

PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MONARKI PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA

Safrida Esa Herawati, Siswandari, Dini Octoria
Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
safridaesa@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this study to obtain empirical evidence regarding the application of Teams Games Tournament with Monarki in Accounting learning to improve activeness and cognitive abilities of students of SMK. This research is a Classroom Action Research. The research subjects were students of class X AKL 1 SMK, amounting to 36 students. Data collection techniques used were tests, observations, interviews, and documentation. The data analysis technique used is using quantitative and qualitative data. Quantitative data is obtained from observations for activeness and test results for cognitive abilities. Qualitative data obtained from interviews with teachers and students to determine the activeness and cognitive abilities of students. The data validity test technique used were content validity and technique triangulation. The research will be successful if it reaches 75% of research indicators for activeness and cognitive abilities. The research carried out in two cycles and the results of this study there is an increase in student's activeness and cognitive abilities. The percentage of student activity has increased from pre-action by 41.7%, to 69.4% in the first cycle, and increased to 83.3% in the second cycle. Cognitive abilities also increased from the class average of 65.41, with a percentage of 19.44%, to 74.31 with a percentage of 33.33% in the first cycle and increased again to 82.22 with a percentage of 80.56% in second cycle.

Keywords: *Teams Games Tournament, Monarki, activeness, cognitive abilities, accounting learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris mengenai penerapan *Teams Games Tournament* dengan media Monarki pada pembelajaran Akuntansi untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa SMK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X AKL 1 SMK yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil observasi untuk keaktifan dan hasil tes untuk kemampuan kognitif. Data kualitatif didapat dari wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah validitas isi dan triangulasi teknik. Penelitian akan berhasil apabila mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 75% untuk keaktifan maupun kemampuan kognitif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan pada keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 41,7%, menjadi 69,4% pada siklus I, dan meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Kemampuan kognitif juga mengalami peningkatan dari rata-rata kelas sebesar 65,41, dengan persentase sebesar 19,44%. menjadi 74,31 dengan persentase 33,33% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,22 dengan persentase sebesar 80,56% pada siklus II.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Monarki, keaktifan, kemampuan kognitif siswa, pembelajaran akuntansi*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang selalu maju harus didukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten sesuai dengan bidangnya. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menciptakan SDM yang berkompeten. Banyak faktor yang memengaruhi supaya pendidikan dapat menciptakan SDM yang unggul, salah satunya dari pendidik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 juga menjelaskan bahwa, "Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan." Pendidik yang banyak digunakan masyarakat adalah pendidik dari pendidikan formal pada jenjang pendidikan anak usia dini sampai menengah. Pendidik tersebut adalah guru

Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) harus menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga siswa mampu mencerna materi yang disampaikan. Guru diharapkan memotivasi siswa belajar supaya tercipta pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang aktif timbul ketika komunikasi antar guru dengan siswa dan antar siswa dengan siswa. Sudjana (2010: 10) menyebutkan komunikasi antar guru dan antar siswa dengan istilah komunikasi sebagai transaksi atau komunikasi banyak arah. Komunikasi banyak arah menekankan siswa aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa.

Pengamatan yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 sampai 25 April 2019 menunjuk-

kan sebagian besar pembelajaran yang dilakukan di SMK kelas X AKL 1 menggunakan *Teacher Center Learning* (TCL). Pembelajaran yang didominasi oleh guru merupakan alasan utama siswa tidak aktif dan terpaku dengan materi yang disampaikan guru. Pengamatan mengenai keaktifan siswa menunjukkan hanya sekitar 42% dari 36 siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Siswa yang tidak aktif, khususnya dalam pembelajaran akuntansi mengakibatkan rendahnya kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran akuntansi. Kemampuan kognitif akuntansi yang rendah terbukti dari hasil tes yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 April 2019. Siswa tidak paham dengan materi yang diberikan, terbukti dari siswa tidak dapat menjawab dengan tepat pada soal yang diberikan ketika tes. Hasil tes X AKL1 mendapatkan rata-rata nilai 65,41. Hasil tersebut tergolong rendah karena standar kelulusan yang digunakan sebesar 80. Melihat permasalahan di SMK kelas X AKL 1 dengan kondisi siswa yang pasif dan kemampuan kognitif yang rendah, maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif, dengan harapan siswa dituntut aktif sehingga kemampuan kognitif siswa dapat meningkat.

Pembelajaran kooperatif yang membentuk kelompok-kelompok kecil dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa, atau disebut dengan istilah *Student Center Learning* (SCL). Peran guru pada pembelajaran kooperatif sebagai fasilitator yang membantu siswa memperoleh pengetahuan dan menyelesaikan masalah.

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak metode pembelajaran, salah satunya adalah

Teams Games Tournament (TGT). "TGT merupakan metode pembelajaran dengan turnamen akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor" (Slavin, 2010: 163). TGT dapat membuat suasana menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung karena terdapat permainan yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa.

Prabowo (2016: 9) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran TGT melibatkan partisipasi aktif pada semua anggota tim sehingga pada akhir pembelajaran terlihat pencapaian peningkatan prestasi siswa. TGT merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang berisikan instruksional. Melalui instruksi tersebut TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Salam, dkk. (2015:9) juga mengungkapkan bahwa TGT menimbulkan kenikmatan bagi siswa karena pembelajaran yang dilakukan berbentuk permainan.

Keaktifan siswa dapat meningkat melalui TGT karena pada pembentukan tim dilakukan dengan tujuan siswa dapat berbagi informasi melalui diskusi dan saling kerjasama dalam permainan yang dilakukan (Sari & Rahardi, 2013: 7). TGT dapat meningkatkan kemampuan kognitif terbukti melalui hasil belajar siswa, karena setiap siswa di dalam tim harus menjawab pertanyaan dan setiap jawaban akan diberikan skor (Khafid, 2010: 6-8). TGT berhasil meningkatkan keaktifan siswa karena siswa dituntut untuk berdiskusi, bekerja secara tim, dan menjawab soal yang ada pada permainan dan turnamen. TGT menuntut siswa terlibat dari tahap awal (pemaparan materi) sampai pada tahap turnamen sehingga siswa berebut untuk

mendapatkan penghargaan pada tahap rekognisi. Keinginan siswa mendapatkan penghargaan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memahami materi.

Penelitian sebelumnya menerapkan metode pembelajaran TGT dengan permainan Monopoli. Lubis & Harahap (2013) menyatakan bahwa pengembangan media monopoli yang dibuat dapat menarik siswa untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Peneliti hendak mengetahui keberhasilan TGT menggunakan pengembangan media yang telah dilakukan ketika semester sebelumnya, yaitu Monopoli Pembelajaran Akuntansi (Monarki).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan media Monarki pada pembelajaran akuntansi di SMK, dan (2) untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan media Monarki pada pembelajaran akuntansi di SMK.

Model pembelajaran kooperatif berasal dari kata "kooperatif" yang artinya mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok (Isjoni, 2013: 21). Suprijono (2013: 61) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk memperoleh hasil belajar yang terdiri dari prestasi akademik, toleransi, dan pengembangan ketrampilan sosial. Suprijono menuturkan lebih lanjut bahwa hasil belajar tersebut dapat dicapai jika pembelajaran kooperatif berhasil menciptakan kerja sama dan saling membantu dalam

struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Pembelajaran kooperatif berupa pembentukan kelompok kecil untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu antarsiswa dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dari guru serta menggugah siswa agar berupaya kelompoknya lebih unggul dari kelompok lain.

Karakteristik dalam pembelajaran kooperatif terbagi menjadi enam, yaitu: tujuan kelompok, tanggung jawab individual, kesempatan sukses yang sama, kompetisi tim, spesialisasi tugas, adaptasi terhadap kebutuhan kelompok (Slavin, 2010: 26-28). Isjoni (2013: 25) menyebutkan pula ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif adalah setiap anggota mempunyai peran, tercipta interaksi langsung antar siswa, setiap anggota bertanggung jawab atas dirinya dan teman-teman sekelompok, guru mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, dan guru berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan saja. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak metode pembelajaran, salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam penelitian ini.

Salam, dkk. (2015: 2) mengungkapkan bahwa TGT adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1972 di Universitas Johns Hopkins. TGT merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai peran yang mempengaruhi keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran, karena pada TGT siswa dituntut aktif melakukan permainan dan turnamen dengan mengandalkan diskusi dan kerja tim. Peran guru dalam pembelajaran TGT hanya sebagai fasilitator dalam mengarahkan materi

sekaligus instruktur turnamen. Melihat peran guru sebagai fasilitator dan siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran, artinya pembelajaran TGT menggunakan kerja tim yang erat hubungannya dengan proses sosial. Slavin (2010: 166-167) menjabarkan tahapan TGT antara lain:

Persentasi di kelas

Persentasi dilakukan oleh guru dengan cara pengajaran langsung.

Tim

Pembentukan tim berfungsi supaya semua anggota dalam tim mengikuti proses pembelajaran.

Game (Permainan)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang berisikan konten yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi guru dan pelaksanaan kerja tim.

Turnamen

Turnamen dirancang supaya ketika melakukan permainan dapat mengetahui sistem permainan dan pemberian skor.

Rekognisi Tim

Rekognisi tim merupakan penghargaan dari permainan yang dilakukan oleh siswa.

Sedikit berbeda dengan Slavin, Maydiantoro, dkk. (2013: 4-5) juga menjabarkan prosedur TGT pada penelitiannya sebagai berikut:

Penyajian materi

Penyajian materi oleh guru berupa pokok-pokok materi secara garis besar saja.

Belajar dalam kelompok

Pembahasan dalam kelompok berbentuk diskusi dan saling membantu satu sama lain.

Turnamen (Pertandingan)

Turnamen adalah pemberian tes yang berbentuk permainan yang diadakan secara pertandingan antarkelompok.

Pemberian penghargaan

Kelompok yang memperoleh poin terbanyak maka akan mendapat penghargaan dan menjadi kelompok terbaik.

Tes formatif

Tes dilakukan untuk mengetahui penguasaan materi oleh setiap siswa.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan prosedur yang diuraikan oleh Maydiantoro, dkk. (2013: 4-5) yaitu: penyajian materi, belajar kelompok, turnamen, pemberian penghargaan, dan tes formatif. Peneliti memilih prosedur Maydiantoro, dkk karena prosedur tersebut mencantumkan tes formatif untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah melakukan turnamen. Prosedur tersebut sesuai dengan penelitian ini yang membutuhkan tes formatif untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa mengenai materi yang diberikan secara pemaparan oleh guru, diskusi kelompok, dan melalui turnamen.

Sudjana (2010: 58-64) menjelaskan bahwa metode pembelajaran dapat divariasikan sesuai dengan kebutuhan, salah satu variasi yang disebutkan yaitu *simulation game*. *Simulation game* (permainan peranan) adalah kompetisi yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan dengan menggunakan peraturan yang ditetapkan. *Simulation game* juga diterapkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Simulation game* yang diterapkan dalam penelitian ini dengan menerapkan pembelajaran TGT dengan media Monarki. Pelaksanaan tahap turnamen

pada pembelajaran TGT ini menggunakan bantuan Monopoli Pembelajaran Akuntansi (Monarki)

Monopoli merupakan permainan dengan papan berisikan petak-petak negara atau kota dengan cara menjual, membeli, dan menyewa properti menggunakan uang mainan. Monopoli diciptakan oleh Elizabeth Magie, hasil dari mengembangkan permainan The Landlord's Game (Deriliana, 2016: 4). Pengembangan media pembelajaran berupa monopoli sudah banyak digunakan oleh peneliti di ranah pendidikan.

Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran akan membantu siswa mengilustrasikan kejadian ekonomi di dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan permainan monopoli untuk membantu proses pembelajaran akuntansi. Pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Monopoli Pembelajaran Akuntansi (Monarki). Monarki merupakan pengembangan media visual berbentuk permainan monopoli yang didesain dengan kuis-kuis berisikan pembelajaran akuntansi serta menggunakan basis manusia karena guru berperan sebagai instruktur permainan.

Banyak penelitian sebelumnya yang menerapkan TGT dengan media Monopoli, seperti pada hasil penelitian Suseno, dkk. (2017) yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Suseno, dkk. (2017: 3) menggunakan indikator keaktifan siswa antara lain: bertanya, mengajukan pendapat, menjawab pertanyaan, berdiskusi, memerhatikan penjelasan guru, mengerjakan LKS, berpartisipasi dalam permainan, dan berpartisipasi dalam turnamen. Hasil penelitian lain yang dil-

akukan Zaeni, dkk. (2014: 6) menyebutkan indikator keaktifan siswa dalam pelaksanaan TGT antara lain: memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain, mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, membaca materi, memberikan pendapat ketika diskusi, mendengarkan pendapat teman, memberikan tanggapan, berlatih menyelesaikan latihan soal, berani mempresentasikan hasil diskusi, mampu memecahkan masalah ketika turnamen, dan berminat mengikuti turnamen.

Indikator yang digunakan Zaeni dan Suseno dalam mengukur keaktifan siswa dalam penerapan TGT pada hakikatnya menyesuaikan prosedur TGT. Maka indikator keaktifan yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain: (1) memperhatikan guru, (2) bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan guru, (3) berdiskusi dalam tim, (4) berpartisipasi dalam turnamen, dan (5) mengutarakan pendapat.

Pembelajaran kelompok yang terjadi pada penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan teori belajar yang menjelaskan bahwa pengetahuan bukan sesuatu *given* dari hasil kontak dengan manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia (Suyono & Hariyanto, 2014: 105). Pengetahuan seseorang dapat bertambah jika dia mampu mengkonstruksikan hasil aktivitasnya lalu diproses ke otak sehingga menjadi pemikiran yang dapat ditangkap.

Salah satu pelopor dari teori konstruktivisme adalah Vygotsky, Vygotsky menamai teori konstruktivisme dengan sebutan

pembelajaran kognisi sosial karena proses mengkonstruksi pemikiran manusia diperoleh budaya di lingkungannya. Konsep dari pembelajaran konstruktivisme sosial adalah menganggap bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dan unik, sehingga perlu adanya motivasi dan dorongan. Vygotsky (Slavin: 2010, 37) juga mengungkapkan bahwa proses belajar siswa dipengaruhi oleh bantuan orang dewasa atau kolaborasi dengan teman yang lebih mampu.

Bloom (Djazari & Sagoro: 2011, 3) mengatakan bahwa segala usaha yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Ula (2013: 23) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif merupakan dasar untuk menguasai ilmu pengetahuan yang memengaruhi pada proses dan hasil belajar. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir siswa yang mencakup kemampuan intelektual sederhana sampai dengan tinggi. Anderson (Darmawan & Joko, 2013: 3-4) menjelaskan, "Revisi Taksonomi Bloom sebagai berikut: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta." Klasifikasi yang dibuat Bloom mempunyai arti kemampuan siswa dapat meningkat apabila telah melewati dari tingkatan rendah lalu menuju ke tingkatan yang lebih tinggi. Peneliti dapat mengetahui kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran akuntansi menggunakan Revisi Taksonomi Bloom sampai pada tahapan menganalisis, berikut tahapan yang digunakan:

Mengingat

Mengingat kembali mengenai materi yang telah dijelaskan. Mengingat materi produk-

produk perbankan yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya, serta mengingat materi yang baru saja disampaikan mengenai Kredit Perbankan, aspek-aspek analisis Kredit Perbankan, serta klasifikasi kredit macet dan penanganannya.

Memahami

Mampu menyebutkan dan menjelaskan menggunakan bahasa yang disusun oleh siswa. Siswa mampu menjelaskan pengertian Kredit Perbankan, menguraikan aspek-aspek analisis Kredit Perbankan, serta menjelaskan klasifikasi kredit macet dan penanganannya.

Mengaplikasikan

Siswa mampu menjelaskan serta dapat menuliskan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mampu memberikan contoh aspek-aspek analisis Kredit Perbankan serta contoh kasus kredit macet dan penanganannya.

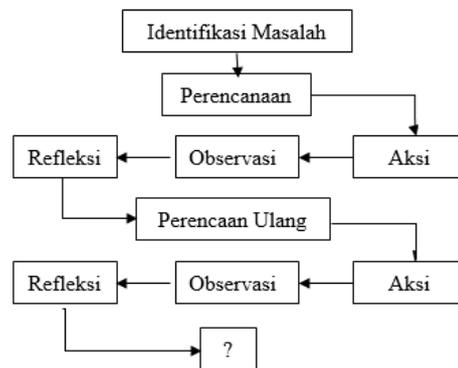
Menganalisis

Mampu menganalisis serta mengetahui tujuan perbankan menciptakan produk-produk tersebut. Siswa mampu menganalisis Kredit Perbankan dan mampu mengevaluasi masing-masing nasabah dalam mengelompokkan kualitas kredit serta mampu memberikan contoh tindakan nasabah yang mengalami kredit macet.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan

pada permasalahan yang muncul di kelas. Peneliti menggunakan desain penelitian dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Hopkins (Tanujaya & Mumu, 2015: 32).



Gambar 1. Prosedur PTK

Subjek dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas X AKL 1 di SMK dengan jumlah siswa 36 orang dengan komposisi 33 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari tabel observasi dan hasil tes lalu diolah menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dengan persentase. Data kualitatif berupa wawancara dan pengamatan terhadap lembar observasi dan hasil tes yang diolah berbentuk kalimat.

Wawancara ditujukan ke siswa dan guru. Wawancara yang dilakukan dengan siswa digunakan untuk mengetahui penyebab adanya masalah dan mencari tahu langkah apa yang dapat mengatasi permasalahan sesuai dengan karakter siswa. Wawancara juga dilakukan dengan guru akuntansi yang mengampu mata pelajaran Perbankan Dasar. Tujuan wawancara dengan guru yaitu untuk mengetahui permasala-

han dan cara mengatasi kelas, menyusun instrumen penelitian, dan penyusunan RPP, dan validasi data atas temuan yang dilakukan peneliti. Sumber data berasal dari informan, tempat dan peristiwa, dan dokumentasi.

Lembar observasi berisikan daftar kegiatan yang akan terjadi dan diamati ketika melakukan penelitian. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti dengan memberikan *check list* (\surd) pada setiap indikator. Indikator yang digunakan dalam melakukan observasi adalah indikator keaktifan siswa. Observasi dilakukan oleh independen observer yang merupakan teman dari peneliti dan peneliti.

Tes digunakan untuk mengetahui capaian siswa sebelum dan sesudah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tes yang digunakan peneliti adalah tes tertulis. Tes tertulis dibuat secara terstruktur dengan kompetensi perbankan. Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Melalui tes, peneliti dapat mengetahui tingkat keberhasilan metode TGT dengan media Monarki untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penelitian ini menggunakan validitas isi. Uji validitas isi adalah pengujian terhadap kecocokan isi instrumen dengan sasaran yang diukur. Uji validitas isi digunakan untuk mengukur keandalan instrumen keaktifan siswa dan kemampuan kognitif siswa. Validitas isi dilakukan oleh Prof. Dr. Siswandari, M. Stat dan Dini Octoria, S.Pd., M.Pd yang menyatakan instrumen yang digunakan andal.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa teknik statistik deskriptif, dan analisis kritis. Pengukuran kemampuan kognitif siswa didapat dari hasil tes yang diberikan. Siswa berhasil meningkatkan kemampuan kognitif apabila 75% siswa berhasil mencapai nilai ketuntantasan, yaitu 80. Perolehan nilai dapat dihitung menggunakan rumus:

Nilai = (Jumlah jawaban benar: jumlah soal) X 100%.

Keaktifan siswa dapat diukur menggunakan tabel observasi kemudian dihitung menggunakan rumus persentase. Langkah pertama menggunakan rumus:

$$\text{Capain} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Wijayanti (Suseno dkk, 2017: 4)

Setelah mendapatkan persentase keaktifan setiap siswa, kemudian menghitung persentase siswa yang telah berhasil mencapai persentase keaktifannya sebesar 75%. Berikut rumus yang digunakan selanjutnya:

$$\text{Persentase keaktifan} = \frac{x}{N} \times 100\%$$

Angka yang diperoleh dari rumus-rumus tersebut kemudian dianalisis kritis dengan membandingkan teknik pengumpulan data. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Aspek yang diukur	Persentase Siswa yang Ditargetkan	Cara Mengukur
Keaktifan siswa	75%	Observasi, wawancara, dan dokumentasi
Kemampuan Kognitif	75%	Tes, wawancara, dan dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X AKL 1 SMK. Sebelum melakukan tindakan, peneliti mengumpulkan data awal. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes yang bertujuan untuk mengetahui kondisi sebenarnya dan permasalahan pembelajaran. Pratindakan dilaksanakan pada tanggal 22 sampai 25 April 2019 untuk mengetahui pembelajaran akuntansi di kelas. Hasil dari wawancara, observasi dan tes menunjukkan: (1) siswa pasif mengikuti pembelajaran karena menggunakan metode pembelajaran yang membosankan, (2) siswa pasif untuk menjawab pertanyaan dan mengutarakan pendapat pada pembelajaran akuntansi, khususnya mata pelajaran Perbankan Dasar, (3) siswa hanya dapat menjawab soal yang setipe dengan yang dicontohkan, (4) siswa tidak paham dengan materi yang diberikan.

Pengamatan mengenai keaktifan siswa menunjukkan hanya sekitar 42% dari 36 siswa yang aktif dalam pembelajaran. Kemampuan kognitif akuntansi yang rendah terbukti dari hasil tes yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 April 2019. Siswa terpaku pada soal yang diberikan sebagai contoh, sehingga siswa hanya paham dengan soal-soal yang setipe dengan yang diberikan guru ketika pembelajaran. Hasil tes X AKL1 mendapatkan rata-rata nilai 65,41. Hasil tersebut tergolong rendah karena standar kelulusan yang digunakan sebesar 80.

Setiap siklus yang dilaksanakan dibandingkan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dan untuk mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan an-

alisis yang telah dilakukan terhadap pratindakan, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa kelas X AKL 1 SMK dengan menerapkan *Teams Games Tournament* dengan media Monarki. Berikut perbandingan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa tiap siklus:

Tindakan	Siswa Aktif	Siswa Kurang	Persentase
Pratindakan	15	21	42%
Siklus I	25	11	69,4%
Siklus II	30	6	83,3%

Tabel 2 Perbandingan Keaktifan Siswa Antar Siklus

Tindakan	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase
Pratindakan	7	29	19,44%
Siklus I	12	24	33,33%
Siklus II	29	7	80,56%

Tabel 3 Perbandingan Hasil Tes Kemampuan Kognitif Antar Siklus

Tabel 1 dan 2 menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dengan media Monarki dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari:

Keaktifan siswa meningkat pada setiap siklus yaitu 42% pada pratindakan kemudian meningkat 69,4% pada siklus I hingga tercapai persentase 83,3% pada siklus II. Siswa memperhatikan guru atau bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Siswa juga aktif dalam pembelajaran akuntansi dengan berdiskusi dengan tim, berpartisipasi dalam turnamen, dan mengutarakan pendapat.

Kemampuan kognitif siswa pada setiap siklus juga meningkat, dari 7 siswa (19,44%) pada

pratindakan, lalu meningkat menjadi 12 siswa (33,33%) pada siklus I dan tercapai menjadi 29 siswa (80,56%).

Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Monarki berhasil meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I. Meskipun hasil tindakan siklus I menunjukkan peningkatan namun persentase keaktifan dan kemampuan kognitif siswa belum mencapai indikator yang ditetapkan karena terdapat beberapa kelemahan di siklus I. Berikut kelemahan yang terdapat pada siklus I:

Guru memberikan hanya materi yang pada buku pegangan siswa.

Guru kurang memanfaatkan waktu dengan baik sehingga penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media Monarki kurang efektif dan peneliti ikut membantu dalam pembelajaran.

Siswa hanya terpaku pada materi yang diberikan, sehingga ketika mencari sumber lain, referensi yang didapat sedikit.

Tim hanya menulis jawaban yang didapat dari internet tanpa ada tukar pikiran dalam tim. Diskusi seharusnya bertukar pikiran mengenai referensi yang didapat dengan acuan materi yang diberikan.

Persiapan turnamen sedikit riuh karena siswa berebut peran, sehingga waktu yang diperlukan berkurang banyak.

Siswa kurang mampu mengutarakan pendapat karena siswa hanya mengutarakan materi dan jawaban dari internet, bukan dari hasil mengolah informasi yang didapat.

Penelitian perlu dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II karena peningkatan yang terjadi pada siklus I belum mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya dan masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2010: 58-68) yang mengungkapkan bahwa metode pembelajaran dapat divariasikan sesuai kebutuhan, salah satunya *simulation game*.

Strategi yang dilakukan pada siklus II agar mencapai target keberhasilan antara lain: (1) guru mencari sumber materi selain buku pegangan siswa, (2) guru dan peneliti saling berkomunikasi memberi kode dalam pemanfaatan waktu di kelas, (3) siswa diberi informasi tentang esensi dari diskusi tim, (4) pembagian peran dalam turnamen ditunjuk langsung. Target yang dicapai dari strategi pada siklus II sebagai berikut: (1) tim bersaing untuk memperoleh skor tertinggi, (2) setiap anggota bertanggung jawab atas perannya masing-masing dan timnya, dan (3) kerja sama tim bertujuan untuk mencapai tujuan individu dan tim. Aktivitas yang dilakukan siswa tersebut sejalan dengan pendapat Slavin yang mengungkapkan karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu tujuan kelompok, tanggung jawab individual, kesempatan sukses yang sama, kompetisi tim, spesialisasi tugas, dan adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Tindakan yang dilakukan sebagai upaya memperbaiki kekurangan siklus I menunjukkan dampak yang baik pada siswa. Dampak tersebut ditunjukkan dengan perilaku siswa yang aktif memperhatikan guru, berdiskusi tim, dan adu

argument pada tahap turnamen. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada akhir siklus, keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi meningkat karena siswa tertarik dengan penerapan *Teams Games Tournament* dengan media Monarki.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan pada penelitian ini yaitu:

Keaktifan siswa

Persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 41,7%, menjadi 69,4% pada siklus I, dan meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media Monarki dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Kemampuan kognitif siswa

Kemampuan kognitif mengalami peningkatan dari kondisi awal (pratindakan), siklus I, dan siklus II. Kondisi awal menunjukkan rata-rata nilai kognitif kelas sebesar 65,41, dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebesar 19,44%. Setelah diterapkan *Teams Games Tournament* dengan media Monarki, rata-rata kelas pada siklus I sebesar 74,31 dengan persentase 33,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,22 dengan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 80,56%.

Saran untuk penelitian ini yaitu:

Bagi Guru Mata Pelajaran

Menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media Monarki sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengemukakan pendapat.

Menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa aktif dalam menambah kemampuannya, khususnya kemampuan kognitif.

Bagi Siswa

Memerhatikan penjelasan guru dengan seksama agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Mencari materi dari berbagai sumber dan dapat mendiskusikan bersama teman-teman atau guru pada pembelajaran *Teams Games Tournament* berlangsung.

Memiliki motivasi belajar dan tanggung jawab belajar pada penerapan *Teams Games Tournament* sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Mengelola sendiri strategi belajar dan dapat bekerja dalam tim pada pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Bagi Sekolah

Memberi masukan dan dorongan kepada guru untuk selalu memperbaiki proses pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Mengikutsertakan guru dalam seminar tentang perbaikan kualitas pembelajaran seperti penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, sehingga guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dengan lebih mendalam mengenai penerapan *Teams Games Tournament* dengan media Monarki atau penggunaan media sejenis lainnya, serta dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran bagi para pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, I. & Sujoko, E. (2013). REVISI TAKSONOMI PEMBELAJARAN BENYAMIN S. BLOOM. *Jurnal Satya Widya*, Vol. 29 No. 1, 30-39.
- Deriliana, dkk. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Untan*, 1-13.
- Djazari, M. & Sagoro, E. (2011). Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari IPK D3 dan Asal Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. IX No. 2, 103-112.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Khafid, M. (2010). Teams Games Tournament sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar pada Mata Kuliah Akuntansi Biaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan: Universitas Negeri Semarang*, 5 (2), 156-164.
- Lubis, H. Z. & Harahap, A. (2013). Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, 377-395.
- Maydiantoro, dkk. (2013). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Pemahaman Belajar.
- Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran RI Tahun 2003 No. 4301 Jakarta: Sekretariat Negara.
- Prabowo, A. (2016). Teams Game Tournament For Improving The Students " Interest Toward Mathematics. *Research Gate: Universitas Ahmad Dahlan*.
- Salam, A., dkk (2015). Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology: MOJET*, 3(3), 1-11.
- Sari, D. P. & Rahardi, R. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT). *Jurnal Penelitian Pendidikan: Universitas Negeri Malang*, 1-11.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suseno, dkk. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan:*

Universitas Malang, 2(10), 1298-1307.

Zaeni, dkk. (2014). Analisis Keaktifan Siswa melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains, dan Teknologi: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammdiyah Semarang*, 416-425.