

COOPERATIVE LEARNING:

STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI

Ayu Putri Santoso, Sri Sumaryati, Binti Muchsini*

*Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

ayuputrisantoso25@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research was to investigate the differences of academic achievement between students in Teams-Game-Tournament (TGT) and Jigsaw class on manufacture adjustment journal. This research was quasi experimental. Its population was students of grade X, XI, XII Accounting Expertise Department on the academic year 2017/2018. The data was taken using purposive sampling technique. They consisted of the students in grade XII Accounting B as control class and grade XII Accounting C as experimental class. Test was used to collect academic achievement data. The technique to analyze data is t-test with level of significance 0,05. The results showed that there are differences of academic achievement between students in Teams-Game-Tournament (TGT) and Jigsaw class on manufacture adjustment journal, it is shown by Sig.<0,05 (0,007<0,05). The students taught with Teams-Game-Tournament (TGT) model had better achievement than Jigsaw model. Thus, the Teams-Game-Tournament (TGT) model can be applied on manufacture adjustment journal.

Keywords: Cooperative Learning, TGT, Jigsaw, Academic Achievement.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada materi pokok Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimental. Populasi dalam penelitian ini meliputi siswa kelas X, XI, XII Akuntansi tahun ajaran 2017/2018. Pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* dan dipilih kelas XII Akuntansi B dan XII Akuntansi C. Tes digunakan untuk mengumpulkan data prestasi belajar akuntansi. Analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw*, ditunjukkan dengan Sig.<0,05 (0,007<0,05). Model *Teams-Game-Tournament* (TGT) menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi dari model *Jigsaw*. Dengan demikian model *Teams-Game-Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur.

Kata kunci: Kooperatif, TGT, *Jigsaw*, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Era global menuntut ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta karakter yang kuat untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan potensi yang dimilikinya, baik potensi fisik, intelektual, sosial, maupun spiritual. Salah satu bentuk satuan pendidikan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bertujuan menyiapkan siswa untuk menjadi lulusan yang ahli dan terampil agar dapat bersaing dalam dunia kerja sesuai bidang keahlian masing-masing. Tujuan tersebut dapat tercapai jika proses pembelajaran terencana dan terlaksana dengan baik. Proses pembelajaran yang baik akan tercermin dalam prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar (*achievement*) adalah realisasi penguasaan kecakapan yang dimiliki siswa setelah menempuh proses pembelajaran, diukur dan dilambangkan dengan angka atau huruf (Sukmadinata, 2011: 102-104). Siswa dikatakan berprestasi ketika ia dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Oleh karena itu, prestasi belajar adalah penguasaan kecakapan berupa pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menempuh proses pembelajaran dan diukur dengan tes prestasi belajar kemudian dilambangkan dalam bentuk huruf atau angka. Kecakapan-kecakapan yang dimaksud adalah

kecakapan yang menjadi tujuan suatu proses pembelajaran.

Data prestasi ulangan harian siswa menunjukkan bahwa 61,68% siswa tidak mencapai KKM. Berdasarkan hasil wawancara terstruktur dan bersifat terbuka terhadap guru pada saat observasi awal, kondisi tersebut dikarenakan siswa tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik sesuai instruksi guru. Seringkali siswa melakukan kegiatan-kegiatan di luar konteks pembelajaran. Sebagian siswa bercanda, membicarakan hal lain selain materi pelajaran, mencoret-coret buku, dan melipat-lipat kertas. Berdasarkan hasil wawancara pada tiga siswa di kelas yang berbeda, hal itu dilakukan karena mereka merasa bosan dengan proses pembelajaran. Siswa duduk mendengar-kan penjelasan guru, mencatatnya dan menjawab soal secara individu maupun berkelompok. Rutinitas belajar yang demikian dianggap membosankan sehingga sebagian besar siswa melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran.

Selama ini, dalam pembelajaran guru menggunakan ceramah yang divariasikan dengan diskusi kelompok, namun pada kenyataannya diskusi kelompok kurang efektif. Hal ini dikarenakan guru kurang bisa mengelola diskusi kelas sehingga siswa pun tidak terkoordinasi dengan baik. Tidak semua siswa saling bertukar informasi atau menyatakan pendapatnya. Terlihat hanya dua hingga tiga anggota di setiap kelompok yang berpartisipasi dalam diskusi dan penyelesaian tugas kelompok, sedangkan yang

lain sibuk bercanda. Siswa tidak bertanya pada guru ketika menemui kesulitan. Mereka pun kurang antusias mempresentasikan hasil diskusi. Selain itu, setiap kelompok hanya mencatat hasil diskusi untuk dikumpulkan sebagai tugas kelompok, bukan sebagai catatan pribadi untuk bahan belajarnya.

Siswa hanya mencatat materi yang ditulis dan dijelaskan guru. Mereka tidak membuat rangkuman mengenai materi yang dipelajarinya. Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan, namun hanya sebagian kecil siswa yang terlihat aktif menjawab pertanyaan secara lisan. Seringkali siswa melewatkan kesempatan yang diberikan guru untuk bertanya. Ketika menemui kesulitan, siswa mempelajari kembali catatan dan soal latihan yang pernah dibahas namun mereka tidak aktif mencari informasi baru yang relevan. Selain itu, siswa sering tidak menyelesaikan soal latihan dan tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang direncanakan dan diharapkan guru sehingga proses pembelajaran tidak terlaksana dengan baik.

Proses pembelajaran adalah kunci keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang tidak terlaksana dengan baik akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Selain itu, faktor internal dan eksternal juga berperan penting dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa (Slameto, 2010: 54-72). Faktor internal adalah faktor yang

berasal dari diri siswa sendiri, meliputi faktor jasmaniah yaitu kebugaran organ tubuh dan psikologis yaitu kondisi rohaniah yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan serta faktor kelelahan. Faktor jasmaniah dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara didik orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang budaya. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa dan antar siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan pernyataan-pernyataan di atas, Sanjaya (2014: 51) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah guru, siswa, sarana, alat dan media serta faktor lingkungan. Meskipun begitu tidak mungkin dilakukan perbaikan faktor-faktor tersebut secara serempak. Faktor yang sangat mempengaruhi pembelajaran adalah guru yang memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan kurikulum dan sarana prasarana pembelajaran

sehingga lebih bermakna.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai pihak, baik siswa itu sendiri, pihak sekolah, pihak keluarga dan masyarakat di sekitar siswa, baik yang bersifat sosial maupun non sosial. Anak yang memiliki bakat pun tidak akan berprestasi tanpa belajar melalui pengalaman dan latihan. Pengalaman akan diperoleh jika siswa mengikuti proses pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan baik. Oleh karena itu penting untuk melakukan upaya-upaya perbaikan maupun peningkatan terhadap aspek-aspek yang mempengaruhi prestasi belajar. Dalam hal ini guru bertugas menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Frianto, Soetjipto & Amirudin (2016) mengatakan bahwa guru sebagai pengajar profesional harus bisa menstimulasi, membimbing, mengarah-kan, dan membangkitkan kreativitas siswa dalam proses belajar dengan mendesain proses pembelajaran yang menyenangkan. Marhamah & Mulyadi (2013) juga mengatakan bahwa guru bertugas untuk merencanakan dan membangun suasana kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai bagi siswa agar mereka memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan guru dan dengan siswa lainnya.

Upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan penerapan pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa bekerja sama melakukan proses pembelajaran sesuai instruksi guru untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Kooperatif berarti bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, maka pembelajaran kooperatif adalah proses belajar mengajar yang menggunakan kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (2005: 11) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama menguasai suatu materi tertentu. Karenanya, pembelajaran ini menuntut kerja sama antar anggota dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Sanjaya (2014: 242) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, gender, ras, atau suku yang heterogen dan bekerja sama untuk menguasai suatu materi.

Menurut Isjoni (2010: 27) pada dasarnya pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan yaitu prestasi belajar, penerimaan terhadap individu dan pengembangan keterampilan sosial. Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2014: 243) tidak hanya prestasi belajar, ada pula relasi sosial, penerimaan terhadap siswa yang lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu dan tolong menolong. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran kooperatif adalah prestasi belajar, keterampilan sosial yang berupa komunikasi, kerja sama dan kolaborasi, serta

penerimaan terhadap perbedaan individu berupa saling menghargai antar siswa sebagai individu dan sebagai anggota dari suatu kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menuntut keterlibatan semua siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa memiliki keterampilan sosial, berpikir dan membangun pengetahuannya sendiri serta bertanggung jawab pada hasil belajarnya sebagai individu maupun sebagai kelompok (Frianto, et al., 2016).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan bekerja sama menguasai materi adalah *Jigsaw* (Isjoni, 2010: 54). Model ini dikembangkan oleh Aronson kemudian diadaptasi oleh Slavin yang disebut *Jigsaw II* (Slavin, 2005: 11). Model ini memberikan setiap siswa tanggung jawab individu untuk menjadi ahli dalam suatu materi dan tanggung jawab kelompok untuk menjadi tutor sebaya dalam kelompok (Insany, 2016). Slavin (2005: 14) menjelaskan bahwa model *Jigsaw* membagi siswa ke dalam kelompok asal (*home group*) dan kelompok ahli (*expert group*). Kelompok asal adalah kelompok awal yang terdiri atas 4-6 siswa yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman latar belakang, biasanya didasarkan pada nilai terakhir siswa, sedangkan kelompok ahli adalah kelompok yang terdiri atas anggota kelompok asal yang bertugas mendalami materi tertentu dan menjelaskannya pada anggota kelompok asal. Semua kelompok diberi topik yang sama dan setiap anggota kelompok diberi satu bagian yang berbeda dari

topik tersebut untuk dipelajari dan kemudian dipresentasikan kepada kelompoknya secara bergiliran. Setiap anggota kelompok bertemu dalam diskusi kelompok ahli membahas materi yang ditugaskan. Siswa dalam kelompok ahli bertanggung jawab terhadap penguasaan materi yang menjadi bagian yang harus dipelajarinya dan memiliki kewajiban untuk membagikan informasi yang diketahuinya kepada anggota di kelompok asal sehingga semua siswa akan menguasai semua materi yang ditugaskan guru. Tahapan model *Jigsaw* yang dikembangkan Slavin (2005: 238) yaitu: 1) persiapan yang dilakukan oleh guru, 2) kegiatan membaca, 3) kegiatan diskusi kelompok ahli, 4) kegiatan laporan kelompok, 5) tes dan 6) rekognisi kelompok. Tahapan-tahapan dalam model *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar, perilaku positif dan membangun keterampilan interpersonal serta yang tak kalah penting adalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Marhamah & Mulyadi, 2013). Menurut Wahyuni (2016) model ini dapat meningkatkan prestasi belajar dan rasa tanggung jawab karena setiap siswa memiliki topik pembahasan yang berbeda untuk dibahas di kelompok ahli dan menyampaikan kembali pada anggota kelompok asal agar anggota kelompoknya menguasai materi secara keseluruhan, model ini baik digunakan pada materi yang dapat dibagi menjadi beberapa sub materi pada materi yang tidak mengharuskan urutan penyampaian, namun sulit pada materi yang tidak dapat dibagi dan mengharuskan urutan penyampaian. Selain itu, penelitian Insany

(2016), dan Mutomimah (2016) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Model *Teams-Game-Tournament* (TGT) juga merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan *game* akademik. Model ini menggabungkan kerja sama kelompok, kompetisi antar kelompok dan *game* instruksional. Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang heterogen untuk bekerja sama dalam menyelesaikan suatu tugas berbentuk lembar kerja sebagai proses pendalaman materi. Setiap siswa juga berpartisipasi dalam turnamen sebagai wakil kelompok. Slavin (2005: 13) menjelaskan bahwa pada model *Teams-Game-Tournament* (TGT) setiap siswa bertugas mewakili kelompoknya untuk mengikuti turnamen dengan siswa yang memiliki kemampuan setara dengannya sehingga mereka akan bersemangat dan termotivasi untuk mempelajari materi sebagai upaya mempersiapkan diri untuk mengikuti turnamen. Tahapan model *Teams-Game-Tournament* (TGT) yaitu: 1) persiapan yang dilakukan oleh guru, 2) kegiatan pengajaran atau presentasi kelas oleh guru, 3) kegiatan belajar kelompok, 4) kegiatan turnamen dan 5) rekognisi kelompok. Frianto, et al. (2016) mengatakan bahwa tahapan-tahapan pembelajaran dalam model *Teams-Game-Tournament* (TGT) pada dasarnya ditujukan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir siswa, meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru dan interaksi antar siswa serta

perilaku positif berupa saling menghargai antar siswa sebagai individu maupun kelompok, meski demikian tahapan-tahapan dalam model *Teams-Game-Tournament* (TGT) harus diikuti dengan kemampuan guru dalam menguasai kelas agar proses pembelajaran terstruktur dan terarah sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan tidak gaduh. Model ini melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara maksimal karena setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok belajar, sehingga prestasi belajar pun dapat meningkat (Winarsih, 2015). Rosyidah, Zubaidah & Mahanal (2015) menyatakan bahwa *Teams-Game-Tournament* (TGT) melatih siswa menjadi tutor sebaya, belajar lebih menyenangkan dan menantang, siswa pun dapat belajar memantau kemajuan belajarnya. Selain itu, penelitian Frianto, et al. (2016), Salam, Hossain & Rahman (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams-Game-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini ingin menguji perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada materi pokok Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimental karena peneliti tidak mungkin

mengontrol atau memanipulasi semua variabel kecuali variabel-variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan rancangan *posttest-only control group design* yaitu dengan memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen kemudian dilakukan pengukuran variabel terikat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk dibandingkan perbedaannya. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas Eksperimen	X	O ₁
Kelas Kontrol		O ₂

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas model pembelajaran yaitu *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* sebagai variabel bebas sedangkan variabel terikatnya adalah prestasi belajar siswa kelas XII Akuntansi setelah melalui proses pembelajaran yang dilambangkan dengan nilai siswa pada mata pelajaran Menyusun Laporan Keuangan materi pokok Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Akuntansi tahun ajaran 2017/2018. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* karena didasarkan pada materi pelajaran, yaitu Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur. Oleh karena itu dipilih dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dari tiga kelas XII Akuntansi dengan didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki pengetahuan tentang menyusun laporan keuangan perusahaan

manufaktur yang sama. Hal ini didukung dengan data awal prestasi belajar siswa sehingga sampel yang ditetapkan adalah siswa kelas XII Akuntansi B dan XII Akuntansi C dengan jumlah 72, masing-masing kelas berjumlah 35 dan 37 siswa. Kelas XII Akuntansi B dipilih sebagai kelas kontrol dan diberi perlakuan dengan model *Jigsaw* sedangkan kelas XII Akuntansi C sebagai kelas eksperimen dan diberi perlakuan dengan model *Teams-Game-Tournament* (TGT).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengumpulkan data prestasi belajar Akuntansi siswa. Uji coba tes meliputi uji validitas *Product Moment* dan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 21 *for Windows*. Hasil uji coba instrumen terhadap 35 siswa menghasilkan bahwa dari 30 butir soal terdapat 4 butir pertanyaan yang tidak valid. Butir-butir soal yang tidak valid dibuang serta tidak digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu digunakan 26 pertanyaan pada instrumen tes. Hasil uji coba tes menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,818 ($r > 0,70$). Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan reliabel.

Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilks* dan homogenitas menggunakan *Levene* dengan $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas menghasilkan $\text{Sig.} > 0,05$ dengan demikian sampel berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Model	Statistic	df	Sig.
TGT	0,952	37	0,116
Jigsaw	0,952	35	0,129

Hasil uji homogenitas menghasilkan $\text{Sig.} > 0,05$ dengan demikian sampel berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.
0,029	0,865

Selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan uji-t sampel independen untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data prestasi belajar siswa pada kelas *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan kelas *Jigsaw* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Prestasi Belajar Siswa

	TGT	Jigsaw
Mean	84,62	80,60
Median	85,00	81,00
Varian	38,464	37,188
Std Dev	6,202	6,098
Min	73	69
Max	96	92

Tabel 3. menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen yang belajar dengan model *Teams-Game-Tournament* (TGT) sebesar 84,62 sedangkan nilai rata-rata siswa di kelas kontrol yang belajar dengan model *Jigsaw* sebesar 80,60. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang belajar dengan model *Teams-Game-Tournament* (TGT) lebih tinggi dari prestasi belajar siswa yang belajar dengan model *Jigsaw*.

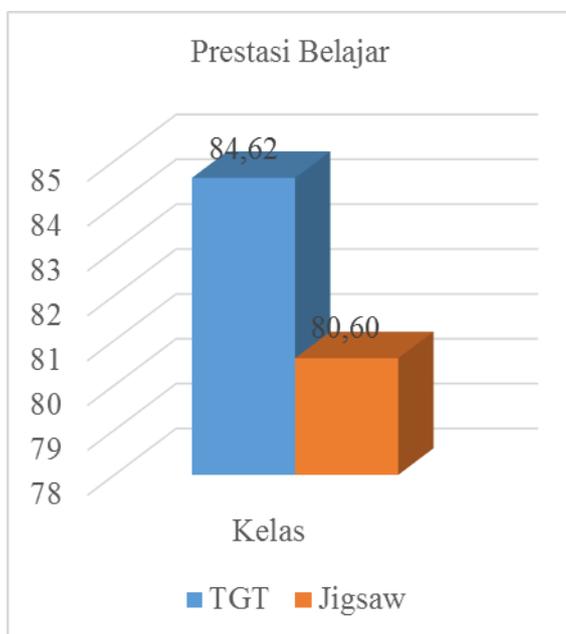
Data prestasi belajar siswa pada kelas *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* dianalisis dengan uji-t sampel independen untuk menguji hipotesis: "Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada materi pokok Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur". Kriteria uji: H_0 diterima jika nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$. Hasil analisis dengan uji-t sampel independen disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil uji-t Sampel Independen

t	df	Sig.(2-tailed)
2,772	70	0,007

Nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed})$ sebesar 0,007 ($\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$) maka hipotesis alternatif diterima, artinya terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada materi pokok Jurnal Penyesuaian Manufaktur.

Besarnya perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan model *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada materi pokok Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur ditunjukkan dari rerata skor prestasi belajar kelas *Teams-Game-Tournament* (TGT) sebesar 84,62 dan *Jigsaw* sebesar 80,60. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa prestasi belajar dengan model *Teams-Game-Tournament* (TGT) lebih tinggi dari prestasi belajar dengan model *Jigsaw*. Hal ini sesuai dengan penelitian Hariyanto & Zuchdi (2016) yang menyatakan bahwa model *Teams-Game-Tournament* (TGT) menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi dari model *Jigsaw*. Perbedaan prestasi belajar kelas *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* dikarenakan kegiatan pembelajaran pada model *Teams-Game-*

Tournament (TGT) lebih membantu siswa memahami materi, belajar lebih menyenangkan dengan adanya turnamen sehingga siswa lebih aktif melakukan persiapan belajar, siswa pun dapat belajar memantau kelebihan dan kekurangannya (Rosyidah, et al., 2015). Adanya turnamen dalam model *Teams-Game-Tournament* (TGT) memunculkan kompetisi antar kelompok sehingga siswa termotivasi untuk memenangkan turnamen. Hariyanto & Zuchdi (2016) menjelaskan bahwa turnamen dapat memunculkan ego siswa untuk menang atau lebih unggul dari siswa lain dan memiliki peran penting dalam kelompoknya. Oleh karena itu, siswa lebih tertantang untuk mempelajari Akuntansi dengan sungguh-sungguh. Dalam kelompoknya, siswa belajar kelompok dengan berdiskusi dan saling membantu mempelajari materi serta memastikan semua anggota menguasai materi sebagai upaya persiapannya mengikuti turnamen. Selain itu, waktu belajar lebih banyak digunakan untuk turnamen sehingga siswa di kelas *Teams-Game-Tournament* (TGT) lebih banyak latihan soal dibandingkan siswa di kelas *Jigsaw* sebelum dilakukannya evaluasi. Oleh karena itu, siswa dapat memantau kemajuan belajarnya dengan melihat skornya di setiap turnamen. Selain itu, turnamen yang dilakukan dalam proses pembelajaran menciptakan suasana baru yang lebih menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan-kelebihan pada model *Teams-*

Game-Tournament (TGT) memungkinkan siswa mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Winarsih (2015) menyatakan bahwa *Teams-Game-Tournament* (TGT) melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran secara maksimal karena setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dan bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Meski demikian, pada kenyataannya sulit untuk memimpin kelas dengan antusiasme siswa yang tinggi, kelas menjadi gaduh dan sulit dikendalikan sehingga proses pembelajaran selalu melewati batas waktu yang sudah ditentukan, maka diperlukan kemampuan guru untuk menguasai kelas.

Pada model *Jigsaw*, siswa dituntut untuk menjadi tutor sebaya dengan menjadi ahli dalam suatu sub materi dan memberikan kesempatan pada anggota lain untuk menjelaskan sub materi lainnya. Model ini juga melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran karena setiap siswa bertugas untuk mempelajari suatu sub materi di kelompok ahli, menjelaskannya kembali dan memastikan semua anggota menguasai materi secara keseluruhan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wahyuni (2016) bahwa model *Jigsaw* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain, mereka tidak hanya mempelajari materi tapi juga harus bisa mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompok asalnya. Kelebihan lain pada model ini adalah kelas dapat lebih mudah dikendalikan dan

tidak gaduh. Meski demikian, kelemahan model *Jigsaw* adalah tidak membiasakan siswa untuk berlatih soal, waktu belajar siswa lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok ahli dan presentasi kelompok asal sehingga siswa tidak dapat memantau kemajuan belajarnya. Selain itu model ini mengakibatkan ketergantungan karena siswa yang ahli di satu sub materi akan sangat bergantung pada ahli sub materi lainnya, di satu sisi ketergantungan ini meningkatkan rasa tanggung jawab dan melatih siswa untuk berkomunikasi dengan anggota lainnya, namun ketergantungan ini dapat merugikan siswa lain ketika siswa kurang mampu menjelaskan bagian sub materinya pada anggota kelompok asalnya.

Langkah-langkah pembelajaran yang berbeda menunjukkan adanya perbedaan kelebihan dan kekurangan antara model pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw*. Oleh karena itu model *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* menghasilkan prestasi belajar yang berbeda.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* pada materi pokok Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur. Prestasi belajar akuntansi siswa

dengan model pembelajaran kooperatif *Teams-Game-Tournament* (TGT) lebih tinggi dari prestasi belajar siswa yang belajar dengan model *Jigsaw*. Hal ini dikarenakan pada kelas *Teams-Game-Tournament* (TGT) waktu belajar lebih banyak digunakan untuk turnamen sehingga lebih banyak latihan soal dibandingkan dengan siswa di kelas *Jigsaw* sebelum dilakukannya evaluasi. Oleh karena itu model *Teams-Game-Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur.

Saran yang dapat penulis berikan adalah pada sekolah agar dapat memberikan fasilitas pada guru berupa latihan maupun seminar agar dapat merancang model pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Bagi guru agar mengikuti pelatihan maupun seminar, membaca artikel pendidikan dan mempraktikkan model pembelajaran yang lebih variatif. Bagi siswa selalu berusaha meningkatkan prestasi belajar-nya dengan rajin belajar mengikuti semua instruksi guru dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan memperdalam dan memperluas lingkup penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Frianto, Soetjipto, B.E., & Amirudin, A. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model TGT & Fan N Pick to Enhance Motivation & Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of*

Humanities & Social Science, 21 (5), 74-81.

Insany, Y.A.S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika SMK. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan & Sains*, 4 (1), 73-77.

Isjoni. (2010). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

Marhamah & Mulyadi. (2013). Jigsaw Cooperative Learning: A Viable Teaching-Learning Strategy?, *Journal of Educational & Social Research*, 3 (7), 710-715.

Mutomimah, S. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa tentang Jurnal Khusus Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Kelas XII IPS 2 SMA Negeri I Jogorogo. *JIPE*, 1 (2), 109-120.

Rosyidah, Z., Zubaidah, S., & Mahanal, S. (2015). Pengaruh Pola Pemberdayaan Berpikir melalui Pertanyaan dalam Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Kemampuan Kognitif, Sikap IPA, dan Kesadaran Metakognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 3 (1), 42-48.

Hariyanto, FX.A., & Zuchdi, D. (2016). Keefektivan Model TGT dan Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri di Sleman. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3 (2), 125-137.

Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effect of Using TGT Cooperative Technique for Learning Math in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3 (3).

Sanjaya, H.W. (2014). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka

Cipta.

- Sukmadinata, N.S. (2011). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Wahyuni, S. (2016) Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Matematika*, 2 (1), 95-104.
- Winarsih. (2015). Penerapan Model Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Photosynthesis. *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 16 (4).