

## UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENTS BERBANTUAN RODA PUTAR AKUNTANSI BERBASIS E-LEARNING

Rachmadhani Nastiti<sup>1</sup>, Sigit Santosa<sup>2</sup>, Sri Sumaryati<sup>3\*</sup>

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta [rahmanastiti11@gmail.com](mailto:rahmanastiti11@gmail.com)

### ABSTRACT

*The objective of this research is to increase in accounting learning motivation of students through the application of the cooperative learning model type Teams Games Tournaments assisted by Accounting Rotating Wheels based on e-learning in basic accounting lessons. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Its subjects were the students as many as 35 in Grade X AK 3 SMK. The techniques of collecting data of this research are questionnaire and documentation. Construct validity and triangulation validity is used to validate the data. Data analysis in this study used quantitative data analysis techniques. The result of the research shows that the application of the cooperative learning model type Teams Games Tournaments assisted by Accounting Rotating Wheels based on e-learning could increase accounting learning motivation of students in Cycle I and Cycle II. Prior to the treatment, percentage of accounting learning motivation of students was 40,19%. Following the treatments, it became 69,32% in Cycle I and 85,07% in Cycle II.*

**Keywords** : Learning motivation, Teams Games Tournament, Accounting Rotating Wheels, E-Learning

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media Roda Putar Akuntansi (ROTASI) pada pembelajaran akuntansi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 3 SMK yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Validitas data menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas triangulasi metode. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media Roda Putar Akuntansi berbasis *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar baik siklus I maupun siklus II (40,19% pada pra siklus I menjadi 69,32% pada siklus II, dan dari 69,32% pada siklus I menjadi 85,07% pada siklus II)

**Kata Kunci** : Motivasi belajar, *Teams Games Tournament*, Roda Putar Akuntansi (ROTASI), *e-learning*

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan era globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Aktifitas proses pembelajaran *e-learning* membutuhkan kerjasama antara guru dengan siswa, sehingga seluruh aktifitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu hal yang terpenting adalah seluruh aktifitas proses pembelajaran seluruh data dapat tersimpan kedalam media penyimpanan (server). Model pembelajaran berbasis online memunculkan interaktifitas antara guru dan siswa walaupun tidak berada dalam satu tempat, oleh karena itu dengan adanya fasilitas *video conference* dan aplikasi *Whatsapp* dalam *e-learning* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pengajar akan terlibat langsung dengan siswa. Rendahnya nilai akuntansi dalam mata pelajaran di sekolah salah satu penyebabnya diduga motivasi belajar di kelas siswa rendah. Padahal, motivasi menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran (Ismawati, R. & Isroah, 2017). Oleh karena itu, untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal, perlu adanya dukungan motivasi intrinsik yang kuat yang ditumbuhkan oleh siswa dan motivasi ekstrinsik terutama oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dapat dilihat dari peran motivasi siswa untuk belajar. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi (Astri, T, P, Y., Gunarhadi, & Riyadi, 2018).

Uno (2016) mengklasifikasikan bahwa indikator motivasi belajar terdiri dari hasrat dan keinginan 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 hasil observasi dan sebaran angket proses pembelajaran akuntansi dasar yang dilakukan di SMK Kelas X Akuntansi 3 siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Kurangnya antusias siswa pada saat proses belajar akuntansi dasar, yakni 1) terlihat saat siswa mengerjakan soal, masih banyak siswa yang mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, 2) siswa cenderung diam tanpa bertanya tentang kesulitan yang dihadapi, 3) sebagian besar siswa tidak berkontribusi dalam berdiskusi terhadap kelompoknya, 4) kurangnya antusias siswa dalam berebut menjawab saat guru memberikan pertanyaan, 5) siswa merasa bosan yang menyebabkan kurang aktif dalam pembelajaran karena suasana kelas yang kurang menarik, dan 6) siswa merasa tidak fokus, mengantuk, dan gaduh dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada menunjukkan bahwa motivasi belajar harus ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang diperkirakan mampu membenahi motivasi belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis *e-learning*. Menurut Supriadi, Alfiah, & Fauzan (2019) model pembelajaran kooperatif TGT berbasis *e-learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi

belajar. *E-learning* adalah salah satu media pembelajaran modern saat ini dan e-learning telah menjadi salah satu media di Indonesia dengan mendistribusikan materi pembelajaran melalui media elektronik, sehingga siswa mampu menerima pelajaran dengan baik. Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis *e-learning* dijadikan alternatif solusi untuk diterapkan di kelas X Akuntansi 3 dengan kombinasi *video conference* dan aplikasi *Whatsapp*. Sandiwarno (2016) menunjukkan model *e-learning* berbasis *conference learning* adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penelitian yang relevan dari Ismawati & Isroah (2017) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa sebesar 11,03%. Selain itu, Hidayah & Taman (2017) menyatakan bahwa hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar akuntansi siswa masing-masing 78,13% dan 19,61% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan lebih maksimal jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran Roda Putar Akuntansi sebagai pendukung model pembelajaran. Pemilihan media Roda Putar Akuntansi karena media ini memiliki unsur permainan yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran akuntansi (Rina & Sukanti, 2016). Media pembelajaran roda putar dipilih

berdasarkan beberapa penelitian. Susanti & Sukanti (2016) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan di setiap indikator motivasi belajar akuntansi dari siklus I ke siklus II.

Dalam proses pembelajaran media mempunyai peranan yang cukup penting. Kustandi, dkk. (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan memperjelas makna pesan yang tersampaikan agar mencapai tujuan pembelajaran. Roda Putar Akuntansi merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk permainan berupa roda putar yang dilengkapi dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan. Purwaningsih, dkk (2013) menyatakan bahwa dengan adanya media roda putar pembelajaran yang terjadi di kelas lebih menyenangkan, menarik, menantang, menjadikan peserta didik terlibat aktif dan tidak merasa jenuh sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media roda putar membangun kondisi siswa lebih semangat dan terdorong aktif (Palaoag, dkk., 2016). Dengan hal tersebut, maka media pembelajaran berupa roda putar ini dikemas dengan tujuan untuk menarik siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan ditujukan agar siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Suparwoto & Aji, S, H. (2018) salah satu pembelajaran *E-learning* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *whatsapp* yang

memberikan wadah komunikasi untuk guru dan siswa dalam pembelajaran. Tidak jauh berbeda, Sandiwarno, S. (2016) menyatakan bahwa pemanfaatan *video conferencing* dalam *e-learning* akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena konsep utama dari *e-learning* ini adalah interaktifitas berbasis teknologi informasi. Dari uraian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Roda Putar Akuntansi berbasis *e-learning* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Alasan peneliti melaksanakan penelitian ini yaitu belum pernah dilakukannya baik terhadap keilmuan maupun sekolah yang diteliti sejenis. Teori yang mendasari model pembelajaran TGT adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget. Dalam teori konstruktivisme, siswa diharapkan mampu membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengalami dan mengerjakannya sendiri dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi proses menghubungkan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki. Dengan model pembelajaran TGT, siswa dapat menemukan pengetahuan baru pada saat kegiatan diskusi kelompok dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa memandang status. Siswa akan berdiskusi untuk memecahkan masalah dengan bekerja sama agar memiliki pemahaman dan aktivitas fisik yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini yang sesuai dengan hipotesis yaitu penggunaan model pem-

belajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Roda Putar Akuntansi berbasis *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa pada kelas X Akuntansi 3 SMK dapat meningkat.

### **Motivasi Belajar**

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dapat dilihat dari peran motivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar dapat membantu meningkatkan aktivitas siswa, inisiatif siswa, dan mengarahkan ketekunan untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Motivasi sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 80). Selain itu Uno (2013: 3) juga menyatakan bahwa "Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya."

Merangkum beberapa pendapat tentang pengertian motivasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau usaha internal dan eksternal pada siswa untuk melakukan aktivitas dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas agar dapat mencapai tujuan belajar. Indikator dalam penelitian ini sesuai dengan Uno (2016) terdapat 6 indikator, yaitu: 1) Hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil, 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Harapan dan cita-cita masa depan, 4) Penghargaan dalam belajar 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Lingkungan belajar yang kondusif.

*Teams Games Tournament*

Model pembelajaran tipe TGT pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards yang merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan sebuah turnamen akademik dengan menggunakan pertanyaan dan perolehan skor individu (Slavin, 2015).

Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa memandang status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Rusman (2014: 224) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Merangkum beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran kooperatif tipe TGT di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar yang heterogen dan menerapkan unsur permainan turnamen dalam pembelajaran untuk memperoleh poin bagi skor tim.

Karakteristik model pembelajaran TGT oleh Rusman (2012: 224) menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku

yang berbeda, menggunakan *games* dan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor perolehan dari individu dan kelompok. Sintaks model pembelajaran kooperatif Tipe TGT model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sintaks dalam penerapannya. Rusman (2014) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat 6 fase yaitu sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, 2) Guru menyajikan informasi atau memberikan materi kepada siswa dengan jalan berdemonstrasi atau melalui bahan ajar, 3) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil terdiri atas 4-5 orang, 4) Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar kelompok sesama siswa agar saling membantu dalam mengerjakan soal, 5) Guru membimbing siswa saat keberjalanannya turnamen, dan 6) Guru memberikan penghargaan bagi tim yang memenangkan skor tertinggi.

### **Roda Putar Akuntansi (ROTASI)**

Roda Putar Akuntansi (ROTASI) merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk permainan berupa roda putar yang dilengkapi dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan. Roda putar merupakan istilah pada Alat Permainan Edukatif (APE) dengan bentuk lingkaran tebal pada sebuah poros sehingga dapat berputar dan dimainkan oleh siswa. ROTASI juga merupakan alat peraga yang digunakan untuk merangsang kemampuan peserta didik dengan cara berdiskusi kelompok dan menjawab pertanyaan sesuai angka/gambar yang ditunjuk pada jarum roda. Penerapan media permainan ini dapat

digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Rina & Sukanti, 2016; Susanti & Sukanti, 2016; Muchlis, dkk., 2016; Jura, dkk., 2017; khairunnisa, dkk., 2019; Palaoag, dkk., 2016) Permainan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pengalaman, mendapatkan inspirasi, kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa (Dananjaya, 2013: 165-166). Media pembelajaran ROTASI ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga media permainan roda putar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dasar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media roda putar ini memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, yaitu (1) roda putar merupakan suatu permainan yang menyenangkan dan juga tidak membosankan, (2) memungkinkan adanya keterlibatan dari siswa untuk belajar, (3) keinginan untuk terus mencoba sampai mendapatkan nilai yang diinginkan, dan (4) selalu terus berusaha mempertahankan jawaban pertanyaan agar dapat memperoleh nilai yang ditawarkan (Muchlis dkk, 2016).

#### *E-Learning*

Pengertian lain menurut Rusman (2012: 293) *e-learning* merupakan aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui *e-learning* ini diyakinkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/ instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik.

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Roda Putar Akuntansi (ROTASI) berbasis *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa pada kelas X Akuntansi 3 SMK dapat meningkat. Hal tersebut sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran ROTASI berbasis *e-learning* terdapat 6 tahap, yaitu: 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) Menyajikan informasi, 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, 4) Membimbing kelompok belajar, 5) *Game* dan Turnamen, 6) Memberikan penghargaan.

#### **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas X AK 3 SMK N 6 Surakarta setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Media ROTASI berbasis *e-learning*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan: 1) Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi berupa data pribadi siswa, data resmi, dan foto-foto yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian yang dikumpulkan peneliti saat melakukan penelitian tindakan kelas ini. 2) Angket/kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang siswa. Dalam penelitian ini

menggunakan jenis kuesioner tertutup, artinya jawaban sudah disediakan responden untuk dipilih. Data yang diperoleh berupa skor hasil pengisian angket mengenai motivasi belajar dari responden. Angket akan diberikan kepada siswa sesudah siklus penelitian berlangsung.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas triangulasi. Hasil pada validitas konstruk memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 34 orang responden menghasilkan 21 variabel yang dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap 34 orang responden menunjukkan bahwa semua variabel dinyatakan reliabel. Hal ini disimpulkan dengan melihat bahwa setiap variabel memiliki nilai alpha cronbach 0,802 sama dengan atau lebih dari 0,339. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh pernyataan yang dibuat dinilai layak dan dapat digunakan untuk penelitian. Hasil pada validitas triangulasi peneliti mengukur pada keterlaksanaan model pembelajaran yang menunjukkan bahwa siklus I pada tahap menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa hanya sebesar 60% meningkat menjadi 88% pada siklus II. Validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dari suatu teori, yaitu menjadi dasar penyusunan instrumen pada sebuah penelitian (Widoyoko, 2012: 145). Peneliti menggunakan validitas konstruk karena telah menyusun kisi-kisi instrumen dengan berlandaskan teori tertentu sesuai dengan motivasi belajar siswa, sedangkan validitas triangulasi peneliti untuk membandingkan hasil motivasi belajar lebih

dari satu observer. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan berupa statistik sederhana yaitu dengan menilai angket dan keterlaksanaan model pembelajaran motivasi belajar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Roda Putar Akuntansi (ROTASI) berbasis *e-learning* di kelas X Akuntansi 3 SMK dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan interpretasi, tahap analisis dan refleksi. Hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

### Siklus I

Pada Siklus I. tahap perencanaan tindakan dilakukan dengan: 1) Menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa angket yang difokuskan pada motivasi belajar siswa, 3) Membuat media pembelajaran ROTASI, dan 4) Menyusun skenario pembelajaran. Pelaksanaan *tindakan* dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) berbantuan Media ROTASI berbasis *e-learning*. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan cara: 1) Mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dengan media *Whatsapp Group*. 2) Memberikan motivasi untuk membangkitkan

semangat belajar siswa. 3) Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama pembelajaran. 4) Guru memberitahukan pembelajaran menggunakan penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* dengan metode diskusi kelompok dan *games and tournaments* yang akan diterapkan.

Kegiatan inti terdapat lima tahap yang harus dilakukan pada model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) berbantuan Media ROTASI berbasis *e-learning*, yaitu 1) Tahap menyajikan informasi, Guru memberikan materi ayat jurnal penyesuaian dengan mengirimkan video berdurasi 10 menit pada media *Whatsapp Group*. Guru memberikan waktu 15 menit untuk mendownload dan memahami isi materi dalam video. Guru menuntun siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 2) Tahap mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok – kelompok kecil. Guru menuntun siswa untuk fokus pada kelompok diskusi masing-masing yang sudah tergabung pada media *Whatsapp Group* kelompok diskusi. Guru membagi siswa secara heterogen dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang. 3) Tahap membimbing kelompok belajar, Guru menjelaskan petunjuk kegiatan diskusi kelompok menggunakan media berbasis *e-learning* dengan menggunakan media *Whatsapp Group* yang telah disiapkan setiap siswa. Guru juga menjelaskan aturan bermain dan turnamen dalam kelompok berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* dengan media *Whatsapp Group* dan *video conference* di aplikasi *Google*

*Meet*. Guru memberitahukan kepada siswa waktu untuk berdiskusi kelompok. Guru membagikan soal yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada siswa masing-masing kelompok pada media *Whatsapp Group* kelompok diskusi untuk didiskusikan secara bersama anggota kelompoknya. Guru membimbing siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk dipecahkan secara bersama anggota kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan. Guru memberitahukan kepada siswa waktu untuk berdiskusi telah habis dan mengirim hasil diskusi masing-masing kelompok pada media *Whatsapp Group*. 4) Tahap turnamen, Guru memberikan instruksi bahwa permainan dilakukan dengan bergilir yang setiap gilirannya berisi 7 siswa dari masing-masing kelompok. Guru meminta siswa yang sedang dalam gilirannya selalu siap untuk melakukan *video conference* di *Google Meet* dan menjawab kartu pertanyaan pada media *Whatsapp Group* kelompok turnamen pada saat berlangsung. Guru menginformasikan waktu untuk menjawab soal pada kartu pertanyaan selama 5 menit. Guru memulai permainan pada giliran pertama yang berisi 7 siswa untuk melakukan *video conference* di *Google Meet* dengan membagikan kode *link* pada media *Whatsapp Group* kelas. Siswa bergabung pada *video conference* di *Google Meet* untuk menentukan soal pada kartu pertanyaan yang diterima setiap siswa. Guru membimbing siswa untuk menjawab soal dari kartu pertanyaan di masing-masing media *Whatsapp Group* kelompok turnamen. 5) Tahap memberikan penghargaan, Guru mengumumkan kelompok



yang mendapatkan skor paling banyak dengan media *Whatsapp Group* kelas. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor paling banyak. Kegiatan penutup, guru dan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran hari ini menggunakan media *Whatsapp Group*. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan memberikan salam penutup.

Tahap pengamatan, observer melakukan pengamatan pada proses pembelajaran akuntansi dasar dengan menggunakan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* di kelas X AK 3 bertujuan agar dapat diamati proses pembelajaran akuntansi dasar yang berlangsung dengan lebih jelas. Motivasi belajar siswa dievaluasi dengan teknik non tes yaitu angket. Angket diisi oleh masing-masing siswa pada akhir pertemuan siklus I sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Berdasarkan pengamatan, ditemukan hasil sebaran angket motivasi belajar Hasil pengisian angket yang dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah dalam kategori sedang, yaitu skor rata-rata 69,32%.

Tahap refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi antara guru mata pelajaran akuntansi dasar dan peneliti terhadap masalah. Pada siklus I masih rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan beberapa hal: 1) Guru kurang mampu menguasai kondisi siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga masih banyak siswa yang hanya diam daripada merespon pada saat guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan menjawab mengenai materi yang diberikan guru. 2) Masih banyak siswa yang

kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, saat proses pembelajaran kurang membuat kondisi pembelajaran menarik dan kurang aktif. 3) Masih banyak siswa yang kurang berkontribusi terhadap kelompoknya. hal ini terbukti ketika pengerjaan diskusi memilih untuk diam pasif dan tidak ikut andil dalam menjawab soal dan membantu teman yang masih belum paham materi. 4) Masih banyak siswa yang kebingungan menerapkan *video conference* menggunakan media di aplikasi *Google Meet* karena belum pernah menggunakan aplikasi tersebut.

Refleksi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keadaan pada siklus II yaitu: 1) Guru sebaiknya mempelajari lagi sintaks pembelajaran dengan penerapan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning*, 2) Guru sebaiknya lebih banyak melakukan monitoring kepada siswa saat proses pembelajaran seperti diskusi dan *games and tournaments* agar siswa lebih berantusias dalam belajar akuntansi dasar, 3) Guru sebaiknya mengawasi jalannya diskusi lebih baik lagi. Guru dapat memberikan teguran dan motivasi kepada siswa untuk bekerja bersama, 4) Guru sebaiknya menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan dengan memberikan pertanyaan kepada anak apabila ada yang masih belum paham mengenai jalannya TGT.

## Siklus II

Hasil ketercapaian indikator pada siklus I diketahui bahwa motivasi belajar siswa belum mencapai target sebesar 75% oleh karena itu

pelaksanaan pembelajaran perlu dilanjutkan ke siklus II. Hasil observasi saat pelaksanaan siklus II dilakukan analisis sebagai berikut: 1) Guru lebih mampu menguasai kondisi kelas dengan media *e-learning*, sehingga siswa lebih fokus dan aktif mengikuti proses pembelajaran. 2) Kinerja guru dalam mengajar dan menerapkan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* sudah mencapai kategori baik. 3) Sikap rasa tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap kelompoknya. Hal ini terbukti ketika diskusi kelompok dan turnamen siswa ikut andil dalam kelompoknya. 4) Siswa tidak malu bertanya jika mengalami kesulitan, menjawab pertanyaan dari guru saat proses pembelajaran, dan berani mengemukakan pendapat. 5) Siswa sudah paham menerapkan *video conference* menggunakan media aplikasi google meet saat kegiatan *games and tournaments*. 6) Sebagian besar siswa sudah mengirim jawaban soal sesuai dengan waktu yang ditentukan. 7) Siswa sudah paham cara menerapkan kegiatan *games and tournaments* berbantuan media ROTASI. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II dapat dilihat bahwa penerapan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar. Siswa sudah jelas dan lebih paham karena mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini tentu menyebabkan proses pembelajaran dengan penerapan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* lebih efektif. Ketercapaian peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dengan meningkatnya skor rata-rata dari

penyebaran angket. Perbandingan skor rata-rata capaian indikator motivasi belajar melalui angket setelah diterapkannya model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* yaitu dari 69,32% menjadi 85,07%. Sedangkan berdasarkan rata-rata capaian indikator motivasi belajar melalui observasi setelah diterapkannya model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* secara umum mengalami peningkatan dari 57,26% menjadi 84,87%. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah menerapkan model setelah diterapkannya model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* mengalami peningkatan dari kategori sedang pada siklus I menjadi kategori tinggi setelah siklus II dan capaian masing-masing indikator telah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%. Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dijelaskan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Indikator	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
	Angket (%)	Angket (%)	Angket (%)
Hasrat dan keinginan berhasil	42,42	68,57	86,28
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	38,66	68,95	80,57
Harapan dan cita-cita masa depan	39,61	68,76	83,04
Penghargaan dalam belajar	43,57	71,42	89
Kegiatan menarik dalam belajar	38,85	69,42	85,71
Lingkungan belajar yang kondusif	39,08	68,8	85,82

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Peneliti melakukan penelitian pratindakan sebelum dilakukan tindakan pengambilan data pada siklus I dan siklus II, dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa. Motivasi belajar dapat meningkat dengan menerapkan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* pada proses pembelajaran. Model TGT memiliki enam tahap yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menstimuli dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar. Selain itu pada tahap penghargaan dalam belajar, siswa akan memiliki hasrat dan keinginan belajar yang juga berdampak pada hasil belajarnya. Dari penerapan model TGT yang sudah dilakukan pada proses pembelajaran terlihat bahwa pra tindakan pada indikator hasrat

dan keinginan berhasil hanya sebesar 42,42% dari target ketercapaian indikator motivasi belajar siswa sebesar 75% meningkat menjadi 68,57% pada siklus I, lalu pada siklus II menjadi 86,28%. Pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar hanya sebesar 38,66% meningkat menjadi 68,95% pada siklus I, lalu pada siklus II menjadi 80,57%. Pada indikator harapan dan cita-cita masa depan hanya sebesar 39,61% meningkat menjadi 68,76% pada siklus I, lalu pada siklus II menjadi 83,04%. Pada indikator penghargaan dalam belajar hanya sebesar 43,57% meningkat menjadi 71,42% pada siklus I, lalu pada siklus II menjadi 89%. Pada indikator kegiatan menarik dalam belajar hanya sebesar 38,85% meningkat menjadi 69,42% pada siklus I, lalu pada siklus II menjadi 85,71%. Pada indikator lingkungan belajar yang kondusif hanya sebesar 39,08% meningkat menjadi 68,8% pada siklus I, lalu pada siklus II menjadi 85,82%. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam motivasi belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar. Peningkatan motivasi belajar dengan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning*.

Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* pada pratindakan ke siklus I dan siklus II berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Supriadi, Alfiah, & Fauzan (2019) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *e-learning* menunjukkan peningkatan sebesar

81,47% pada motivasi belajar siswa dengan dua tahap, yaitu, siklus 1 sebesar 68,53% dan siklus 2 mendapatkan hasil yang meningkat sebesar 12,94% (Supriadi, Alfiah, & Fauzan, 2019).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ismawati, R. & Isroah (2017) bahwa model TGT tahap 2 mampu menstimuli peningkatan motivasi belajar pada indikator penghargaan dalam belajar. Pada tahap 2 terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya pemberian penghargaan dalam kegiatan *games* dan turnamen.

Penelitian yang relevan juga dikemukakan oleh Jura, M, R., Budi, I, P, H., Napitupulu., & Mery (2017) bahwa model TGT tahap 5 mampu meningkatkan motivasi belajar pada indikator kegiatan menarik dalam belajar. Pada tahap 5 terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa saat penggunaan media ROTASI.

Penelitian relevan juga dikatakan oleh Hidayah, N. & Taman, A. (2017) bahwa model TGT tahap 3 mampu meningkatkan motivasi belajar pada indikator hasrat dan keinginan berhasil. Pada tahap 3 terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa saat guru menyajikan informasi, siswa lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan penelitan terdahulu dan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa model TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian yang dilaksanakan di kelas X AK 3 SMK, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata semua indikator motivasi belajar siswa mata pelajaran akuntansi dasar pada siklus II sebesar 85,07%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah mencapai indikator penelitian yaitu 75%. Hasil tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa telah mencapai indikator ketercapaian penelitian sesuai dengan hipotesis yaitu "Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media ROTASI berbasis *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa SMK".

Saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut : 1) Siswa diharapkan lebih memiliki motivasi belajar akuntansi yang tinggi khususnya dalam mata pelajaran akuntansi dasar; 2) Guru diharapkan agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa; 3) Sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L, I, N., Santosa, S., & Sumaryati, S. (2015). Upaya peningkatan motivasi belajar komputer akuntansi melalui penerapan model PBL siswa SMK. *Jurnal Tata Arta UNS*, 1 (1), 103-113.
- Alifiani. (2017). Penerapan Model Pembelajaran NHT-TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Materi Matematika SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4 (1), 11-20.
- Astri, T, P, Y., Gunarhadi, & Riyadi. (2018). Numbered-Board Quiz with TGT to Improve Students' Science Achievement based on Learning Motivation. *International Journal of Educational Research Review*, 3 (4), 68-76.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erawati, N, L, P, F. (2012). *Pengaruh Penerapan*

- Aplikasi *E-Learning* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *KARMAPATI*, 1 (4), 677-690.
- Hidayah, N. & Taman, A. (2017). The Implementation Of Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model To Improve Learning Motivation And Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 66-75.
- Ismawati, R. & Isroah. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6 (4), 1-16.
- Jura, M, R., Budi, I, P, H., Napitupulu., & Mery. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament Type in Salt Hydrolysis Material on Student's Motivation and Learning Outcomes at Class XI SMAN 5 Palu. *Education and Humanities Research*, 174(1), 424-428.
- Kustandi., Cecep., Sutjipto., & Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nadrah, Tolla, I., Ali, M. S., & Mursi. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10 (2), 123-130.
- Palaoag, T, D., Rodrigo, M, M, T., Andres, J, M, L., Andres, J, M, A, L., & Beck, J, E. (2016). Wheel-Spinning in a Game-Based Learning Environment for Physics. *In International Conference on Intelligent Tutoring Systems*, 3 (7), 234-239.
- Prawiradilaga, D. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwaningsih, R., Sugiharto., & Utami, B. (2013). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) dengan Media Roda Impian terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Kleas X Semester 1 SMA N I Purwantoro Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(2), 145-153.
- Rina, N, I., & Sukanti. (2016). Penerapan Pembelajaran TGT Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14 (1), 35-44.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_ (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Salam, Abdus., Hossain, Anwar., & Rahan, Shahidur. (2015). Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal Of Educational Technology*. 3 (3), 35 - 35.
- Sandiwarno, S. (2016). Perancangan *Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Conference Learning* Guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. *JURNAL ILMIAH FIFO*, 8 (2), 191-200.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudrajad, B., & Prih, H. (2017). *The Applications Teams Games Tournaments and Media Learning Sparkol Video Scribe to Increase Motivation and Study Results Classroom*.
- Suparwoto & Aji, S, H. (2018). Pengembangan Media Belajar Mandiri Berbasis Aplikasi Whatsapp Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7 (1), 29-37.
- Supriadi, A., Alfiah. F., & Fauzan. M.F.N. (2019). Learning Model Of Cooperative Learning Type Team Games Tournament Based On E-Learning In SMK Nusajaya Tangerang. *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*, 16 (2), 105-111

Susanti, P, M., & Sukanti. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 8, 1 (2)*, 2-17

Uno. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.