarik antusias siswa selama guru menyampaikan materi, karena siswa belum pernah mendapatkan pengalaman pembelajaran serupa yaitu menggunakan metode pembelajaran TGT berbantu catur akuntansi. Seperti yang diungkapkan oleh Yamin (2007: 208-209) bahwa dengan menggunakan media diharapkan terjadinya komunikasi yang komunikatif, sehingga siswa mudah memahami maksud dari materi yang disampaikan guru. Selain memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, metode dan media mampu menarik antusias siswa karena banyak melibatkan partisipasinya. Siswa dituntut aktif selama pembelajaran dan memiliki pemahaman yang matang terhadap materi yang disampaikan. Frianto (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan siswa menjadi mudah mengingat, memahami dan mengapresiasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemahaman yang matang dapat membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dan mendapat skor yang tinggi bagi timnya, serta dapat mengerjakan tes formatif secara maksimal. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Gonzalez (2014) disebutkan bahwa "*An effective implementation of TGT can lead to higher grades and student satisfaction*



than traditional individualistic learning". Penerapan TGT secara efektif dapat meningkatkan nilai dan kepuasan siswa daripada pembelajaran biasa. Didukung dengan penelitian Van Wyk (2011) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode TGT efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

Penggunaan media catur akuntansi menurut Puspaningrum (2015: 8-9) memiliki beberapa manfaat yaitu dapat meningkatkan konsentrasi siswa, permainan dilakukan secara berkelompok sehingga meningkatkan motivasi untuk saling mendukung, dan dapat meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi pembelajaran. Begitu juga dengan penelitian Kurniawan (2014) bahwa media pembelajaran catur akuntansi dapat menambah pemahaman mengenai akuntansi, menjadikan mandiri dalam belajar, dan mudah digunakan.

Meskipun pada siklus I masih ditemui beberapa kekurangan, seperti guru kurang memberikan motivasi bagi siswa, kurang melibatkan siswa selama pembelajaran, kurangnya penghargaan bagi siswa, banyak waktu terbuang saat pengelompokan karena siswa sulit diatur, dan kurang mengontrol kelas sehingga masih ditemui beberapa siswa yang masih berkutut dengan hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut kemudian diperbaiki saat siklus II.

Pembelajaran pada siklus II, guru memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan memberikan perhatian yang merata di kelas tersebut.

Sardiman (2011: 85-86) menyebutkan bahwa intensitas motivasi seorang siswa akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Guru menerapkan metode *Team Games Tournaments* lebih baik dari sebelumnya. Guru menjelaskan materi dengan rinci serta melibatkan siswa dengan sesekali melempar pertanyaan dan memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika terdapat materi yang belum dimengerti. Guru memberikan penghargaan berupa pujian, tepuk tangan, dan hadiah kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan dengan benar, bertanya, dan berpendapat. Guru memberikan perhatian yang merata selama pembelajaran dimaksudkan agar perhatian siswa yang duduk di bagian belakang tetap fokus pada materi yang disampaikan. Setelah menyampaikan materi, guru mengajak siswa untuk berkelompok sesuai dengan yang sudah ditentukan. Tidak seperti yang terjadi pada siklus I, di siklus II ini guru dapat mengontrol kelas dengan lebih baik sehingga siswa tidak gaduh dan memakan banyak waktu selama diminta untuk berpindah ke meja kelompok. Guru memantau berjalannya permainan catur akuntansi agar tetap berjalan dengan kondusif dan terjadi persaingan yang sehat. Usai permainan berakhir, guru memberikan penghargaan bagi tim yang mendapatkan skor tertinggi. Pemberian permainan dan *reward* atau penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, didukung oleh pernyataan Uno (2007:34-37) bahwa salah satu teknik untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa dilakukan dengan memberikan penghargaan secara verbal atau pujian, menimbulkan rasa ingin tahu melalui permainan, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa, dan mengembangkan persaingan dengan diri sendiri.

Guru memberikan tes formatif di akhir siklus untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, yang harus dikerjakan secara individu. Para siswa terlihat percaya diri selama mengerjakan tes formatif siklus II ini, terlihat dari berkurangnya jumlah siswa yang bertanya dengan teman yang berada di sekitarnya. Usai mengerjakan tes formatif, siswa diminta untuk mengisi angket. Analisis pada angket dan observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil tes formatif menunjukkan lebih dari 80% siswa mendapat nilai tuntas.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh simpulan bahwa penerapan metode *Team Games Tournaments* menggunakan catur akuntansi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran akuntansi siswa X Akuntansi 1 SMK. Hal ini ditunjukkan pada siklus I menunjukkan rata-rata indikator motivasi belajar siswa melalui angket sebesar 64,48%, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 82,25%. Pada siklus I menunjukkan rata-rata indikator motivasi belajar siswa melalui observasi sebesar 65,69%, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 85,78%. Pada siklus I capaian rata-

rata siswa meningkat menjadi 67,65% dari jumlah 34 siswa, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 88,24% dari jumlah 34 siswa.

Saran yang dapat diberikan untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru, hendaknya menerapkan beraneka ragam metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif namun harus disesuaikan dengan karakteristik materi mata pelajaran akuntansi serta kompetensi siswa, sehingga terwujud suatu pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan menarik. Guru hendaknya selalu memberikan motivasi kepada siswa, agar tumbuh dorongan di dalam diri siswa untuk berhasil. Dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akuntansi dan memberikan beragam apresiasi bagi siswa. (2) Bagi siswa, hendaknya tidak ragu bertanya kepada guru jika terdapat materi yang belum dimengerti, percaya diri untuk menyatakan pendapat atau menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh guru, dan menambah referensi materi akuntansi melalui internet, perpustakaan, dan sumber belajar lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada berbagai pihak yang membantu dan mendukung sehingga artikel ilmiah ini dapat terselesaikan. Terima kasih penulis haturkan kepada Pembimbing I, Pembimbing II, Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Akuntansi FKIP UNS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Mata Padi Presindo.
- Aqib, Z. (2013). *Model- Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Asyhar, H.R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Depari, Ganti. (2011). Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Learning Cycle* pada Mata Pelajaran Elektronika Digital. *INVOTEC*, 7(2),161-174. FPTK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Frianto. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournaments and Fan N Pick to Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities And Social Science (IORS-JHSS)*, 21(5), 74-81.
- Gonzalez,A.,Jennings,D., & Manriquez,L. (2014). Multi-faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 30(5), 1213-1224. University College Dublin.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kurniawan, N.A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasana, D. (2012). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspaningrum, L. (2015). Pengembangan Media Catur Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Program Keahlian Akuntansi Kelas XI SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI)*. 4(9), 6-11. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning : Theory, Teori, Riset, dan Praktik*. Terj. Nuralita Yusron. Bandung: Nusa Media. (Buku asli diterbitkan 2005).
- Soemarsono. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: UNS Press.
- Somantri, H. (2011). *Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
- Sukapti, H. S. (2015). Penerapan *Teams Games Tournaments* dalam Pembelajaran Mengubah Pecahan. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah*, 5(3),7-12. SD Negeri 02 Rembun Siwalan Kabupaten Pekalongan.
- Suryani, N. & Agung L. (2012). *Strategin Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

- Syah, Muhibbin. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raya Grafindo Perkasa.
- Uno, H. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Van Wyk, Michael M.(2011). The Effect of Team Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Science*, 26(3), 83-193.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Pshycology Active Learning Edisi Kesepuluh Bagian Dua*. Terj. Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, H.M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.