

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE
TEAM GEAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA
MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA DI SMK PGRI JATIBARANG TAHUN
2021-2022**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi



Oleh :
KARMILAH
NIM: 181011051

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PANGERAN
DHARMA KUSUMA INDRAMAYU (STKIP PADHAKU)
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GEAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM
AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK PGRI JATIBARANG
TAHUN 2021-2022**

Oleh :

KARMILAH

NIM: 181011051

Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II

Hadi Sucipto, S.E., M.Pd

NIDK : 8825010016

Poy Saefullah Zevender, M.Pd.

NIDN: 0426029001

Mengetahui:

Ketua Program Studi Ekonomi

Wakil Ketua Bidang Akademik

Poy Saefullah Zevender, M.Pd.

NIDN: 0426029001

Drs. Izzudin, M.M.

NIDK: 88000000120

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GEAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK PGRI JATIBARANG TAHUN 2021-2022” telah disidangkan pada hari sabtu tanggal 27 bulan agustus 2022. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pangeran Dharma Kusuma Segeran Indramayu.

Indramayu, 27 Agustus 2022

Majelis Dewan Penguji

Ketua

Sekretaris

Miftahul Fatah, M.Pd.

NIDN: 8915000020

Hadi Sucipto, S.E., M.Pd.

NIDK : 8825010016

Mengetahui:

Penguji I

Penguji II

Ulinniam, M.Pd.

NIDN: 0426018904

Ratna Dewi Lestyorini, S.Si., M.Pd.

NIDN: 0420088503

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya :

Nama : Karmilah

NIM : 181011051

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Geames Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK PGRI Jatibarang Tahun 2021-2022.

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi dari skripsi milik orang lain, kecuali ada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Indramayu, Februari 2022

Yang Menyatakan,

Karmilah

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GEAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK PGRI JATIBARANG TAHUN 2021-2022

Oleh:
Karmilah
NIM : 181011051
Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Geames Tournament (TGT)* pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa. Dalam studi kasus ini yang dijadikan sampel adalah kelas XI SMK PGRI Jatibarang Kabupaten Indramayu tahun 2021-2022. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *experiment*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dikumpulkan dengan bantuan kuisioner. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 57 siswa SMK PGRI Jatibarang Kabupaten Indramayu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan cara statistik. Adapun statistik yang digunakan adalah Uji t. kemudian Berdasarkan hasil analisis yang didapat terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai *post test experiment* sebesar 82,39, dan Kelas kontrol sebesar 73,00. Dan perolehan perhitungan Nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 0,59 dan kelas kontrol sebesar 0,42. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Model *TGT*, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

***APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF TEAM
GEAMES TOURNAMENT (TGT) TO INCREASE LEARNING OUTCOME OF
CLASS XI STUDENTS IN SERVICE COMPANY ACCOUNTING PRACTICUM
LESSONS AT SMK PGRI JATIBARANG YEAR 2021-2022***

By
Karmilah
NIM: 181011051
Abstract

This study was conducted with the aim of proving an increase in learning outcomes using the application of the Team Geames Tournament (TGT) type cooperative learning model in service company accounting practicum subjects. In this case study the sample is class XI SMK PGRI Jatibarang, Indramayu Regency in 2021-2022. The research method used in this study is an experimental method. The data used in this study is quantitative data collected with the help of a questionnaire. The number of samples used in this study was 57 students of SMK PGRI Jatibarang, Indramayu Regency. The data analysis used in this study was statistical method. of 73.00. And the N-gain value of the experimental class is 0.59 and the control class is 0.42. Thus it can be said that there is an increase in student learning outcomes using the Times Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the using conventional learning models.

Keywords: TGT Model, Student Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala *rahman* dan *Rahim*-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GEAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AKL PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK PGRI JATIBARANG TAHUN 2021-2022”**.

Segala bentuk kekurangan penyusunan skripsi ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan dari penulis, karena itu penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, guna perbaikan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* memberkahi segala kebaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih banyak kepada yang terhormat :

1. Bapak KH. Abas Assafah Abdul Djalil, M.Si selaku Ketua Yayasan Ibu Hj. Chodijah Segeran Juntinyuat Indramayu
2. Bapak Taufiq Zaenal Musthofa, M.Si selaku Ketua STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat Indramayu

3. Bapak Poy Saefullah Zevender, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi sekaligus dosen pembimbing.
4. Ibu Marfua Suebudin, S.E., M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Ekonomi
5. Bapak Hadi Sucipto, S.E., M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Pangeran Dharma Kusuma Juntinyuat Indramayu yang telah memberikan ilmu kepada saya
7. Ibu Entin Suhartini, S.Sos., M.A. selaku Kepala Sekolah SMK PGRI Jatibarang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
8. Ibu Icun selaku Guru Akuntansi di SMK PGRI Jatibarang.
9. Kedua Orangtua saya yang tidak pernah lelah untuk memberikan semangat dan do'a terbaiknya

Terimakasih banyak kepada teman- teman seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu bagi pembacanya. *Aamiin.*

Indramayu, 24 Februari 2022

Penulis

Daftar Isi

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat penelitian.....	9
1.5 Definisi Operasional.....	10

BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.1.1 Teori Belajar	13
2.1.2 Model Pembelajaran Metode Ceramah (Preaching Method)	16
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>TGT</i>	17
2.1.4 Hasil Belajar	23
2.1.5 Perangkat Pembelajaran	25
2.1.6 Kurikulum	29
2.2 Penelitian Terdahulu.....	30
2.3 Kerangka Pemikiran.....	40
2.4 Hipotesis.....	42
BAB III.....	43
METODOLOGI PENELITIAN.....	43
3.1 Pendekatan/paradigma penelitian.....	43
3.2 Lokasi Penelitian.....	44
3.3 Variabel Penelitian.....	45
3.4 Populasi dan sampel.....	47
3.4.1 Populasi	47
3.4.2 Sampel	47

3.5	Sumber data dan Teknik pengumpulan data.....	48
3.5.1	Sumber Data.....	48
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6	Instrumen Penelitian.....	51
3.7	Teknik Analisis data.....	52
BAB IV.....		65
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		65
4.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	65
4.2	Deskripsi Data.....	66
4.3	Hasil Penelitian.....	67
4.4	Hasil Pengolahan Data.....	74
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
SIMPULAN DAN SARAN.....		97
5.1	Simpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
Daftar Pustaka.....		100

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi	5
Tabel 1.2 Definisi Oprasional	10
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3.1 <i>Pretest-posttest Control Group Design</i>	44
Tabel 3.2 Indikator Variabel	46
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Angket	54
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Soal	54
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	57
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran	58
Tabel 3.7 Hasil Uji Analisis Indeks Kesukaran Soal	58
Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda	59
Tabel 3.9 Hasil Uji Analisis Daya Pembeda Soal	60
Tabel 3.10 Kriteria Indek N-Gain	62
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Tes Pretest</i>	68
Tabel 4.2 Data Hasil <i>Tes Post Test</i>	70
Tabel 4.3 Perhitungan Hasil Angket kelas Eksperimen	72
Tabel 4.4 Hasil Uji Frekuensi	74

Tabel 4.8 Hasil Uji Independen Sample Test Post-Test Experiment dengan Post-Test Control	81
Tabel 4.9 Hasil Uji Uji Paired Sample T-Test Pretest dan Post-Test Kelas Experiment	84
Tabel 4.10 Deskripsi Hasil Penelitian	85
Tabel 4.11 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> kelas <i>Experiment</i> dan <i>Post-Test</i> kelas <i>Control</i>	87
Tabel 4.12 Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> kelas <i>Experiment</i> dan <i>Post-Test</i> kelas <i>Control</i>	88
Tabel 4.13 Uji regresi Sederhana	89
Tabel 4.14 Regresi Linear	89
Tabel 4.15 Koefisien Regresi	.. 90

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis.	41
-------------------------------	----

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Angket	103
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Soal Essai	104
Lampiran 3 Instrumen Angket Pra Penelitian	107
Lampiran 4 Instrumen Soal Tes Essai Pra Penelitian	110
Lampiran 5 Kunci Jawaban Tes Essai Pra Penelitian	112
Lampiran 6 Data Hasil Angket Pra Penelitian	114
Lampiran 7 Data Hasil Tes Essai Pra Penelitian	116
Lampiran 8 Data Hasil Uji Angket Pra Penelitian	.118
Lampiran 9 Data Hasil Uji Tes Pra Penelitian	.119
Lampiran 10 Instrumen Penelitian Angket	.122
Lampiran 11 Instrumen Penelitian Tes Essai	.124
Lampiran 12 Data Angket Penelitian.....	125
Lampiran 13 Data Hasil Tes Essai Penelitian.....	127
Lampiran 14 Hasil Persyaratan Analisis Data.....	135
Lampiran 15 Hasil Analisis Data Penelitian	.136
Lampiran 16 Silabus dan RPP	138
Lampiran 17 Foto-foto Kegiatan Penelitian	145

Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Penelitian	150
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian dari Sekolah Penelitian	151
Lampiran 20 Surat SK Pembimbing	152
Lampiran 21 Kartu Bimbingan	153
Lampiran 22 Riwayat Hidup Peneliti	155

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu alat untuk menghasilkan perubahan pada diri manusia. Manusia dapat mengetahui segala sesuatu belum diketahui sebelumnya. Pendidikan merupakan hak seluruh umat manusia. Hak untuk dapat memperoleh pendidikan harus diikuti oleh kemauan, kemampuan, dan kesempatan. Dengan demikian, jelaslah betapa pentingnya peranan pendidikan dalam meningkatkan kualitas SDM agar sejajar dengan manusia lain baik secara regional maupun internasional. Secara nasional, tujuan pendidikan di Indonesia sebagaimana tercantum pada Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam rangka meningkatkan kualitas SDM Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa serta berahlak mulia. Untuk mewujudkan hal tersebut pemerintah telah mencanangkan wajib belajar sembilan tahun.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa yang berperan sebagai penerima pengetahuan dari guru sedangkan guru yang memberikan pengetahuan atau transfer ilmu kepada siswa. Keduanya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan. Dalam proses pendidikan terdapat kegiatan yang paling pokok yaitu tentang belajar yang berarti

bahwa pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Dalam mencapai tujuan pendidikan, banyak komponen-komponen yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, diantaranya kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar, serta media belajar yang digunakan (Siti K, dkk, 2013). Dan dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Unsur proses belajar didalamnya termasuk faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual dan faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain : faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Faktor guru dan cara mengajarnya termasuk didalamnya yaitu model pembelajaran (Totiana, dkk, 2012 : 1).

Namun sangat disayangkan dunia pendidikan di Indonesia semakin menurun sejak mewabahnya virus Covid-19, hambatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi persoalan dalam dunia pendidikan yang mana harus dihadapi oleh bangsa Indonesia. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang sebelumnya lebih banyak dilaksanakan di sekolah dengan

bertatap muka secara langsung, kini harus dialihkan menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh ini tidak mengharuskan siswa datang ke sekolah untuk melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Karena dalam pelaksanaannya banyak guru yang sudah memanfaatkan teknologi web dan internet seperti aplikasi Zoom Meet, Google Meet, Google Classroom, Edmodo, Youtube, WhatsApp, dll sebagai alternatif proses belajar pada siswa pada masa pandemi. Dengan adanya hal tersebut maka diharapkan peran serta pemerintah dan instansi pendidikan dalam melaksanakan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Selain itu, pemilihan model pembelajaran oleh guru juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran. Penerapan sistem dan model pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu mempermudah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) serta berpotensi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Pada tahun 2021 pemerintah membuat keputusan untuk membuka kembali pembelajaran di dalam kelas secara berangsur-angsur karena memang pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Berbeda dengan PJJ, pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas akan menghasilkan output yang lebih berkualitas karena secara langsung guru memiliki kendali penuh dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar akan merasakan atmosfer yang

berbeda. Kemampuan guru dalam membuat suatu rancangan pembelajaran yang bermutu harus diawali dari persiapan mengajar yang matang dan itu hanya akan terlaksana jika pembelajaran dilakukan didalam kelas.

Pada proses kegiatan belajar mengajar supaya tidak membosankan bagi peserta didik tentunya guru harus kreatif dengan menerapkan beberapa strategi dan model dalam pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena pada kenyataannya masih banyak guru yang ketika mengajar hanya menggunakan satu model model pembelajaran yaitu ceramah dan tentunya akan sangat membosankan bagi siswa karena siswa hanya diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi.

Di SMK PGRI Jatibarang berdasarkan hasil kegiatan tes hasil belajar siswa dalam mengukur prestasi belajar siswa ternyata masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa pada tahun pelajaran 2021/2022 yang diatas KKM hanya 7 orang siswa atau 14 % dari 57 siswa. Siswa yang hasil prestasi belajarnya rendah berdasarkan pemahaman materi yang belum dikuasai. Hal ini akan mempengaruhi pada pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan data yang diperoleh tentang hasil belajar siswa terhadap materi-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang masih rendah yang dapat dilihat pada tabel 1.1 :

Tabel 1.1
Hasil belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi
di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kelas	Hasil Belajar Siswa				
		Nilai di bawah KKM	Prosentase	Nilai di atas KKM	Prosentase	JUMLAH
1	XIAKL1	25 Siswa	86 %	4 Siswa	13 %	29 Siswa
2	XI AKL2	25 Siswa	89 %	3 Siswa	10 %	28 Siswa
Total		50 Siswa	175 %	7 Siswa	23 %	57 Siswa

Sumber : wakil kurikulum(data diolah)

Berdasarkan hasil data yang diolah di SMK PGRI Jatibarang berdasarkan hasil Tes atau Ujian Tengah Semester hasil belajar siswa dalam mengukur prestasi belajar siswa ternyata masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari Nilai siswa pada tahun pelajaran 2021/2022 yang diatas KKM hanya 7 siswa atau 12 % dari 57 siswa. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang diduga karena pengetahuan awal siswa yang kurang diindikasi dari siswa kurang respon ketika dilakukan review tentang pelajaran akuntansi yang sudah dipelajari selain itu mata pelajaran akuntansi lebih banyak menghitung, lebih teoritis, dan banyak hapalan. Selain itu juga, cara pengajaran guru yang kurang disukai siswa, keterbatasan sumber belajar mata pelajaran akuntansi, dan lingkungan sekolah yang kurang mendukung.

Pada proses kegiatan belajar mengajar supaya tidak membosankan bagi peserta didik tentunya guru harus kreatif dengan

menerapkan beberapa strategi dan model dalam pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena pada kenyataannya masih banyak guru yang ketika mengajar hanya melakukan model ceramah dan tentunya akan sangat membosankan bagi siswa karena siswa hanya diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi. Penerapan strategi dan model belajar sangat mempengaruhi hasil akhir belajar siswa. Model belajar yang menyenangkan akan membuat siswa semangat dalam mengikuti pelajaran, oleh karena itu tugas utama guru yang dilakukan adalah guru harus mampu menerapkan beberapa model belajar yang bervariasi. Terutama pada mata pelajaran Akuntansi yang mungkin banyak guru menggunakan model ceramah pada pelajaran ini, dan memang guru harus se-kreatif mungkin mengubah cara penyampaian materi ini agar tidak menimbulkan bosan dan jenuh bagi siswa, salah satunya menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang mana di dalam nya ada permainan, kerja sama dan tentunya akan banyak melibatkan keaktifan siswa sehingga guru tidak hanya menyampaikan materi semata tetapi juga ada timbal balik dari siswa atas materi yang telah disampaikan.

Strategi pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)* atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1995. Strategi ini adalah sebuah bentuk pembelajaran Turnamen Akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa

berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka (David De Vries dan Keath Edward, 1995).

Model ini menempatkan tim dalam kooperasi antara satu dengan yang lainnya *Teams Games Tournament (TGT)* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Selain itu membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Karena di dalam pembelajaran ini, guru memberikan sebuah penghargaan pada peserta didik yang menjadi kelompok terbaik. Peserta didik juga menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen dalam model ini (Ibid : 83. Dalam skripsi nurlailatul rahni, 2018 : 15-16).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih untuk melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Praktikum Akuntansi Perusahaan jasa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam penelitian ini menggunakan sistem belajar berkelompok dengan permainan (*games*). Dengan adanya sistem belajar permainan diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar akuntansi serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagai objek penelitian, penulis memilih SMK PGRI Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu sebagai lokasi penelitian dengan berbagai pertimbangan yang sudah peneliti pikirkan secara matang-matang. Pada kesempatan kali ini ijin saya sebagai penulis menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK PGRI Jatibarang” sebagai tugas akhir saya selama menjadi mahasiswa di STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Indramayu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam kegiatan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana respon siswa yang belajar menggunakan model konvensional dan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang?
- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI SMK PGRI Jatibarang?

- 3) Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa yang belajar menggunakan model konvensional dan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang.
- 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI SMK PGRI Jatibarang.
- 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang.

1.4 Manfaat penelitian

- 1) Manfaat Teoritis :
 - (1) Melalui penelitian ini diharapkan guru Akuntansi dan peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan tentang model kooperatif

Teams Games Tournament (TGT) dalam peningkatan hasil belajar siswa .

(2) Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

2) Manfaat praktis:

(1) Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang cukup berharga dalam membiasakan berpikir ilmiah melalui kegiatan penyusunan dan perencanaan tindakan dan menambah wawasan dalam bidang pendidikan.

(2) Bagi guru, diharapkan guru Akuntansi mendapat pengalaman langsung dalam menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

(3) Bagi siswa, akan ada perasaan senang ketika belajar melalui permainan yang dapat meningkatkan peran aktif peserta didik.

(4) Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran.

1.5 Definisi Operasional

Tabel 1.2
Definisi Operasional

No.	Teori	Definisi
1.	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT	<i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) adalah salah satu model

No.	Teori	Definisi
		pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005 : 163).
2.	Hasil belajar	Hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik adalah peserta didik yang berhasil menguasai kompetensi yang diharapkan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang

No.	Teori	Definisi
		dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas , apakah siswa tersebut termasuk kedalam kategori siswa yang pandai, sedang atau kurang (Sudjana, 2014:22)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar

Belajar merupakan kebutuhan sekaligus berperan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan manusia terlahir tidak mengetahui apaapa, hanya dibekali potensi jasmaniah dan rohaniah yang digambarkan dalam terjemahan Al Qur'an surat (QS. An-Nahl:78). Karena belajar ini dilakukan oleh manusia berlangsung terus-menerus, sepanjang hayat (*life long education*), di lembaga pendidikan maupun di luar lembaga pendidikan, dan dibimbing dalam pelatihan tertentu guna peningkatan potensi motorik(Amsari & Mudjiran, 2018).

Kenyataannya bahwa manusia juga mempunyai kelemahan, tetapi di sisi lain manusia adalah makhluk yang dinamis bukan merupakan makhluk yang statis. Dengan keberlangsungannya manusia mampu menciptakan kemajuan dengan berbagai teknologi yang canggih guna mempermudah kehidupannya.

Perubahan belajar pada dasarnya ialah proses yang sadar. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil, karenanya belajar berlangsung secara aktif dan integratif(Umam, 2019). Perubahan yang terjadi pada hakikatnya merupakan aspek-aspek kepribadian (tingkah

laku, kecakapan, sikap dan perhatian) yang terus-menerus berfungsi pada dirinya (Chairani, 2017). Mengingat betapa pentingnya belajar bagi kehidupan manusia, timbullah bermacam-macam cara pendekatan dan pembahasannya

Secara luas definisi teori belajar humanistik ialah sebagai aktivitas jasmani dan rohani guna memaksimalkan proses perkembangan sedangkan secara sempit pembelajaran diartikan sebagai upaya menguasai khazanah ilmu pengetahuan sebagai rangkaian pembentukan kepribadian secara menyeluruh. Pertumbuhan yang bersifat jasmaniyah tidak memberikan perkembangan tingkah laku (Ismah & Ernawati', 2018). Perubahan atau perkembangan hanya disebabkan oleh proses pembelajaran seperti perubahan habit atau kebiasaan, berbagai kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Putra et al., 2021).

Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Burton (1984) dalam Siregar (2014: 4), "belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Kurniati et al., 2021).

Teori belajar menurut Gagne dan Berliner yakni teori belajar Behaviorisme ialah Teori yang mengutamakan pengukuran, sebab

pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku (T et al., 2013). Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif (Mukminah et al., 2020). Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan model pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman (Sumantri et al., 2019).

Menurut Jordan, Stack & Carlile (2009) dalam Nahar (2016) teori belajar adalah (1) Behaviorisme berfokus pada peristiwa pembelajaran yang diamati seperti yang ditunjukkan oleh hubungan stimulus dan respon, (2) Belajar selalu melibatkan perubahan perilaku, (3) Proses mental harus dikeluarkan dari studi ilmiah tentang belajar, (4) Hukum yang mengatur pembelajaran berlaku untuk semua makhluk hidup, termasuk manusia, (5) Makhluk hidup memulai hidup sebagai papan tulis kosong: tidak ada bawaan perilaku, (6) Hasil Belajar dari peristiwa eksternal di lingkungan, (7) Behaviorisme adalah teori deterministik: subjek tidak memiliki pilihan selain untuk menanggapi rangsangan yang tepat (Pongkendek et al., 2019).

Menurut Thorndike belajar ialah peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus dengan respon. Stimulus ialah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat, adapun definisi respon ialah sembarang tingkah laku yang

dimunculkan dikarenakan ada tanggapan dari indra perangsang(Pratama, 2019).

Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Konsep lain mengatakan bahwa belajar merupakan proses pengembangan potensi yang ada pada individu. Potensi tersebut dapat dikembangkan dengan bantuan lingkungan yang membentuknya.

2.1.2 Model Pembelajaran Metode Ceramah (Preaching Method)

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Muhibbin Syah, (2000). Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi, dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa.

Beberapa kelemahan metode ceramah adalah :

- 1) Membuat siswa pasif
- 2) Mengandung unsur paksaan kepada siswa
- 3) Mengandung daya kritis siswa (Daradjat, 1985)

- 4) Anak didik yang lebih tanggap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.
- 5) Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar anak didik.
- 6) Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
- 7) Bila terlalu lama membosankan.(Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

Beberapa kelebihan metode ceramah adalah:

- 1) Guru mudah menguasai kelas.
- 2) Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar
- 3) Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar
- 4) Mudah dilaksanakan (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT*

1) Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005 : 163).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah untuk mengajarkan pada siswa

keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Tujuannya adalah meningkatkan kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru agar menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan memperoleh prestasi yang lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik sehingga hasil belajar pun akan meningkat.

2) Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* disusun dalam dua tahap yaitu, pra-kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajara. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menurut Slavin (2013), Yaitu sebagai berikut.

1. Pra-kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

a. Persiapan

1) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan *work sheet*, yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Selain itu, guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen

2) Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan peserta didik dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan peserta didik dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya. Daftar peserta didik yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian, yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang, baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya. Pada kelompok ini, guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling apabila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet*. Kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas, yaitu hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

3) Membagi peserta didik ke dalam turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model *TGT*, setiap meja turnamen terdiri atas 4-5 peserta didik yang homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan.

2. Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*

a. Penyajian Kelas

1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, guru harus mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen

2) Pembukaan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar

3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok terdiri atas 4 atau 5 peserta didik yang anggotanya heterogen, dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Pada umumnya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban, dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang

berkaitan dengan soal tersebut, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan, peserta didik yang bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai, guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT, guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam jika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan.

4) Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan dengan sesama kelompoknya dan Guru menyampaikan jawaban dari tiap-tiap kelompok untuk didiskusikan bersama.

5) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi peserta didik dalam meja-meja turnamen. Setelah setiap peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set perangkat turnamen terdiri atas soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar *smile*, dan lembar skor turnamen. Semua perangkat soal untuk tiap-tiap meja adalah sama.

3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada dasarnya memiliki sejumlah tujuan berikut.

- (a) Meningkatkan kerjasama yang baik di antara peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik tersebut mengemukakan pendapat dan ide-idenya
- (b) Membantu para peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran akuntansi.
- (c) Membuat peserta didik untuk menerima setiap pendapat lain dari peserta didik lain sehingga mengurangi rasa rendah diri pada peserta didik yang kurang pengetahuannya
- (d) Menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan memperoleh prestasi yang lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik. Hal ini disebabkan penskoran nilai berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh suatu kelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

4. Keunggulan Dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu :

- (a) Memperluas wawasan peserta didik
- (b) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain
- (c) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar

- (d) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar
- (e) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri
- (f) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerja sama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain
- (g) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi
- (h) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.

Serta Kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu :

- (a) Bagi para pengajar pemula, model ini membutuhkan waktu yang banyak.
- (b) Membutuhkan sarana dan prasana yang memadai seperti persiapan soal turnamen
- (c) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah
- (d) Kemungkinan besar permainan akan dikuasai oleh peserta didik yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri
- (e) Tidak semua guru memahami cara peserta didik melakukan permainan
- (f) Ruang kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain
- (g) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar
- (h) Peserta mendapat informasi yang terbatas

2.1.4 Hasil Belajar

Belajar menjadi penting ketika manusia ingin mencapai puncak keberhasilan dalam hidupnya. Dalam hal ini belajar dapat dikatakan sebuah keniscayaan untuk memperoleh pengetahuan secara konseptual maupun teoritis, mendapatkan keterampilan yang praktis serta aplikatif dan memiliki akhlak baik yang berbudi pekerti luhur. Belajar merupakan kebutuhan sekaligus berperan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan manusia terlahir tidak mengetahui apaapa, hanya dibekali potensi jasmaniah dan rohaniyah yang digambarkan dalam terjemahan Al Qur'an surat (QS. AnNahl:78). Karena belajar ini dilakukan oleh manusia berlangsung terus menerus, sepanjang hayat (*life long education*), di lembaga Pendidikan maupun di luar lembaga pendidikan, dan dibimbing dalam pelatihan tertentu guna peningkatan potensi motorik. Kenyataannya bahwa manusia juga mempunyai kelemahan, tetapi di sisi lain manusia adalah makhluk yang dinamis bukan merupakan makhluk yang statis.

Dengan keberlangsungannya manusia mampu menciptakan kemajuan dengan berbagai teknologi yang canggih guna mempermudah kehidupannya. Kita ambil contoh konsep tentang "benar dan salah". Aliran behavioristik memandang benar dan salah itu bergantung pada reinforcement (penguat) positif maupun negatif. Artinya jika ada stimulus dan setelah direspon ternyata menimbulkan "keenakan", maka tingkah laku itu dikatakan benar, dan jika respon tersebut menimbulkan

reinforcement negatif, maka perbuatan tersebut salah. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Malik Badri.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan (Aribawati, Kristin, & ..., 2018)(Mahsup, 2011). Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar (Setyowati, Kristin, & Anugraheni, 2018)(Rahmatin, Pramita, Sirajuddin, & Mahsup, 2019)(Mahsup & Anwar, 2020). Dalam proses pembelajaran seharusnya siswa dilibatkan secara langsung didalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, daya berpikir dan kemampuannya (Murtiah, 2018)(Mahsup & Anwar, 2020). Penggunaan model dan model pembelajaran yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efesiensi pembelajaran (Setyowati et al., 2018)(Puspita et al., 2018)(Mahsup & Anwar, 2020).

Hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik adalah pesserta didk yang berhasil menguasai kompetensi yang diharapkan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas , apakah

siswa tersebut termasuk kedalam kategori siswa yang pandai, sedang atau kurang (Sudjana, 2014:22).

2.1.5 Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam KBBI (2007: 17), perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Menurut Zuhdan, dkk (2011: 16) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium atau di luar kelas. Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran.

Perangkat pembelajaran sangat penting untuk bagi guru sebelum memulai proses pembelajaran. Berikut adalah perangkat pembelajaran yang harus disiapkan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Silabus

Istilah silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokokpokok serta uraian materi yang perlu dipelajari peserta didik. Pengembangan silabus sebenarnya sama dengan pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum dan pembelajaran menurut Muslich (2007:23) untuk menjawab pertanyaan (1) apa yang akan diajarkan (standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pelajaran)?; (2) bagaimana cara mengajarkannya (pengalaman belajar, metode, media)?; dan (3) bagaimana cara mengetahui pencapaiannya (evaluasi dan sistem penilaiannya)?. Bertitik tolak dari pertanyaanpertanyaan tersebut dapat ditegaskan bahwa silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi. Silabus sebagai guide line untuk menyusun rencana pembelajaran, implementasi pembelajaran, dan tindaklanjut pembelajaran terdiri atas komponen standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, strategi pembelajaran, alokasi waktu, dan sumber bahan dan alat yang digunakan untuk pembelajaran. Komponenkomponen silabus dianalisis dan dinilai agar dapat ditentukan alokasi waktu, materi pelajaran, dan sumber-sumber belajar yang akan mengukur pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar bagi peserta didik. Bertitik tolak dari pemikiran tersebut, pembahasan pada makalah ini difokuskan pada silabus sebagai

landasan pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran bagi guru yang profesional.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, bahwa tahap pertama dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya dijelaskan bahwa RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. RPP mencakup beberapa hal yaitu: (1) Data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/ semester; (2) Materi Pokok; (3) Alokasi waktu; (4) Tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi; (5) Materi pembelajaran; metode pembelajaran; (6) Media, alat dan sumber belajar; (7) Langkah-langkah kegiatan

3) Media Pembelajaran

Media pendidikan sangat penting sekali untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Oemar Hamalik (2004 : 194) dalam teorinya “Kembali ke Alam” menunjukan betapa pentingnya pengaruh alam terhadap perkembangan peserta didik. Menurut Oemar Hamalik (2004: 195) Lingkungan (environment) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan yang berada disekitar kita

dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan meliputi: Masyarakat disekeliling sekolah; Lingkungan fisik disekitar sekolah, bahan-bahan yang tersisa atau tidak dipakai, bahan-bahan bekas dan bila diolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar, serta peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Jadi, media pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

4) Instrumen Penilaian

Penilaian bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik. Dalam Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa penilaian dalam setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari masing-masing domain tersebut. Ada beberapa teknik dan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan peserta didik baik berupa tes maupun non-tes antara lain tes tertulis, penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian hasil karya, penilaian portofolio dan penilaian diri.

2.1.6 Kurikulum

Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan baru pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan. Perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dibanding dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikannya dimana implementasi kurikulum ini dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan. Perubahan yang lain dapat dilihat dari konsep kurikulum 2013 itu sendiri.

Kurikulum dalam hal ini diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor secara berimbang, sehingga pembelajaran yang terjadi diharapkan dapat berjalan dengan menyeimbangkan ketiga aspek tersebut, tidak seperti yang selama ini terjadi dimana pembelajaran lebih cenderung mengutamakan aspek kognitif saja. Akibat dari konsep kurikulum 2013 itu, maka penilaian dalam pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan konsep kurikulum itu sendiri, sehingga penilaian juga harus didasarkan pada ketiga aspek tersebut yaitu harus menilai aspek kognitifnya, menilai aspek afektifnya, dan menilai aspek psikomotoriknya. Selain itu kurikulum 2013 juga membawa perubahan besar dalam pelaksanaannya.

Hal ini ditunjukkan dengan disediakannya buku ajar yang disusun sesuai dengan tuntutan kurikulum itu sendiri. Artinya kurikulum 2013 itu tidak sekedar hanya sebuah konsep dan dokumen semata tetapi dalam implementasinya, kurikulum 2013 itu menata bagaimana dan apa yang seharusnya dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajarannya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan sebagai acuan. Selain itu, digunakan juga untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka di dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
1.	Dhanar Atmaja	Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan	Berdasarkan data terlihat bahwa nilai N-Gain yang diperoleh siswa pada setiap siklus cenderung mengalami peningkatan. Peningkatan nilai gain

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
		Hasil Belajar Siswa SMK	ternormalisasi dari siklus I sampai siklus III berada pada kriteria sedang. Perbaikan proses pembelajaran kooperatif tipe TGT pada setiap siklus dilaksanakan agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil data observasi diperoleh rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa pada

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			setiap siklus. Tabel 3 menunjukkan rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2.	Dino Adi Putra, Refdinal, Edidas, Fadhilah (Putra et al., 2021)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>teams game tournament</i> terhadap hasil belajar bimbingan TIK	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar Bimbingan TIK di UPT SMP Negeri 2 Painan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini memakai tata cara riset

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			numerik serta analisisnya memakai statistik dan menggunakan model kuantitatif. Untuk hasil penelitian data kelas ekperimen adalah 78,933 dengan skor rata-rata kelas kontrol adalah 69,76, analisis tes akhir di mana nilai thitung adalah 9,484 dan ttabel adalah 1,68 dengan taraf nyata 95%, sehingga thitung > ttabel hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Untuk keaktifan dan respon siswa, didapatkan hasil rata-rata 4,301 dengan persentase 86,037 dengan klasifikasi sangat baik dan untuk hasil rata-rata respon siswa adalah 4,343

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			dengan persentase 86,871 dengan klasifikasi sangat baik. Efektivitas model pembelajaran TGT pada uji coba efektivitas didapatkan 87% siswa mendapat nilai ≥ 70 secara klasikal, untuk kelas kontrol didapatkan 43,33% siswa dengan nilai < 70 yang tidak efektivitas secara klasikal. Ditinjau secara <i>Gain Score</i> mendapat nilai 37,31% (sedang). Kesimpulannya menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
3.	Zahira Ismah dan Tias Ernawati (Ismah & Ernawati', 2018)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil belajar IPA Siswa kelas VIII SMP ditinjau dari kerjasama siswa	Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP N 3 Kasihan ditinjau dari kerjasama siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini adalah <i>quasi eksperiment</i>. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, teknik angket, dan teknik dokumentasi. Instrument tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal dan instrumen angket berupa pernyataan yang berjumlah 20 butir. Hasil perhitungan

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			diperoleh $F_{hitung} = 9,315$ dengan $p = 0,004$ dan rerata hasil belajar sebesar 20,192, rerata hasil angket sebesar 77,846. Uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT dan ekspositori. Berdasarkan rerata hasil belajar dan hasil angket, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII di tinjau dari kerjasama siswa
4.	Poy Saefullah Zevender	Penerapan Model Pembelajaran	Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran active learning

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
		Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen Quasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Kelas X di SMA Negeri 1 Gegesik Kabupaten Cirebon)	tipe quiz team berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Hasil analisis terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan rata-rata postes eksperimen sebesar 79,1 dan rata-rata postes control 70,35. Sedangkan rata-rata pretes eksperimen sebesar 57,89 dan rata-rata posttest eksperimen 79,12. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan 57 terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Yang dimana variable x

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			mempengaruhi variabel y , variable x sebesar 67 dan masih ada 33% yaitu variabel y yang dipengaruhi oleh faktor lain
5.	Alfi Yunita, Ratulani Juwita dan Suci Elma Kartika (Yunita et al., 2020)	Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> terhadap hasil belajar matematika siswa	Anggapan bahwa matematika sulit dan besarnya rasa takut siswa untuk bertanya pada guru menjadi permasalahan tersendiri dalam pembelajaran matematika. Solusinya adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif seperti Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian adalah penelitian <i>pre-eksperimen</i>, dengan desain penelitian <i>one shot case study</i>. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 5 Padang yang terdaftar pada tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah sembilan kelas. Sampelnya yaitu 28 siswa kelas VIII.5 yang ditentukan dengan teknik <i>purposive sampel</i>. Instrumen yang digunakan adalah soal <i>posttest</i> berupa <i>essay</i>. Hasil

No.	Nama Penulis	Judul	Ringkasan
			penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar.

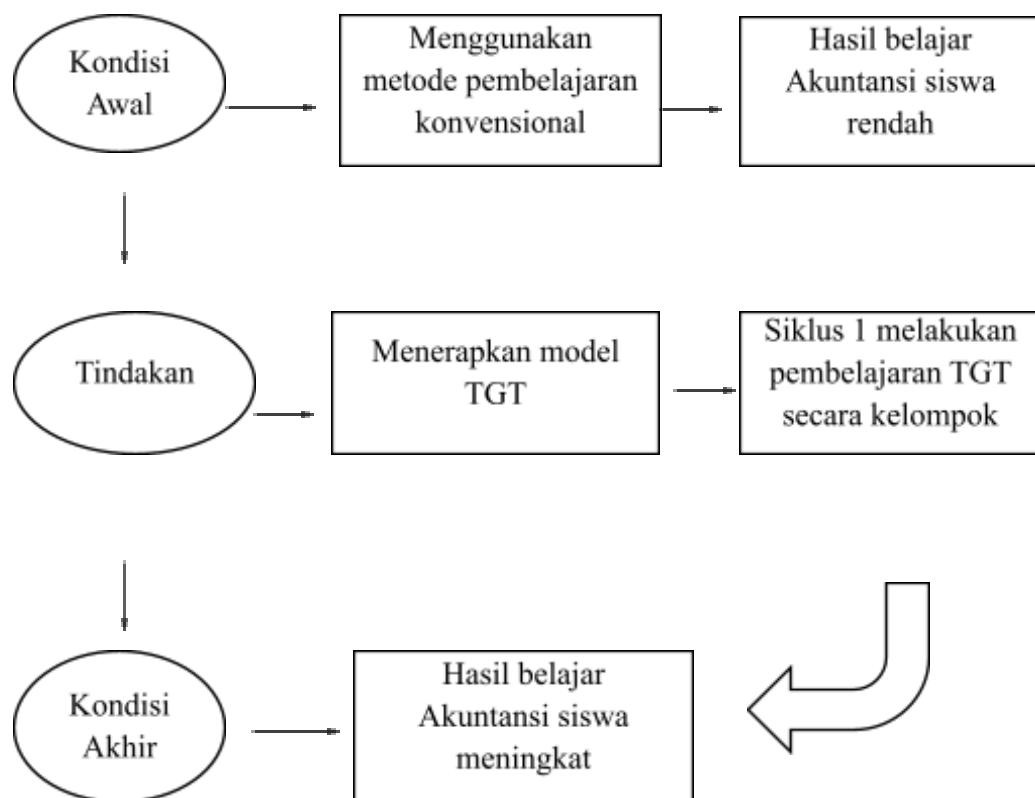
Berdasarkan hal diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang saya buat berbeda dengan penelitian terdahulu dan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK PGRI Jatibarang”.

2.3 Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pelaksanaannya model ini memiliki pengaruh mempermudah proses pembelajaran karena dengan menggunakan media yang menyenangkan membuat siswa menjadi lebih aktif

dan antusias dalam belajar materi yang disampaikan pun akan mudah dipahami dan diingat.

Selain mempermudah model ini juga memiliki beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran yaitu membutuhkan fasilitas dan biaya yang memadai serta membutuhkan keaktifan siswa. Diharapkan setelah pembelajaran menggunakan model ini siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran kemudian terjadi peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Suharsimi Arikunto (2002:64) mengungkapkan bahwa “Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul”. Berdasarkan permasalahan diatas maka dalam penelitian ini dibuat hipotesis sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan awal siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi di kelas XI SMK PGRI Jatibarang pada tahun pelajaran 2021/2022
- 2) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi di kelas XI SMK PGRI Jatibarang pada tahun pelajaran 2021/2022

Pengetahuan awal siswa, Model pembelajaran kooperatif Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi di kelas XI SMK PGRI Jatibarang pada tahun pelajaran 2021/2022.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan/paradigma penelitian

Dalam suatu penelitian seorang peneliti harus menentukan akan menggunakan jenis penelitian yang bagaimana dan seperti apa, tentu seorang peneliti harus menggunakan jenis penelitian yang tepat agar peneliti bisa memperoleh gambaran jelas mengenai masalah yang dihadapi dan dapat menemukan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:7) penelitian kuantitatif dinamakan model tradisional, karena model ini cukup lama digunakan sehingga menjadi tradisi sebagai model untuk penelitian. Model ini disebut model kuantitatif karena data penelitian yaitu berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistic dengan bantuan program aplikasi *SPSS 26* pada penelitian kuantitatif peneliti menggunakan model penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 72) menyatakan model penelitian eksperimen yaitu model penelitian yang menggunakan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Menurut (Arikunto, 2010) model penelitian yaitu cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan model

eksperimen. Pada penelitian ini menggunakan *design pretest-posttest control group design* atau desain kelompok eksperimen. Desain penelitian dapat ditunjukkan pada tabel 3.1 seperti berikut:

Tabel 3.1
Pretest-posttest Control Group Design

Group	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Sumber : Arikunto (2010)

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk dapat mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum Akuntansi kelas XI di SMK PGRI Jatibarang, maka peneliti menggunakan bentuk desain quasi experiment yaitu *Control Group Design* atau desain kelompok eksperimen.

3.2 Lokasi Penelitian

Peneliti memilih untuk melaksanakan sebuah penelitian di kelas XI Akuntansi SMK PGRI Jatibarang yang terletak di Jl. Mayor Dasuki No. 159, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

3.3 Variabel Penelitian

penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan model penelitian eksperimen. Pada penelitian kuantitatif menggambarkan sebuah variabel, variabel merupakan obyek penelitian atau yang akan menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK PGRI Jatibarang. Maka dari itu dalam penelitian ini menggambarkan dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

1) Variabel Independen

Variabel Independen ini sering disebut variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel ini sering disebut variabel bebas yakni variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

2) Variabel dependen,

Variabel dependen ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel dependen sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2
Indikator Variabel

No.	Variabel	Definisi	Indikator
1	Hasil Belajar (Y)	kemampuan-ke mampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Yunita et al., 2020)	1) Visual 2) Menulis 3) Mendengar 4) Lisan 5) Mental
2	Model Pembelajaran Teams Games Tournament (X)	salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan,	1) Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok 2) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi 3) Siswa memberikan jawaban

No.	Variabel	Definisi	Indikator
		dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka	dalam tahap permainan (<i>game</i>)

3.4 Populasi dan sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013: 80) populasi adalah wilayah umum yang terdiri atas : obyek/subyek yang mana mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Akuntansi SMK PGRI Jatibarang yang berjumlah 57 siswa.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. jika populasinya besar, maka peneliti tidak mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya di karenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, oleh karena itu peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi (Sugiyono 2013: 81). Teknik pengambilan sampel tergolong *non probability sampling* dengan *purposive sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu.

3.5 Sumber data dan Teknik pengumpulan data

3.5.1 Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data yang berupa data primer dan data sekunder.

1) Data primer

Menurut Sugiyono (2012: 139) menyatakan bahwa sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Peneliti mengumpulkan data primer dengan menggunakan observasi dan juga kuesioner. Observasi adalah model pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan aktivitas atau kejadian yang terjadi sesuai kenyatannya observasi dilakukan pada sebuah tempat yang ingin di teliti. Kuesioner ialah model pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara memeberikan

sebuah pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang diajukan kepada responden untuk dijawab.

Data primer diperoleh secara langsung dari sumber data yang didapat dengan cara mengobservasi dan menyebar angket atau kuesioner kepada siswa kelas XI AKL PGRI Jatibarang.

2) Data sekunder

Menurut Sugiyono (2012: 141) mendefinisikan data sekunder merupakan sumber data yang dapat diperoleh dengan cara membaca, mempelajari, dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, dan dokumen. Peneliti mendapatkan data sekunder ini dengan cara seperti mengumpulkan artikel, buku-buku, jurnal, serta memanfaatkan media internet dan arsip data di SMK PGRI Jatibarang.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan 3 teknik untuk memperoleh data, yaitu :

1) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Sugiyono (2013: 145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi diterapkan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa

pada saat proses pembelajaran akuntansi menggunakan model *Times Games Tournament (TGT)*.

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Bagaimana cara mengajar dan bagaimana sikap siswa terhadap proses belajar mengajar juga sebagai sarana menggali informasi terkait pembelajaran di kelas. Dengan melakukan observasi peneliti dapat lebih mudah dalam melakukan penelitian karena benar-benar mengetahui kondisi kelas yang sebenarnya serta masalah-masalah yang terjadi pada kelas tersebut.

2) Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berbentuk tes. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010).

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan menyelesaikan soal materi setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Times Games Tournament*. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretes diberikan untuk melihat kemampuan awal siswa dan postes diberikan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan model pembelajaran

Times Games Tournament. Tes yang diberikan berbentuk soal essay.

3) Angket/Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti mengetahui variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan responden (Sugiyono, 2013: 142).

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Kuesioner diberikan kepada siswa kelas XI Akuntansi di SMK PGRI Jatibarang sebelum dan setelah melaksanakan proses pembelajaran akuntansi pada kelas *control* dan kelas *experiment*, serta untuk mengetahui tanggapan responden terhadap hasil belajar akuntansi dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati. Penggunaan instrumen tes dan angket pada penelitian diberikan untuk siswa kelas *control* dan kelas *experiment*

yakni kelas XI AKL 1 sebagai kelas kontrol dan XI AKL 2 sebagai kelas eksperimen.

Tahapanya adalah sebagai berikut:

1. Pre Test

Pre test dilakukan pada awal kegiatan penelitian ditujukan kepada semua sampel yakni kelas *control* dan kelas *experiment* dengan instrument soal yang sama.

2. Post Test

Post test dilakukan pada tahap terakhir ketika semua indikator sudah disampaikan oleh peneliti. Post test ini diberikan setelah perlakuan terhadap sampel kelas.

3. Angket

Angket respon siswa yang mana digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang diberlakukan selama proses pembelajaran. Penilaian angket ini menggunakan Skala Likert yang terdiri dari pernyataan positif dengan disediakan lima pilihan jawaban yakni : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Dalam penelitian kuantitatif, Menurut Sugiyono (2013: 147) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan serta menyimpulkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan cara statistik. Adapun statistik yang digunakan adalah Uji t. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum Uji t dilakukan. Persyaratannya yaitu:

1) Uji Instrumen

(a) Uji Validitas

Uji validitas merupakan mengkorelasikan antar masing-masing skor item indikator dengan total skor konstruk. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05.

Kriteria pengujiannya yaitu, H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah) dan H_0 ditolak apabila $r_{statistik} \leq r_{tabel}$. (alat ukur yang digunakan tidak valid atau tidak sah)

Berikut ini adalah data hasil perhitungan uji coba validitas instrument dengan bantuan SPSS 26 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Angket

No	No. Angket	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	04	0,719	0,361	Valid
2	06	0,380	0,361	Valid
3	07	0,591	0,361	Valid
4	10	0,383	0,361	Valid
5	11	0,486	0,361	Valid
6	14	0,466	0,361	Valid
7	17	0,535	0,361	Valid
8	18	0,555	0,361	Valid
9	19	0,558	0,361	Valid
10	20	0,671	0,361	Valid

Sumber : SPSS 26

Dari hasil uji validitas angket diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran koperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dari 20 pernyataan terdapat 10 item yang dinyatakan valid seperti tabel diatas yaitu pada nomor angket 4, 6,

7, 10, 11, 14, 17, 18, 19, dan 20. Sedangkan nomor item 1, 2, 3, 5, 8, 9, 12, 13, 15, dan 16 dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Soal

No	No. Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	03	0,453	0,361	Valid
2	04	0,541	0,361	Valid
3	05	0,604	0,361	Valid
4	07	0,604	0,361	Valid
5	10	0,457	0,361	Valid
6	11	0,613	0,361	Valid
7	16	0,541	0,361	Valid
8	17	0,477	0,361	Valid
9	18	0,469	0,361	Valid
10	20	0,613	0,361	Valid

Sumber : *SPSS 26*

Dari hasil uji validitas soal diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran koperatif tipe *TGT* dari 20 pertanyaan terdapat 10 item soal yang dinyatakan valid seperti tabel diatas yaitu pada nomor soal 3, 4, 5, 7, 10, 11, 16, 17, 18, dan 20.

Sedangkan nomor item 1, 2, 6, 8, 9, 12, 13, 14, 15, dan 19 dinyatakan tidak valid.

(b) Uji Reliabilitas

Menurut Notoatmodjo (2005) dalam Widi R (2011), reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Biasanya sebelum dilakukan uji reliabilitas data, dilakukan uji validitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, dan baru dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, apabila data yang diukur tidak valid, maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010), Cronbach's Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0. Pada metode Cronbach's Alpha digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

k = jumlah butir pertanyaan yang sah

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian skor total

Perhitungan menggunakan rumus Cronbach's Alpha diterima, apabila perhitungan r hitung $>$ r tabel 5%.

Berdasarkan kriteria beberapa ahli (Gregory, 1996; Manning & Don Munro, 2006; Nunally, 1978; Pallant, 2005, 2010) dapat dilaporkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik dengan nilai Alpha Cronbach (.63). Perhatikan bahwa semakin banyak butir pertanyaan dalam kuesioner Anda semakin tinggi nilai reliabilitasnya. Dengan kata lain, instrumen pengukuran dengan banyak butir pertanyaan akan lebih reliabel. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 26* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Alpha Cronbach	Keterangan
X	0,640	Reliabel
Y	0,657	Reliabel

Sumber : *SPSS 26*

Hasil perhitungan uji reliabilitas metode Cronbach's Alpha (r hitung) dapat dilihat pada kolom Cronbach's Alpha, yaitu 0.640 untuk variable X dan 0,657 untuk variable Y. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil Cronbach's Alpha data dari items tersebut

reliabel. Adapun perhitungan skor uji reliabilitas soal dan angket dapat dilihat dalam lampiran.

(c) Uji Tingkat Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran butir soal maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2015:23)

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab benar pada soal tersebut

JS : jumlah siswa

Tabel 3.6
Kriteria Tingkat Kesukaran

IK (Indeks Kesukaran)	Interpretasi
IK = 0,00	Soal terlalu sukar
$0,00 < IK < 0,30$	Soal sukar
$0,30 < IK < 0,70$	Soal Sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Soal mudah
IK = 1,00	Soal terlalu mudah

Sumber : Arikunto (2015:225)

Adapun hasil uji coba tingkat kesukaran soal essai sebanyak 20 (Dua puluh) soal yang dilakukan dikelas X AKL 1

dan X AKL 2 SMK PGRI Jatibarang yang mana materinya sudah pernah di pelajari tentang akuntansi perusahaan jasa. Berdasarkan data hasil uji coba dalam bentuk tes essai sebanyak 20 (Dua puluh) soal dengan menggunakan program *SPSS 26*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Analisis Indeks Kesukaran Soal

No	No Soal	Indeks Kesukaran	Level
1	03	0,51	Sedang
2	04	0,695	Sedang
3	05	0,42	Sedang
4	07	0,42	Sedang
5	10	0,725	Mudah
6	11	0,38	Sedang
7	16	0,695	Sedang
8	17	0,715	Sedang
9	18	0,415	Sedang
10	20	0,38	Sedang

Sumber : *SPSS 26*

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas soal essai maka di uji tingkat kesukaran soal, adapun hasil dari uji tingkat kesukaran dari 10 soal terdapat 9 Soal berkategori sedang, dan 1

soal yang berkategori sangat mudah. Dan perhitungan skor hasil uji index kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran.

(d) Uji Daya Pembeda

Menurut Arikunto uji daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Adapun rumus uji daya pembeda sebagai berikut:

$$\text{Daya pembeda} = \frac{\text{Rata - rata kelompok atas} - \text{rata - rata kelompok bawah}}{\text{skor maksimum soal}}$$

Adapun kriteria interpretasi indeks diskriminasi soal tersebut sebagaimana tertera dalam tabel berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi
< 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,00 - 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,40 - 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,70 - 1,00	Baik sekali (<i>Excellent</i>)
Negative	Tidak baik

Sumber : (Arikunto, 2010:218)

Berdasarkan data hasil uji coba daya pembeda soal sejumlah 20 soal yang validitas, reliabilitas, dan uji tingkat

kesukaran, Selanjutnya uji daya pembeda soal yakni menggunakan SPSS 26 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.9
Hasil Uji Analisis Daya Pembeda Soal

No	No Soal	Daya Pembeda	Kategori
1	03	0,309	Cukup (<i>satisfactory</i>)
2	04	0,428	Baik (<i>good</i>)
3	05	0,492	Baik (<i>good</i>)
4	07	0,492	Baik (<i>good</i>)
5	10	0,308	Cukup (<i>satisfactory</i>)
6	11	0,534	Baik (<i>good</i>)
7	16	0,428	Baik (<i>good</i>)
8	17	0,358	Cukup (<i>satisfactory</i>)
9	18	0,351	Cukup (<i>satisfactory</i>)
10	20	0,534	Baik (<i>good</i>)

Berdasarkan data Tabel 3.9 tersebut terdapat 4 (empat) soal yang mempunyai daya pembeda dengan kategori cukup (*satisfactory*), dan 6 (enam) soal yang berkategori baik (*good*), adapun skor nilai uji daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran.

2) Kesimpulan Uji Instrumen

Berdasarkan data uji validitas angket dan uji reliabilitas angket, terdapat 10 pernyataan angket yang ditolak yaitu nomor 01, 02, 03, 05, 08, 09, 12, 13, 15, 16. maka butir pernyataan angket yang diterima dan digunakan adalah nomor 04, 06, 07, 10, 11, 14, 17, 18, 19, 20. sejumlah 10 butir angket.

Berdasarkan uji validitas soal, uji reliabilitas soal, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda soal, maka soal essay yang menjadi instrument penelitian berjumlah 10 soal essay dengan butir soal nomor 03, 04, 05, 07, 10, 11, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan soal essay yang tidak digunakan berjumlah 10 soal essay dengan butir soal nomor 01, 02, 06, 08, 09, 12, 13, 14, 15, dan 19.

3) Uji N Gain

N-gain digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Rumus N-gain yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$g = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

Keterangan:

g = gain score ternormalisasi

X_{pretest} = skor tes awal

X_{posttest} = skor tes akhir

X_{max} = skor maksimum

Adapun kriteria interpretasi indeks N- Gain sebagaimana tertera dalam tabel berikut:

Tabel 3.10
Kriteria Indeks N-Gain

NO	Indek Gain	Interpretasi
1	$g > 0,70$	Tinggi
2	$0,3 < g \leq 0,70$	Sedang
3	$g \leq 0,30$	Rendah

Sumber : Vincent, Jurnal Internasional 2005:112

4) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal artinya mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan ketentuan jika $Asymp.sig > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal (Singgih Santoso, 2014). Dalam hal ini menggunakan bantuan program komputer *SPSS (Statistical Product and Service)* 26.

Dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak hanya dilihat pada baris *Asymp. Sig (2-tailed)*. Jika nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi yang ditentukan misalnya 5% maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig* lebih dari atau sama dengan 5% maka data berdistribusi normal (Muhson, 2011: 58).

5) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan instrumen yang diujikan bersifat homogen atau tidak. Jika data bersifat homogen maka peneliti dapat melakukan tahap analisis data lanjutan, apabila sebaliknya, maka harus ada pembetulan-pembetulan metodologis.

Uji Harley merupakan uji homogenitas variansi yang sangat sederhana karena cukup membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil. Uji homogenitas variansi dengan rumus Harley bisa digunakan jika jumlah sampel antar kelompok sama. Misal ada dua populasi normal dengan variansi σ_1^2 dan σ_2^2 . Akan diuji mengenai uji dua pihak untuk pasangan hipotesis:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis H_0 adalah :

$$F = \frac{\text{Varians Tersebar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Dimana tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{1/2}$

6) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan Uji t. Uji t digunakan ketika informasi mengenai nilai variansi populasi tidak diketahui dan bentuk datanya berupa interval dan rasio.

Uji t menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas secara individual terhadap variabel terikat. Kriteria pengujian sebagai berikut:

$H_0: b = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh secara parsial pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa.

$H_a: b \neq 0$, terdapat pengaruh secara parsial pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa pada Hasil belajar siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan signifikansi t hitung lebih besar dari 0,05

H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan signifikansi t hitung lebih kecil dari 0,05.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian

4.1.1 Sejarah Singkat

SMK PGRI Jatibarang berdiri sejak tahun 1979/1980 dan telah meluluskan setidaknya lebih dari 9000 siswa. Pendirian SMK PGRI Jatibarang dipelopori oleh Drs. H. Uto Karnito Warsam dan beliau juga merupakan Kepala Sekolah Pendiri yang memimpin SMK PGRI Jatibarang sejak 1979 s.d. 2009. SMK PGRI Jatibarang merupakan salah satu SMK pertama yang berdiri di Kabupaten Indramayu. Sampai sekarang sekolah ini masih menunjukkan eksistensinya dan terus berbenah dalam berbagai hal untuk senantiasa meningkatkan mutu pendidikannya. SMK PGRI Jatibarang merupakan salah satu sekolah favorit dan terbesar di Kabupaten Indramayu. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa secara keseluruhan pada tahun pelajaran 2021/2022 yaitu 1734 siswa dan terdiri dari 48 Rombongan Belajar.

4.1.2 Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMK PGRI Jatibarang
N S S	: 32.402.1807.001
NPSN	: 20215971
Alamat Sekolah	: Jalan Mayor Dasuki No. 159 Jatibarang

Nomor SK Pendirian : 921/102.5/M.81
 Tanggal : 24 Juni 1981
 Nama Kepala Sekolah : Entin Suhartini, S.Sos, M.A

4.2 Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juni – 15 Juli 2022 bertempat di SMK PGRI Jatibarang – Indramayu dengan populasi seluruh kelas XI (sebelas) yang berjumlah 57 siswa dan sampel yang diambil adalah kelas XI AKL 1 dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas *control* dan AKL 2 berjumlah 28 siswa sebagai kelas *experiment*.

Kegiatan pembelajaran di kelas *experiment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005 : 163).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum Akuntansi kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang, maka peneliti menggunakan bentuk desain *quasi experiment* yaitu *Control Group Design* atau desain kelompok eksperimen. Kemudian penelitian yang menggunakan model pembelajaran konvensional di SMK

PGRI Jatibarang dan untuk mengetahui apakah pembelajaran akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka dari itu di uji melalui tes. Tes tersebut berupa soal uraian (*essai*) yang berjumlah 10 soal uraian yang di laksanakan dua kali tes yaitu sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajan (*post test*) untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah dicapai.

Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, terdapat hasil belajar yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *post test* hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan setelah diterapkanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Pada penelitian ini menggunakan analisis uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji t) dengan menggunakan bantuan program *Statistical Producc Service Solution (SPSS)* versi 26.

4.3 Hasil Penelitian

Setelah dilaksanakanya penelitian maka diperoleh data-data penelitian yang kemudian diolah menggunakan program *Statistical Producc Service Solution (SPSS)* 26 untuk dianalisis dan dibuat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan. Data hasil penelitian meliputi hasil nilai tes tertulis soal uraian akuntansi dan nilai angket untuk kelas eksperimen dan control selama proses pembelajaran, maka diperoleh data sebagai berikut:

4.3.1 Hasil Tes Uraian

1. Hasil Kemampuan Awal (*Pretest*)

Dilaksanakannya *pretest* pada kelas control dan eksperimen adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa di SMK PGRI Jatibarang kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2. Dengan data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Tes *Pretest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
1	Peserta Didik 1	58	57
2	Peserta Didik 2	43	45
3	Peserta Didik 3	55	51
4	Peserta Didik 4	54	49
5	Peserta Didik 5	52	50
6	Peserta Didik 6	58	54
7	Peserta Didik 7	58	46
8	Peserta Didik 8	49	47
9	Peserta Didik 9	52	47
10	Peserta Didik 10	54	51
11	Peserta Didik 11	56	54
12	Peserta Didik 12	61	59
13	Peserta Didik 13	56	55
14	Peserta Didik 14	58	49
15	Peserta Didik 15	54	52
16	Peserta Didik 16	71	59

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
17	Peserta Didik 17	55	46
18	Peserta Didik 18	49	52
19	Peserta Didik 19	57	47
20	Peserta Didik 20	61	52
21	Peserta Didik 21	63	50
22	Peserta Didik 22	65	57
23	Peserta Didik 23	51	55
24	Peserta Didik 24	50	49
25	Peserta Didik 25	60	56
26	Peserta Didik 26	51	61
27	Peserta Didik 27	58	63
28	Peserta Didik 28	32	59
29	Peserta Didik 29		65
Jumlah		1.541	1.537
Nilai Tertinggi		71,00	65,00
Nilai Terendah		32,00	45,00
Nilai Rata-Rata		55,04	53,00
Varian		51,51	29,07

Sumber : *Microsoft Excel 2016*

Berdasarkan tabel diatas terdapat 57 siswa, 28 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas control, kemudian diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah tes permulaan (*pretest*) pada kelas eksperimen yaitu 71 dan 32, sedangkan pada kelas control nilai tertinggi dan nilai terendahnya yaitu 65 dan 45. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 55,04 dan nilai

rata-rata 53,00 pada kelas kontrol. Serta terdapat nilai varian dengan jumlah 00 untuk kelas eksperimen dan nilai varian 00 untuk kelas kontrol.

2. Hasil Kemampuan Akhir (*Post Test*)

Berikut adalah data hasil nilai *posttest* kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang.

Tabel 4.2
Data Hasil Tes *Post Test*

No	Nama	Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol
1	Peserta Didik 1	85	74
2	Peserta Didik 2	75	71
3	Peserta Didik 3	82	73
4	Peserta Didik 4	84	73
5	Peserta Didik 5	85	79
6	Peserta Didik 6	87	71
7	Peserta Didik 7	78	80
8	Peserta Didik 8	83	66
9	Peserta Didik 9	82	75
10	Peserta Didik 10	83	77
11	Peserta Didik 11	85	78
12	Peserta Didik 12	82	77
13	Peserta Didik 13	88	76
14	Peserta Didik 14	83	75
15	Peserta Didik 15	82	68
16	Peserta Didik 16	77	62
17	Peserta Didik 17	86	67
18	Peserta Didik 18	82	68
19	Peserta Didik 19	75	69

No	Nama	Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol
20	Peserta Didik 20	86	63
21	Peserta Didik 21	82	67
22	Peserta Didik 22	76	75
23	Peserta Didik 23	82	80
24	Peserta Didik 24	83	75
25	Peserta Didik 25	81	76
26	Peserta Didik 26	88	80
27	Peserta Didik 27	82	70
28	Peserta Didik 28	83	78
29	Peserta Didik 29		74
Jumlah		2.307	2.117
Nilai Tertinggi		88,00	80,00
Nilai Terendah		75,00	62,00
Nilai Rata-Rata		82,39	73,00
Varian		12,46	25,92

Sumber : *Microsoft Excel 2016*

Berdasarkan tabel diatas terdapat 57 siswa, 28 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas control, kemudian diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah tes permulaan (*pretest*) pada kelas eksperimen yaitu 88 dan 75, sedangkan pada kelas control nilai tertinggi dan nilai terendahnya yaitu 80 dan 62. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 82,39 dan nilai rata-rata 73,00 pada kelas control. Serta terdapat nilai varian dengan jumlah 00 untuk kelas eksperimen dan nilai varian 00 untuk kelas kontrol.

4.3.2 Hasil Angket

Pemberian angket memiliki tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*. Angket ini diberikan pada kelas eksperimen yakni kelas XI AKL 2, angket ini diberikan sebelum penerapan pembelajaran dengan metode konvensional dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan *Times Games Tournament (TGT)*.

Jumlah pernyataan yang digunakan berjumlah 18 pernyataan dengan bentuk pernyataan positif. Terdapat 5 alternatif jawaban yang dipilih dalam angket ini yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Siswa hanya dapat memilih satu jawaban alternatif dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan yang dialami. Perhitungan angket dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.3
Perhitungan Hasil Angket kelas Eksperimen

NO	Q	TANGGAPAN RESPONDEN										N
		SS		S		RR		TS		STS		
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	1	11	39,3	14	50,0	1	3,6	2	7,1	0	0	28
2	2	18	64,3	2	7,1	3	10,7	5	17,9	0	0	28
3	3	19	67,9	9	32,1	0	0	0	0	0	0	28
4	4	6	21,4	14	50,0	4	14,3	4	14,3	0	0	28
5	5	6	21,4	21	75,0	1	3,6	0	0	0	0	28

6	6	3	10,7	25	89,3	0	0	0	0	0	0	28
7	7	3	10,7	17	60,7	8	28,6	0	0	0	0	28
8	8	1	3,6	27	96,4	0	0	0	0	0	0	28
9	9	27	96,4	1	3,6	0	0	0	0	0	0	28
10	10	1	3,6	22	78,6	5	17,9	0	0	0	0	28

Sumber : SPSS 26

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dideskripsikan, jumlah siswa yang menjawab soal pernyataan di kelas *experiment* yaitu 28 siswa dengan prosentase 100%, untuk pernyataan nomor satu yakni 11 (39,3%) siswa menjawab sangat setuju, untuk jawaban setuju sebanyak 14 (50,0%), kemudian jawaban ragu-ragu sebanyak 1 (3,6%) dan jawaban tidak setuju sebanyak 2 (7%) siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor dua yakni 18 (64,3%) siswa menjawab sangat setuju, untuk jawaban setuju sebanyak 2 (7,1%), kemudian jawaban ragu-ragu sebanyak 3 (10,7%) dan jawaban tidak setuju sebanyak 5 (17,9%) siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor tiga yakni 19 (67,9%) siswa menjawab sangat setuju, dan untuk jawaban setuju sebanyak 9 (32,1%).

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor empat yakni 6 (21,4%) siswa menjawab sangat setuju, untuk jawaban setuju sebanyak 14 (50,0%), kemudian jawaban ragu-ragu sebanyak 4 (14,3%) dan jawaban tidak setuju sebanyak 4 (14,3%) siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor lima yakni 6 (21,4%) siswa menjawab sangat setuju, untuk jawaban setuju sebanyak 21 (75,0%), dan jawaban ragu-ragu sebanyak 1 (3,6%) siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor enam yakni 3 (10,7%) siswa menjawab sangat setuju, dan untuk jawaban setuju sebanyak 25 (89,3%), siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor tujuh yakni 3 (10,7%) siswa menjawab sangat setuju, untuk jawaban setuju sebanyak 17 (60,7%), dan jawaban ragu-ragu sebanyak 8 (28,6%) siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor delapan yakni 1 (3,6%) siswa menjawab sangat setuju, dan untuk jawaban setuju sebanyak 27 (96,4%), siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor sembilan yakni 27 (96,4%) siswa menjawab sangat setuju, dan untuk jawaban setuju sebanyak 1 (3,6%) siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 untuk pernyataan nomor sepuluh yakni 1 (3,6%) siswa menjawab sangat setuju, untuk jawaban setuju sebanyak 22 (78,6%), dan jawaban ragu-ragu sebanyak 5 (17,9%) siswa.

4.4 Hasil Pengolahan Data

4.4.1 Respon Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa Bab Jurnal Penyesuaian.

Untuk mengetahui bagaimana respon siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada kegiatan pembelajaran maka dapat diketahui hasil perhitungan angket berikut deskripsinya dengan menggunakan bantuan program *SPSS 26* yang mana isi angketnya meliputi indikator-indikator yang mewakili tiap variabel dari pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*.

Perhitungan angket hasilnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4a
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 01

ANGKET01					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	7.1	7.1	7.1
	RR	1	3.6	3.6	10.7
	S	14	50.0	50.0	60.7
	SS	11	39.3	39.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 1 yang berisi pernyataan “Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar berlangsung” mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 50,0%. hal ini berarti menunjukan siswa tertarik belajar akuntansi.

Tabel 4.4b

Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 02

ANGKET02					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	5	17.9	17.9	17.9
	RR	3	10.7	10.7	28.6
	S	2	7.1	7.1	35.7
	SS	18	64.3	64.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 2 yang berisi pernyataan “Saya menandai hal-hal yang penting pada saat membaca buku yang berhubungan dengan materi”. Mayoritas siswa menjawab sangat setuju dengan prosentase 64,3 % hal ini menunjukan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 4.4c
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 03

ANGKET03					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	9	32.1	32.1	32.1
	SS	19	67.9	67.9	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 3 yang berisi pernyataan “Saya senang memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar” mayoritas siswa menjawab sangat setuju sebanyak 19 orang 67,9%. hal ini berarti menunjukan siswa merasa senang belajar akuntansi khususnya materi yang disampaikan.

Tabel 4.4d
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 04

ANGKET04					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	14.3	14.3	14.3
	RR	4	14.3	14.3	28.6
	S	14	50.0	50.0	78.6
	SS	6	21.4	21.4	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 4 yang berisi pernyataan “Saya senang mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok”, yang menjawab setuju sebanyak 50,0% ini artinya siswa senang belajar secara berkelompok.

Tabel 4.4e
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 05

ANGKET05					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RR	1	3.6	3.6	3.6
	S	21	75.0	75.0	78.6
	SS	6	21.4	21.4	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 5 yang berisi “Saya mengajukan pertanyaan kepada guru agar lebih memahami materi”. Mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 75% artinya siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Tabel 4.4f
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 06

ANGKET06					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	25	89.3	89.3	89.3
	SS	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 6 yang berisi “Saya senang dengan adanya model pembelajaran *TGT* yang diterapkan pada mata pelajaran akuntansi sehingga saya lebih aktif dalam proses belajar”. Mayoritas siswa menjawab 89,3% artinya siswa senang dengan adanya model pembelajaran *TGT* yang diterapkan pada mata pelajaran akuntansi sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Tabel 4.4g
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 07

ANGKET07					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RR	8	28.6	28.6	28.6
	S	17	60.7	60.7	89.3
	SS	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 7 yang berisi “Materi yang disampaikan adalah materi yang menarik bagi siswa”. Mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 60,7% artinya materi yang disampaikan adalah materi yang menarik bagi siswa.

Tabel 4.4h
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 08

ANGKET08					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	27	96.4	96.4	96.4
	SS	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa angket nomor 8 yang berisi “Saya menjawab pertanyaan ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team*

Games Tournament (TGT)”. Mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 96,4% artinya siswa memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Tabel 4.4i
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 09

ANGKET09					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RR	1	3.6	3.6	3.6
	S	27	96.4	96.4	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa angket nomor 9 yang berisi “Guru membuat suasana lebih menarik dengan pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*”. Mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 96,4% artinya guru membuat suasana pembelajaran lebih menarik dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Tabel 4.4j
Hasil Uji Frekuensi Statistic Angket 10

ANGKET10					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RR	5	17.9	17.9	17.9
	S	22	78.6	78.6	96.4
	SS	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa angket nomor 10 yang berisi “Saya suka mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi

berlangsung”. Mayoritas siswa menjawab setuju sebanyak 78,6% artinya suka mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi berlangsung.

Berdasarkan hasil respon siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dari 10 pernyataan yang dibagikan mayoritas siswa menjawab setuju. Hal ini dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan materi jurnal penyesuaian mendapatkan respon yang positif atau baik.

4.4.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Materi Jurnal Penyesuaian Antara Kelas Eksperimen Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament (TGT)* Dengan Siswa Kelas Kontrol Yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Untuk dapat mengetahui nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian antara kelas *experiment* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dengan kelas *control* yang mana menggunakan model pembelajaran konvensional digunakan uji-t. Berikut langkah – langkah pengujian uji-t :

4.4.2.1 Uji Perbedaan *Post Test Experiment* dengan *Post Test Control*

1. Perumusan H_0 dan H_a

$H_0: b = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh secara parsial yang menggunakan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang terhadap hasil belajar siswa

$H_a: b \neq 0$, terdapat pengaruh secara parsial pengaruh penerapan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang terhadap hasil belajar siswa.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Post Test Experiment dan control	Equal variances assumed	5.924	.018	8.065	55	.000	9.393	1.165	7.059	11.727
	Equal variances not assumed			8.116	49.981	.000	9.393	1.157	7.068	11.717

Tabel 4.5

Hasil Uji *Independent Sample Test Post-Test Experiment* dengan *Post-Test Control*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test Experiment dan control	EXPRIMENT	28	82.39	3.531	.667
	CONTROL	29	73.00	5.092	.946

2. Kesimpulan

Hipotesis :

$H_0: b = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh secara parsial yang menggunakan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang terhadap hasil belajar siswa

$H_a: b \neq 0$, terdapat pengaruh secara parsial pengaruh penerapan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, diperoleh hasil nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 kriteria pengambilan keputusan apabila data memiliki nilai Sig.(2-tailed)<0,05 artinya maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika memiliki nilai Sig.>0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan nilai Sig.(2-tailed) Sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat peningkatan hasil belajar antara kelas *experiment* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dengan kelas *control* yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh rata-rata skor *post test* kelas *experiment* sebesar 82,39 sedangkan rata-rata *post test* kelas control sebesar 73,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas

kontrol, yang mana kelas eksperimen lebih tinggi nilai rata-ratanya dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan kata lain penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI AKL di SMK PGRI Jatibarang dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

4.4.2.2 Uji Perbedaan *Pretest Experiment* dengan *Posttest Experiment*

1. Perumusan H_0 dan H_a

$H_0 = 0$, artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest experiment* dengan nilai *post test* kelas *experiment* secara parsial yang menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang terhadap hasil belajar.

$H_a \neq 0$, terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest experiment* dengan nilai *post test* kelas *experiment* penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang terhadap hasil belajar.

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest experiment* dengan nilai *post test* kelas *experiment* maka bias dibuktikan dengan Uji

Paired Sample T-Test dengan bantuan program *SPSS 26*. Hasil perhitungan yang sudah diolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST EXPERIMENT	5503.57	28	717.755	135.643
	POST TEST EXPERIMENT	8185.71	28	535.906	101.277

Hasil Uji Uji Paired Sample T-Test Pretest dan Post-Test Kelas Experiment

Paired Samples Test
Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST EXPERIMENT - POST TEST EXPERIMENT	-2682.143	946.750	178.919	-3049.254	-2315.031	-14.991	27	.000

Sumber : *SPSS 26*

2. Kesimpulan

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*

H_o : Tidak adanya pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*.

4.4.2.3 Uji Gain

N-gain digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran konvensional dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*.

Adapun deskripsi hasil belajar siswa kelas *experiment* dan kelas *control* sebagai berikut :

Tabel 4.7
Deskripsi Hasil Penelitian

Data Statistik	Experiment		Control	
	Pretest	Post-Test	Pretest	Post-Test
Jumlah Siswa	28	28	29	29
Jumlah Skor yang diperoleh	1.541	2.307	1.537	2.117
Rata-rata	55,04	82,39	53,00	73,00
Skor maximum	71,00	88,00	65,00	80,00

1. Uji N-Gain Hasil *Pretest* dan *Post-Test* kelas *Experiment*

$$g = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

$$g = \frac{82,39 - 55,04}{100 - 55,04}$$

$$g = 0,60$$

Setelah perhitungan diatas diperoleh nilai gain hasil *pretest* dan *post test* kelas *experiment* sebesar 0,60 maka dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas *experiment* dengan taraf sedang.

2. Uji N-Gain Hasil *Pretest* dan *Post-Test* kelas *Control*

$$g = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

$$g = \frac{73 - 53}{100 - 53}$$

$$g = 0,42$$

Setelah perhitungan diatas diperoleh nilai gain hasil *pretest* dan *post test* kelas *control* sebesar 0,42 maka dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas *control* dengan taraf sedang.

Berdasarkan hasil uji gain diatas hasil belajar siswa kelas *experiment* dan hasil belajar siswa kelas *control* yang menggunakan model pembelajaran konvensional sama-sama memiliki taraf sedang. Namun hasil ujinya tetap memiliki peningkatan dimana nilai gain 0,42 pada kelas *control* lebih kecil dibandingkan dengan *experiment* yang berjumlah 0,60. Maka kesimpulan yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas *experiment* dan kelas *control* terdapat peningkatan.

Sebelum dilakukannya uji hipotesis perlu diujikan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas terhadap skor *post-test* disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Uji Normalitas *Post-Test* kelas *Experiment* dan *Post-Test* kelas *Control*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.10918161

Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.080
	Negative	-.128
Test Statistic		.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal. Dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada table 4.8 diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Selanjutnya yaitu uji homogenitas antara data *post test* kelas *experiment* dan kelas *control* yaitu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.9
Uji Homogenitas *Post-Test* kelas *Experiment* dan *Post-Test* kelas *Control*

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTES EXPERIMEN & KONTROL	Based on Mean	1.226	1	55	.273
	Based on Median	1.057	1	55	.308
	Based on Median and with adjusted df	1.057	1	49.220	.309
	Based on trimmed mean	1.312	1	55	.257

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen atau heterogen. Dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada table 4.9 diketahui nilai signifikansi $0,257 > 0,05$ maka data tersebut homogen.

4.4.3 Uji T Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas XI SMK PGRI Jatibarang.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang- Indramayu, maka dilakukan uji regresi sederhana dengan bantuan program *SPSS* versi 26, adapun hasil uji regresi sederhana bisa dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Uji regresi Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.366 ^a	.389	.624	2.481

a. Predictors: (Constant), Model TGT

Berdasarkan tabel 4.10 diatas diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,624 (62,4%). Artinya kemampuan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dalam penelitian ini mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 62,4% sedangkan sisanya

sebesar 36,6% dijelaskan oleh variabel lain selain variabel yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.11
Regresi Linear

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	102.036	1	102.036	16.573	.000 ^b
	Residual	160.071	26	6.157		
	Total	262.107	27			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Model TGT

Berdasarkan tabel 4.11 diatas diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ hal ini berarti model regresi linear dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh penarapan model pembelajaran koopertif tipe *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa dapat diterima karena regresi yang dilakukan dapat diterima. maka selanjutnya menghitung koefisien regresi, yang mana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12
Koefisien Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.128	7.309		1.523	.140
	Model TGT	.363	.089	.624	4.071	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Pada tabel 4.12 diatas diperoleh nilai regresi , nilai signifikansi, untuk variabel penarapan model pembelajaran koopertif tipe *Times Games Tournament (TGT)* (x) adalah $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai

pada kolom bagian B adalah signifikan dengan persamaan ke dua variabel tersebut sebagai berikut:

$$P = 11,128 + 363 X$$

Hasil belajar Praktikum Akuntansi = $11,128 + 363$ penggunaan model pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)*.

Nilai konstanta 11,128 menyatakan jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)*, maka hasil belajar 11,128 atau 11,128 poin. Dengan koefisien X sebesar 363. Hal ini menyatakan bahwa terjadi penambahan nilai atau skor penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)* maka akan menaikkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa sebesar 11,128 poin.

Langkah selanjutnya yaitu Uji t untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel independen atau hasil belajar 11,128 poin . adapun kriteria pengaruh uji koefisien regresi dari variabel model pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa sebagai berikut:

$H_0: b = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh secara parsial pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa.

$H_a: b \neq 0$, terdapat pengaruh secara parsial pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan signifikansi t hitung lebih besar dari 0,05

H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan signifikansi t hitung lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan koefisien regresi X diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,071. Dengan tingkat sinifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-2) = 28-2 = 26$ dilakukan uji sepihak, dan didapat nilai t_{tabel} sebesar 3,707. Karena nilai t_{hitung} 4,071 dan t_{tabel} 3,707 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penerapan model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa berpengaruh signifikan.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

4.5.1 Respon Siswa Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa Yang Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dengan Materi Jurnal Penyesuaian

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana respon siswa yang belajar menggunakan model konvensional dan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang?”. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan analisa hasil angket sudah disebarkan yang mana diperoleh setelah proses penerapan model

pembelajaran kooptif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dengan materi jurnal penyesuaian di kelas experiment atau kelas AKL 2 terdapat hasil respon siswa sebagai berikut:

a. Respon positif terhadap penerapan model pembelajaran kooptif tipe

Times Games Tournament (TGT) dengan materi jurnal penyesuaian

- 1) Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar berlangsung, diperoleh jawaban positif sebesar 50,0%.
- 2) Saya menandai hal-hal yang penting pada saat membaca buku yang berhubungan dengan materi, diperoleh jawaban positif sebesar 64,3%.
- 3) Saya senang memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar, diperoleh jawaban positif sebesar 67,9%.
- 4) Saya senang mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok, diperoleh jawaban positif sebesar 50.0%.
- 5) Saya mengajukan pertanyaan kepada guru agar lebih memahami materi, diperoleh jawaban positif sebesar 75,0%.
- 6) Saya senang dengan adanya model pembelajaran *TGT* yang diterapkan pada mata pelajaran akuntansi sehingga saya lebih aktif dalam proses belajar, diperoleh jawaban positif sebesar 89,3%.
- 7) Materi yang disampaikan adalah materi yang menarik bagi siswa, diperoleh jawaban positif sebesar 60,7%.
- 8) Saya menjawab pertanyaan ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, diperoleh jawaban positif sebesar 96,4%.

9) Guru membuat suasana lebih menarik dengan pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, diperoleh jawaban positif sebesar 96,4%.

10) Saya suka mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi berlangsung, diperoleh jawaban positif sebesar 78,6%.

Berdasarkan hasil angket diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa bersifat positif.

4.5.2 Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian antara kelas *experiment* dan kelas *control* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan rumusan masalah yang ke dua yakni “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI SMK PGRI Jatibarang?”. Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh rata-rata skor *post test* kelas *experiment* sebesar 82,39 sedangkan rata-rata *post test* kelas *control* sebesar 73,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas *control*, yang mana kelas *experiment* lebih

tinggi nilai rata-ratanya dibandingkan dengan kelas *control*, dengan kata lain penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI AKL di SMK PGRI Jatibarang dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji gain hasil belajar siswa kelas *experiment* dan hasil belajar siswa kelas *control* yang menggunakan model pembelajaran konvensional sama-sama memiliki taraf sedang. Namun hasil ujinya tetap memiliki peningkatan dimana nilai gain 0,42 pada kelas *control* lebih kecil dibandingkan dengan *experiment* yang berjumlah 0,60. Maka kesimpulan yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas *experiment* dan kelas *control* terdapat peningkatan.

Hipotesis dalam rumusan masalah yaitu “Terdapat peningkatan hasil belajar kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian SMK PGRI Jatibarang”. Maka berdasarkan hasil analisis hipotesis diatas dapat diterima. sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siwa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*.

4.5.3 Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa kelas XI AKL di SMK PGRI Jatibarang tahun 2021-2022

Berdasarkan rumusan masalah yang ke tiga yaitu “Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI SMK PGRI Jatibarang?”. Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh nilai regresi, nilai signifikansi, untuk variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* (x) adalah $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai pada kolom bagian B adalah signifikan dengan persamaan ke dua variabel.

Langkah selanjutnya yaitu Uji t untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel independen atau hasil belajar 11,128 poin. Berdasarkan koefisien regresi X diperoleh nilai thitung sebesar 4,071. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-2) = 28-2 = 26$ dilakukan uji sepihak, dan didapat nilai ttabel sebesar 3,707. Karena nilai thitung 4,071 dan ttabel 3,707 atau $thitung > ttabel$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya penerapan model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa berpengaruh signifikan.

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,634 (63,4%). Artinya kemampuan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dalam penelitian ini

mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 63,4% sedangkan sisanya sebesar 36,6% dijelaskan oleh variabel lain selain variabel yang digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, adapun hipotesis dalam rumusan masalah ini yaitu “Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang Indramayu tahun pelajaran 2021-2022”, dibandingkan penerapan model pembelajaran konvensional.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah diuraikan maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis angket yang dilakukan, terdapat data hasil analisis angket yang menunjukkan mayoritas siswa merasakan manfaat belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*, sehingga dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

Times Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang bersifat positif.

2. Berdasarkan hasil analisis yang didapat terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas *experiment* dan *control*, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai *post test experiment* sebesar 82,39, dan Kelas *control* sebesar 73,00. Dan perolehan perhitungan Nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 0,59 dan kelas kontrol sebesar 0,42. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional
3. Berdasarkan hasil analisis yang didapat terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang.

Adapun hasil perhitungan diperoleh nilai regresi sig. Untuk variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* (X) adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel 4,10 diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,634 (63,4%) artinya

bahwa kemampuan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* dalam penelitian mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 63,4%, sedangkan sisanya sebesar 36,6% dijelaskan oleh variabel lain selain variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* yang digunakan dalam penelitian.

5.2 Saran

Setelah penelitian melakukan penelitian dan menemukan kesimpulan terkait dengan model pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang. Maka penelitian mengemukakan beberapa saran, antara lain:

1. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* yang tepat dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Siswa hendaknya menyadari kebutuhan akan suatu ilmu dengan percaya diri, semangat dan bersungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang memuaskan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian, penulis menyarankan bahwa perlu diadakan

penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pembelajaran yang aktif lainnya dengan subjek penelitian yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Amsari, D. & Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2).
- Chairani, D. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi DAAN. Modul III: Uji Validitas dan Reliabilitas. 2018. Statistika Terapan. Universitas Dipenogoro.
- Devrie, David dan Keath Edward. 1995. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Djamaluddin, Ahdar. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: Cv Kaffah Learning Center.
- Ghozali, Imam. 2016. *Desain Penelitian Kuantitatif Dan Kalitatif*. Semarang: Yoga Pratama.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pres.
- Ismah, Z., & Ernawati', T. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar MIPA*, 13 (1). 82–85.
- Janti, Suhar. 2014. Analisis Validitas dan Reliabilitas dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan SI/TI dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*. 155-160
- Kurniati, A., Jannag, N., & Fitriani, D. 2021. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Journal for Research in Mathematics Learning*. 4(1). 51–62.
- Lovisia, Endang. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar. *Spej (Science and Phsics Educatio Journal)*, STKIP PGRI Lubuklinggau. 1 (2)
- Masitah. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tangung Jawab Siswa SD terhadap Masalah

- Banjir. *Jurnal Proceeding Biology Education Conference*. 15. (1). 40-44.
- Mohammad Nur, 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA
- Mukminah, Fitriani, E. Mahsup, & Syaharuddin. 2020. Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Sains Dan Teknologi*. 2(2), 1–5.
- Pongkendek, J. J. Marpaung, D. N, & Siregar, L. F. 2019. Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Journal of Science Education*. 2(1), 31–38.
- Pratama, Y. A. 2019. Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Thariqah*, 4(1).
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Putra, D. A. Refdinal, Edidas, & Fadhilah. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan Tik. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Agama*. 13(2). 895–904.
- Rahni, Nur lailatul. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vii Mts Darul Ilmi Batang. Kuis T.P 2018/2019
- Sagala, H. Syaiful. 2008. Silabus sebagai Landasan Pelaksanaan dan Pengembangan Pembelajaran Bagi Guru yang Profesional. *Jurnal Tabularasa*. 5 (1). 11-22.
- Santoso, Sinngih. Statistik Nonparametrik: *Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014, hal. 82
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sumantri, B. A. Ahmad. N. Islam, U., Sunan, N & Yogyakarta, K. 2019. Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Fondatia . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–18.
- T, A. R. S., Jasmani, S. P., Keolahragaan, F. I., & Surabaya, U. N. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games

- Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. 01(01), 161–165.
- Umam, M. K. 2019. Studi Komparatif Paradigma Teori Belajar Konvensional Barat Dengan Teori Belajar Islam. *Jurnal Al-Hikmah*, 7 (1) 57–80.
- Wahab, Abdul. Junaedi & Muh.Azhar. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*. 5 (2). 1039-1045.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, E. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (1), 23–34.
- Zevender, Poy Saefullah. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen Quasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Kelas X di SMA Negeri 1 Gegesik Kabupaten Cirebon). *Jurnal Sinau*. 7 (2). 71-79.

Lampiran 1

Kisi-kisi Instrumen Angket

Kisi-kisi Instrumen Angket

NO	ASPEK	INDIKATOR	NO. PERNYATAAN
1	Sikap siswa terhadap mata pelajaran akuntansi	a. Menunjukkan minat terhadap mata pelajaran akuntansi b. Menunjukkan kegunaan mempelajari akuntansi	1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Sikap siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran TGT	a. Menunjukkan minat siswa terhadap mata pelajaran akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran TGT b. Menunjukkan minat dalam berkelompok c. Menunjukkan kegunaan mengikuti model pembelajaran TGT	7, 8, 9, 10
TOTAL			10

Lampiran 2

Kisi-kisi Instrumen Soal

Kisi-Kisi

Nama Sekolah	: [SMK PGRI Jatibarang
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas / Semester	: XI/Gasal
Alokasi Waktu	:
Kompetensi Dasar	: Menganalisis siklus akuntansi pada perusahaan jasa
Indikator	: 1. Menjelaskan pengertian ayat jurnal penyesuaian 2. Mengidentifikasi akun yang memerlukan jurnal penyesuaian 3. Menyusun Jurnal penyesuaian 4. Menjelaskan konsep neraca lajur/kertas kerja 5. Menyusun neraca lajur/kertas kerja

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu:

1. Siswa mampu memahami pengertian ayat jurnal penyesuaian
2. Siswa mampu mengidentifikasi akun yang memerlukan jurnal penyesuaian
3. Siswa mampu menyusun jurnal penyesuaian.
4. Siswa mampu konsep neraca lajur/kertas kerja dan menyusun neraca lajur/kertas kerja

B. Materi Pembelajaran

Tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan jasa Jurnal Penyesuaian dan Neraca lajur

C. Model Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1) Kegiatan awal (15 menit)

- a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
- b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.
- c) Guru menjelaskan indikator, tujuan dan memberikan pengarahan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan inti (60 menit)

- a) Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
- b) Guru menjelaskan materi mengenai aktiva tetap
- c) Siswa diberikan tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama kelompoknya.
- d) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut didepan kelas

3) Kegiatan akhir (15 menit)

- a) Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b) Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok.
- c) Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

E. Alat dan Sumber Belajar

- 1) Alat : *White board*, penghapus, spidol, dan power point.

2) Sumber belajar :

a) Modul jurnal penyesuaian.

b) Hendri sumantri. 1999. *Akuntansi Keuangan SMK Bisnis dan Manajemen Tingkat 2*. Bandung. Armico.

F. Penilaian Aktivitas siswa

No	Nama	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Jumlah									

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif	2
Cukup Aktif	1
Tidak Aktif	0

Lampiran 3

Instrumen Angket Pra Penelitian

LEMBAR KUESIONER UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA TENTANG MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* YANG DITERAPKAN GURU

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda saat ini.
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS: Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban di bawah ini.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan tanda lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijamin kerahasiaannya.

Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Dengan adanya model pembelajaran <i>TGT</i> respon dari siswa meningkat					
2	Sistem ini (<i>TGT</i>) yang ada mampu membantu departemen berfungsi					

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
	dengan baik					
3	Model pembelajaran <i>TGT</i> dilaksanakan sesuai dengan silabus yang sudah di susun					
4	Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar berlangsung					
5	Model Pembelajaran <i>TGT</i> sangat efektif untuk diterapkan dalam mata pelajaran apapun khususnya mata pelajaran Praktikum akuntansi					
6	Saya menandai hal-hal yang penting pada saat membaca buku yang berhubungan dengan materi					
7	Saya memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar					
8	Model pembelajaran <i>TGT</i> diperlukan untuk model pembelajaran keberlanjutan dikarenakan siswa akan lebih mudah memahami mata pelajaran					
9	Daya tangkap siswa lebih tinggi saat penerapan model pembelajaran <i>TGT</i>					
10	Saya senang mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok					
11	Saya senang mengerjakan tugas secara berkelompok karena dengan cara itu saya lebih memahami materi					
12	Model pembelajaran <i>TGT</i> diperlukan untuk model pembelajaran keberlanjutan dikarenakan siswa akan lebih mudah memahami mata pelajaran					
13	Daya tangkap siswa lebih tinggi saat penerapan model pembelajaran <i>TGT</i>					
14	Saya mendengarkan penjelasan dari guru saat mengajar agar dapat memahami materi					
15	Saya menyukai mata pelajaran					

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
	praktikum akuntansi perusahaan jasa					
16	Saya selalu bersemangat mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>TGT</i>					
17	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru agar lebih memahami materi					
18	Saya suka mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi berlangsung					
19	Saya menjawab pertanyaan ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .					
20	Saya memberikan jawaban ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .					

Indramayu,

Responden

(.....)

Lampiran 4

Instrumen Soal Tes Essai Pra Penelitian

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA)

Mata Pelajaran : Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa

Materi Pokok : Jurnal Penyesuaian

Nama :

Kelas :

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar

1. Pada akhir periode, suatu perusahaan jasa belum melunasi gaji karyawan sebesar Rp5.600.000 jurnal penyesuaian atas peristiwa ekonomi tersebut?
2. Pada tanggal 10 Oktober 2011 perusahaan membayar premi asuransi sebesar Rp850.000 untuk masa 1 tahun. Ayat jurnal penyesuaian yang dibuat pada tanggal 31 desember 2011 adalah?
3. Pada tanggal 1 Januari 2012 tercatat perlengkapan bengkel Mataram sebesar Rp8.500.000. Setelah diperiksa pada akhir periode ternyata persediaan perlengkapan bengkel tersisa Rp2.500.000 jurnal penyesuaian yang dibuat bengkel Mataram adalah?
4. Pada neraca saldo tercatat akun perlengkapan Rp2.550.000. Pada akhir periode akun perlengkapan yang masih tersisa Rp642.000. Berdasarkan data tersebut, Jurnal penyesuaiannya adalah?
5. Perusahaan mencatat gedung sebesar Rp210.000.000 dan menetapkan penyusutan gedung sebesar 5%. Jurnal penyesuaian atas penyusutan gedung?
6. Atas Deposito yang disetorkan kepada bank, biro jasa Nakula akan memperoleh bunga deposito untuk bulan November sebesar Rp400.000. Akan tetapi, biro jasa Nakula belum mengetahui adanya bunga deposito yang diberikan oleh pihak bank tanggal 30 November. Oleh biro jasa Nakula, pencatatan peristiwa ekonomi tersebut dalam jurnal penyesuaian adalah?
7. Pada neraca saldo tercatat akun sewa dibayar di muka Rp1.800.000 sewa tersebut dibayar tanggal 1 Mei 2012 untuk masa 1 tahun. Berdasarkan data tersebut, pencatatan dalam jurnal penyesuaian per 31 Desember 2012 adalah?
8. Pada neraca saldo per 31 desember 2011 tercatat akun pendapatan sewa sebesar Rp2.700.000. Jika akun pendapatan sewa diterima tanggal 1 Oktober 2011, ayat jurnal penyesuaiannya adalah?

9. Pada tanggal 1 Februari 2011 dibeli perlengkapan kantor sebesar Rp9.500.000 dan dicatat pada akun beban perlengkapan kantor. Perlengkapan kantor yang tersisa pada tanggal 31 desember 2011 sebesar Rp2.500.000. Ayat jurnal penyesuaiannya adalah?
10. Pada neraca saldo per 31 desember 2008 terdapat akun asuransi dibayar di muka Rp2.400.000. Data penyesuaian menyatakan jumlah tersebut merupakan pembayaran premi asuransi untuk masa 1 tahun terhitung mulai 1 Juni 2008. Berdasarkan data tersebut, Jurnal penyesuaiannya adalah?
11. Usaha *laundry Resik* memiliki tenaga kerja sebanyak 5 orang dan yang bekerja setiap hari. Setiap tenaga kerja mendapat upah Rp20.000 per hari. *Laundry Resik* membayar upah tenaga kerja setiap hari Sabtu. pembayaran gaji terakhir dilakukan tanggal 28 Juli 2012. Ayat jurnal penyesuaiannya adalah?
12. Po Gaya Baru menetapkan penyusutan kendaraan sebesar 10% atas harga perolehan kendaraan sebesar 450 juta. Ayat jurnal penyesuaian atas penyusutan kendaraan yang benar adalah?
13. Pada neraca saldo per 31 Desember 2011 tercatat akun kendaraan 65 juta dan akun akumulasi penyusutan kendaraan 8 juta kendaraan tersebut disusutkan 10% pertahun dari harga beli. Ayat jurnal penyesuaiannya adalah?
14. Pada tanggal 31 Desember 2011 masih tercatat beban gaji yang belum dibayar perusahaan kepada 10 orang karyawan selama 7 hari. Setiap karyawan memperoleh gaji sebesar Rp35.000 per hari ayah jurnal penyesuaian atas gaji yang terutang adalah?
15. Dibeli peralatan seharga 62 juta, taksiran umur ekonomisnya 20 tahun. Nilai residu ditetapkan 20 juta. Pada neraca saldo per 31 Agustus 2011 tercatat akun peralatan sebesar 50 juta dan beban penyusutan peralatan 2 juta. Jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 desember 2011 adalah?
16. Pada tanggal 1 Januari 2011 perusahaan jasa konsultan membayar sewa gedung di muka sebesar 5 Juta untuk 2 tahun. Pada tutup buku tanggal 31 desember 2011 Jurnal penyesuaiannya adalah?
17. Diketahui persekot asuransi yang tersisa 350.000 dari asuransi dibayar dimuka 850.000 Jurnal penyesuaiannya adalah?
18. Pada tanggal 1 April 2011 PT ABC mengasuransikan gedung dengan premi sebesar 36 juta untuk jangka waktu 3 tahun. Saldo akun premi asuransi pada tanggal 31 desember 2011 adalah?
19. Harga beli mesin adalah 10 juta taksiran umur ekonomis adalah 5 tahun dengan nilai residu sebesar 4 juta. Apabila penyusutan menggunakan metode angka tahun, besar penyusutan pada akhir tahun pertama adalah?
20. Tujuan jurnal penyesuaian adalah?

Kunci Jawaban Soal Tes Essai Pra Penelitian

- 112

Lampiran 6

Data Hasil Angket Pra Penelitian

DATA TABULASI UJI COBA INSTRUMEN ANGKET PRA PENELITIAN

RESPONDE N	NO ANGKET																				JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
siswa 1	1	3	2	5	5	5	5	4	3	4	3	3	4	4	2	2	3	2	3	3	66
siswa 2	4	2	1	3	5	4	3	4	2	5	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	60
siswa 3	4	1	1	5	1	5	4	5	4	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	1	57
siswa 4	1	2	2	2	2	5	4	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	52
siswa 5	1	2	2	5	5	5	4	5	2	3	4	3	3	4	2	2	4	2	2	4	64
siswa 6	1	2	2	5	5	4	4	4	4	2	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	62
siswa 7	5	2	2	5	5	5	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	60
siswa 8	1	2	2	3	5	5	4	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	54
siswa 9	1	1	1	1	5	4	3	5	2	3	2	4	3	2	2	3	1	2	2	1	48
siswa 10	1	2	2	3	3	4	5	5	2	4	2	3	2	2	4	3	4	3	2	2	58
siswa 11	1	1	4	3	4	5	4	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	56
siswa 12	5	2	2	3	5	5	4	5	2	2	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	65
siswa 13	1	3	2	3	5	5	4	4	4	5	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	58
siswa 14	1	2	1	2	5	4	4	4	5	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	56

siswa 15	1	5	3	3	5	5	4	4	2	4	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	60
siswa 16	1	2	1	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	54
siswa 17	4	2	2	3	5	5	4	4	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	53
siswa 18	1	3	2	3	5	5	4	4	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	1	58
siswa 19	5	2	2	5	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	64
siswa 20	1	4	2	5	5	5	5	5	3	5	3	4	2	3	4	3	3	4	3	2	71
siswa 21	1	2	1	3	5	5	4	4	2	5	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	59
siswa 22	1	1	2	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	73
siswa 23	1	3	2	5	3	5	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	70
siswa 24	1	1	2	4	5	5	5	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	2	3	3	65
siswa 25	1	2	2	5	5	5	4	4	4	4	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	59
siswa 26	1	2	1	3	2	5	2	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	1	51
siswa 27	1	2	1	5	5	5	4	4	3	2	4	2	3	4	2	3	3	2	2	3	60
siswa 28	1	2	2	2	4	3	4	4	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	51
siswa 29	1	2	2	4	4	5	4	4	5	2	3	4	2	2	4	2	3	3	2	2	60
siswa 30	1	1	3	3	5	5	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	56
JUMLAH	51	63	56	110	132	142	119	125	88	101	88	81	80	76	84	79	84	74	78	69	1780

Lampiran 7

Data Hasil Tes Essai Pra Penelitian

DATA TABULASI UJI COBA INSTRUMEN SOAL PENGUKUR HASIL BELAJAR

RESPONDE N	NO SOAL																				JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
siswa 1	4	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	1	3	64
siswa 2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	2	4	3	2	3	3	3	2	4	2	58
siswa 3	3	2	2	3	1	2	1	4	2	2	1	2	3	3	3	3	4	1	4	1	47
siswa 4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	2	1	2	48
siswa 5	2	2	1	4	2	2	2	1	2	4	2	3	4	1	3	4	3	2	1	2	47
siswa 6	2	2	1	4	2	2	2	3	4	4	2	4	4	2	2	4	4	2	1	2	53
siswa 7	2	2	4	5	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	5	5	2	5	2	57
siswa 8	4	3	4	4	2	3	2	4	4	4	2	3	4	2	2	4	4	2	1	2	60
siswa 9	2	3	2	4	1	2	1	2	3	1	1	2	3	2	4	4	4	1	1	1	44
siswa 10	3	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4	2	2	2	3	2	1	2	50
siswa 11	4	2	4	3	1	1	1	3	4	5	1	3	4	1	4	3	3	1	1	1	50
siswa 12	2	2	3	4	2	2	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	5	2	61
siswa 13	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	1	2	3	3	3	1	3	54
siswa 14	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	5	3	2	2	1	2	51

siswa 15	4	3	2	2	5	1	5	4	2	5	5	3	5	2	5	2	2	5	1	5	68
siswa 16	3	3	1	4	2	3	2	2	2	4	2	3	3	1	4	4	3	2	1	2	51
siswa 17	2	1	1	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	4	2	49
siswa 18	4	2	1	3	3	1	3	4	2	2	1	3	4	1	2	3	3	1	1	1	45
siswa 19	3	2	2	4	2	3	2	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	2	5	2	61
siswa 20	3	3	3	4	4	3	4	1	4	2	3	2	4	3	4	4	5	3	1	3	63
siswa 21	3	3	3	4	2	3	2	4	2	4	2	3	4	4	3	4	4	2	1	2	59
siswa 22	4	4	1	4	1	1	1	4	4	4	1	4	5	2	5	4	4	1	1	1	56
siswa 23	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	5	1	4	2	4	2	1	2	49
siswa 24	3	2	2	3	1	3	1	4	4	5	1	2	3	3	4	3	3	1	1	1	50
siswa 25	3	3	3	5	2	3	2	4	3	5	2	4	4	2	4	5	5	2	1	2	64
siswa 26	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	48
siswa 27	3	3	1	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	2	1	2	53
siswa 28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	4	2	1	2	44
siswa 29	3	2	4	2	2	3	2	2	2	5	2	4	3	2	3	2	2	2	1	2	50
siswa 30	3	3	1	3	1	3	1	4	4	4	1	3	3	4	3	3	4	1	1	1	51
JUMLAH	87	73	68	101	63	72	63	89	87	102	59	90	106	67	103	101	105	59	51	59	1605

Lampiran 8

Data Hasil Uji Angket Pra Penelitian

A. Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ANGKET01	57.63	37.275	-.158	.708
ANGKET02	57.23	34.530	.121	.641
ANGKET03	57.47	35.637	.058	.644
ANGKET04	55.67	27.678	.601	.562
ANGKET05	54.93	34.064	.101	.649
ANGKET06	54.60	34.455	.302	.624
ANGKET07	55.37	32.240	.512	.601
ANGKET08	55.17	35.937	.077	.640
ANGKET09	56.40	33.697	.146	.641
ANGKET10	55.97	32.861	.223	.629
ANGKET11	56.40	33.490	.407	.614
ANGKET12	56.63	34.585	.131	.639
ANGKET13	56.67	34.644	.170	.634
ANGKET14	56.80	33.200	.371	.614
ANGKET15	56.53	35.085	.088	.643
ANGKET16	56.70	36.148	.018	.646
ANGKET17	56.53	32.464	.442	.606
ANGKET18	56.87	32.464	.470	.604
ANGKET19	56.73	32.478	.474	.604
ANGKET20	57.03	29.757	.569	.579

B. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.640	20

Lampiran 9

Data Hasil Uji Tes Pra Penelitian

A. Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL01	51.85	50.438	-.123	.681
SOAL02	52.15	47.772	.153	.654
SOAL03	52.10	43.631	.309	.636
SOAL04	51.18	42.969	.428	.622
SOAL05	52.55	41.638	.492	.612
SOAL06	52.30	49.959	-.085	.677
SOAL07	52.55	41.638	.492	.612
SOAL08	51.65	47.874	.092	.660
SOAL09	51.80	47.651	.079	.663
SOAL10	51.03	43.410	.308	.636
SOAL11	52.75	43.321	.534	.617
SOAL12	51.60	47.887	.141	.654
SOAL13	51.08	47.046	.217	.648
SOAL14	52.23	46.897	.158	.654
SOAL15	51.08	46.840	.163	.654
SOAL16	51.18	42.969	.428	.622
SOAL17	51.08	44.020	.358	.631
SOAL18	52.58	44.199	.351	.633
SOAL19	52.90	49.221	-.079	.699
SOAL20	52.75	43.321	.534	.617

B. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.657	20

C. Uji Tingkat Kesukaran Soal Essai Pra Penelitian

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44	2	5.0	5.0	5.0
	45	1	2.5	2.5	7.5
	47	2	5.0	5.0	12.5
	48	3	7.5	7.5	20.0
	49	3	7.5	7.5	27.5
	50	4	10.0	10.0	37.5
	51	3	7.5	7.5	45.0
	53	4	10.0	10.0	55.0
	54	1	2.5	2.5	57.5
	56	1	2.5	2.5	60.0
	57	2	5.0	5.0	65.0
	58	1	2.5	2.5	67.5
	59	1	2.5	2.5	72.5
	60	1	2.5	2.5	77.5
	61	1	2.5	2.5	82.5
	63	1	2.5	2.5	87.5
	64	1	2.5	2.5	92.5
	68	1	2.5	2.5	95.0
	69	1	2.5	2.5	97.5
	70	1	2.5	2.5	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

D. Uji Daya Pembeda Soal

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL01	51.85	50.438	-.123	.681
SOAL02	52.15	47.772	.153	.654
SOAL03	52.10	43.631	.309	.636
SOAL04	51.18	42.969	.428	.622
SOAL05	52.55	41.638	.492	.612
SOAL06	52.30	49.959	-.085	.677
SOAL07	52.55	41.638	.492	.612
SOAL08	51.65	47.874	.092	.660
SOAL09	51.80	47.651	.079	.663
SOAL10	51.03	43.410	.308	.636
SOAL11	52.75	43.321	.534	.617
SOAL12	51.60	47.887	.141	.654
SOAL13	51.08	47.046	.217	.648
SOAL14	52.23	46.897	.158	.654
SOAL15	51.08	46.840	.163	.654
SOAL16	51.18	42.969	.428	.622
SOAL17	51.08	44.020	.358	.631
SOAL18	52.58	44.199	.351	.633
SOAL19	52.90	49.221	-.079	.699
SOAL20	52.75	43.321	.534	.617

Lampiran 10

Instrumen Penelitian Angket

LEMBAR KUESIONER UNTUK MENGETAHUI RESPON SISWA TENTANG MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* YANG DITERAPKAN GURU

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda saat ini.
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS: Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban di bawah ini.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan tanda lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijamin kerahasiaannya.

Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar berlangsung					
2	Saya menandai hal-hal yang penting					

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	RR	TS	STS
	pada saat membaca buku yang berhubungan dengan materi					
3	Saya memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar					
4	Saya senang mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok					
5	Saya senang mengerjakan tugas secara berkelompok karena dengan cara itu saya lebih memahami materi					
6	Saya mendengarkan penjelasan dari guru saat mengajar agar dapat memahami materi					
7	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru agar lebih memahami materi					
8	Saya suka mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi berlangsung					
9	Saya menjawab pertanyaan ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .					
10	Saya memberikan jawaban ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .					

Indramayu,

Responden

(.....)

Lampiran 11

Instrumen Penelitian Tes Essai

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA)

Mata Pelajaran : Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa

Materi Pokok : Jurnal Penyesuaian

Nama :

Kelas :

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar

1. Pada tanggal 1 Januari 2012 tercatat perlengkapan bengkel Mataram sebesar Rp8.500.000. Setelah diperiksa pada akhir periode ternyata persediaan perlengkapan bengkel tersisa Rp2.500.000 jurnal penyesuaian yang dibuat bengkel Mataram adalah?
2. Pada neraca saldo tercatat akun perlengkapan Rp2.550.000. Pada akhir periode akun perlengkapan yang masih tersisa Rp642.000. Berdasarkan data tersebut, Jurnal penyesuaiannya adalah?
3. Perusahaan mencatat gedung sebesar Rp210.000.000 dan menetapkan penyusutan gedung sebesar 5%. Jurnal penyesuaian atas penyusutan gedung?
4. Pada neraca saldo tercatat akun sewa dibayar di muka Rp1.800.000 sewa tersebut dibayar tanggal 1 Mei 2012 untuk masa 1 tahun. Berdasarkan data tersebut, pencatatan dalam jurnal penyesuaian per 31 Desember 2012 adalah?
5. Pada neraca saldo per 31 desember 2008 terdapat akun asuransi dibayar di muka Rp2.400.000. Data penyesuaian menyatakan jumlah tersebut merupakan pembayaran premi asuransi untuk masa 1 tahun terhitung mulai 1 Juni 2008. Berdasarkan data tersebut, Jurnal penyesuaiannya adalah?
6. Usaha *laundry Resik* memiliki tenaga kerja sebanyak 5 orang dan yang bekerja setiap hari. Setiap tenaga kerja mendapat upah Rp20.000 per hari. *Laundry Resik* membayar upah tenaga kerja setiap hari Sabtu. pembayaran gaji terakhir dilakukan tanggal 28 Juli 2012. Ayat jurnal penyesuaiannya adalah?
7. Pada tanggal 1 Januari 2011 perusahaan jasa konsultan membayar sewa gedung di muka sebesar 5 Juta untuk 2 tahun. Pada tutup buku tanggal 31 desember 2011 Jurnal penyesuaiannya adalah?
8. Diketahui persekot asuransi yang tersisa 350.000 dari asuransi dibayar dimuka 850.000 Jurnal penyesuaiannya adalah?
9. Pada tanggal 1 April 2011 PT ABC mengasuransikan gedung dengan premi sebesar 36 juta untuk jangka waktu 3 tahun. Saldo akun premi asuransi pada tanggal 31 desember 2011 adalah?

10. Tujuan jurnal penyesuaian adalah?

Lampiran 12

Data Angket Penelitian

**DATA HASIL PENYEBARAN ANGKET
VARIABEL MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (X)
KELAS EKSPERIMEN**

N O	NAMA SISWA	ITEM ANGKET										JUMLAH			RATA- RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N	NILAI	
1	ANI AGGENG MUZAHIDAH	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	43	50	86,00	81,64
2	BULAN	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	40	50	80,00	
3	DESTY NURFADILLAH	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	50	76,00	
4	DWI HEPPY	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	43	50	86,00	
5	ELSA DEWANI	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
6	FIDIAH	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
7	GITA AMELIA	2	5	4	3	5	4	3	4	4	4	38	50	76,00	
8	HANNY PINKCA TIWI	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
9	IMELDA NENGSIH	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
10	INDAH NUR'AYANTI	2	5	4	3	5	4	3	4	4	4	38	50	76,00	
11	INDI KARTIKA	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
12	LAURA CAHYANI PUTRI	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	42	50	84,00	
13	LELI AGUSTIANI	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	42	50	84,00	
14	NAJWA DWI LESTARI	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	42	50	84,00	

15	NAYLA DIVA VIRGINIA	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	42	50	84,00	
16	NIKE RIKANDA	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37	50	74,00	
17	NURUL ALFIYAH	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
18	OPY ANDRIYANI	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	42	50	84,00	
19	SEPANI FADILAH	4	2	5	2	4	4	3	4	4	3	35	50	70,00	
20	TARESA ANGGRAENI	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	46	50	92,00	
21	TASINIH	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	43	50	86,00	
22	TRI YANTI	4	2	5	2	4	4	3	4	4	3	35	50	70,00	
23	WIDYA INDRIYANI	4	2	5	2	4	4	3	4	4	3	35	50	70,00	
24	WILLI LESTARI	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
25	WIWIN WIYANTI	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	42	50	84,00	
26	YEYEN MUTIA SARI	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
27	ZAHERA ASIFAH	4	2	5	2	4	4	3	4	4	3	35	50	70,00	
28	ZEKIATUN NAFSI KAMALIA	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	50	86,00	
JUMLAH		11 8	11 7	13 1	10 6	11 7	11 5	10 7	11 3	11 1	10 8	1143			

Lampiran 13

Data Hasil Test Essai Penelitian

A. Kelas Eksperimen

DATA HASIL TEST URAIAN (PRETEST) VARIABEL HASIL BELAJAR SISWA (Y) KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	ITEM SOAL										S	N	NILAI	NILAI RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	ANI AGGENG MUZAHIDAH	1	4	2	4	3	4	2	4	2	3	29	50	58,00	55,04
2	BULAN	3	2	1	1	4	4	1	4	3	1	24	50	43,00	
3	DESTY NURFADILLAH	3	3	3	1	4	1	3	4	4	1	27	50	55,00	
4	DWI HEPPY	4	3	4	2	4	2	2	2	2	2	27	50	54,00	
5	ELSA DEWANI	3	2	2	2	2	1	2	3	4	5	26	50	52,00	
6	FIDIAH	5	2	3	2	2	2	2	4	4	3	29	50	58,00	
7	GITA AMELIA	2	2	2	2	4	3	2	5	2	5	29	50	58,00	
8	HANNY PINKCA TIWI	3	3	4	2	2	1	1	3	3	2	24	50	49,00	
9	IMELDA NENGSIH	4	2	4	1	3	2	1	4	3	2	26	50	52,00	
10	INDAH NUR'AYANTI	3	2	2	4	4	2	2	3	3	2	27	50	54,00	
11	INDI KARTIKA	4	3	3	5	2	2	1	2	4	2	28	50	56,00	
12	LAURA CAHYANI PUTRI	3	4	3	2	3	2	2	4	4	3	30	50	61,00	
13	LELI AGUSTIANI	3	3	3	2	1	1	2	5	4	4	28	50	56,00	

14	NAJWA DWI LESTARI	2	2	4	4	4	3	2	3	3	2	29	50	58,00	
15	NAYLA DIVA VIRGINIA	4	3	2	3	2	1	3	2	4	2	26	50	54,00	
16	NIKE RIKANDA	3	4	4	4	3	4	2	5	4	2	35	50	71,00	
17	NURUL ALFIYAH	2	4	4	3	4	1	1	1	4	3	27	50	55,00	
18	OPY ANDRIYANI	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	24	50	49,00	
19	SEPANI FADILAH	3	3	4	2	3	4	1	4	2	2	28	50	57,00	
20	TARESA ANGGRAENI	4	4	3	4	3	4	4	4	2	1	33	50	61,00	
21	TASINIH	4	3	3	4	4	1	3	4	3	2	31	50	63,00	
22	TRI YANTI	3	4	2	4	4	1	2	4	3	5	32	50	65,00	
23	WIDYA INDRIYANI	3	3	1	3	3	3	2	2	3	2	25	50	51,00	
24	WILLI LESTARI	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	25	50	50,00	
25	WIWIN WIYANTI	3	2	2	3	2	4	4	4	3	3	30	50	60,00	
26	YEYEN MUTIA SARI	3	2	2	3	3	3	3	1	3	2	25	50	51,00	
27	ZAHRA ASIFAH	3	4	3	4	3	3	2	1	3	3	29	50	58,00	
28	ZEKIATUN NAFSI KAMALIA	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	16	50	32,00	
JUMLAH		86	79	78	79	82	66	57	87	87	68	769			

DATA HASIL TEST URAIAN (POST-TEST)
VARIABEL HASIL BELAJAR SISWA (Y)
KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA SISWA	ITEM SOAL										S	N	NILAI	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	ANI AGGENG MUZAHIDAH	5	5	5	4	5	4	4	5	4	2	43	50	85,00	82,39
2	BULAN	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	37	50	75,00	
3	DESTY NURFADILLAH	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
4	DWI HEPPY	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	43	50	84,00	
5	ELSA DEWANI	5	5	5	3	3	4	5	5	5	4	44	50	85,00	
6	FIDIAH	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	45	50	87,00	
7	GITA AMELIA	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	37	50	78,00	
8	HANNY PINKCA TIWI	5	5	5	3	3	4	5	4	4	4	42	50	83,00	
9	IMELDA NENGSIH	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
10	INDAH NUR'AYANTI	5	5	5	3	3	4	4	4	5	4	42	50	83,00	
11	INDI KARTIKA	5	4	5	4	5	5	4	5	4	2	43	50	85,00	
12	LAURA CAHYANI PUTRI	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
13	LELI AGUSTIANI	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46	50	88,00	
14	NAJWA DWI LESTARI	5	5	5	3	3	4	4	5	4	4	42	50	83,00	
15	NAYLA DIVA VIRGINIA	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	41	50	82,00	
16	NIKE RIKANDA	3	3	5	3	5	5	3	3	5	5	40	50	77,00	
17	NURUL ALFIYAH	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	45	50	86,00	

18	OPY ANDRIYANI	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
19	SEPANI FADILAH	3	4	3	4	2	4	2	4	4	2	32	50	75,00	
20	TARESA ANGGRAENI	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	46	50	86,00	
21	TASINIH	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
22	TRI YANTI	5	5	3	2	2	3	3	3	5	3	34	50	76,00	
23	WIDYA INDRIYANI	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
24	WILLI LESTARI	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	42	50	83,00	
25	WIWIN WIYANTI	5	5	5	3	2	4	4	4	4	4	40	50	81,00	
26	YEYEN MUTIA SARI	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	46	50	88,00	
27	ZAHRA ASIFAH	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	41	50	82,00	
28	ZEKIATUN NAFSI KAMALIA	5	5	5	3	3	4	4	4	5	4	42	50	83,00	
JUMLAH		12 9	13 0	13 4	9 7	10 0	11 4	11 0	11 8	12 1	10 6	115 9			

B. Kelas Kontrol

**DATA HASIL TEST URAIAN (PRETEST)
VARIABEL HASIL BELAJAR SISWA (Y)
KELAS KONTROL**

NO	NAMA SISWA	ITEM SOAL										S	N	NILAI	NILAI RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	ADINDA SYAFIAH	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	50	56	53,03
2	AFIFAH SAIN	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	22	50	44	
3	ALYA DWI FANI MULYONO	3	2	2	3	2	4	2	3	3	2	26	50	52	
4	BELLA INDRIA FITRI	3	4	3	3	3	1	1	2	3	1	24	50	48	
5	CHINDI PUTRI JUNIANTI	4	2	2	2	3	3	3	3	2	1	25	50	50	
6	DAILY SAPUTRI	3	3	3	3	3	3	1	4	3	1	27	50	54	
7	DELLA PUSPITA SARI	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	23	50	46	
8	DIANA OKTAVIAYANI	3	3	3	3	1	1	1	3	2	3	23	50	46	
9	DINI SAFITRI	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	30	50	60	
10	DUROTUN NAFISA	4	3	3	3	3	2	1	2	3	1	25	50	50	
11	EKA WULANDARI	4	3	3	3	1	2	2	3	3	3	27	50	54	
12	GITA NATARINA	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	50	58	
13	NESYA JAHROTUN AZZAHRA	3	3	3	1	3	4	2	3	3	3	28	50	56	
14	NIA WINANTINIH	3	3	2	1	2	4	1	3	3	2	24	50	48	
15	NISAH	3	3	2	4	3	2	2	2	3	3	27	50	54	

16	NUR CAHYATI	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	50	58	
17	NURUL ARIFAH	2	3	2	2	4	1	1	2	3	3	23	50	46	
18	OLIVIYAH	2	3	3	1	3	1	4	3	3	3	26	50	52	
19	PATIMAH ZAHRAH	3	2	2	2	1	2	4	2	2	3	23	50	46	
20	RENI YULIARTA	3	3	2	1	3	4	2	2	3	3	26	50	52	
21	SEFI DEWANTI PUTRI	2	3	3	1	1	2	4	3	3	3	25	50	50	
22	SITI NUR SHOLEKHA	4	2	2	4	2	4	1	4	2	3	28	50	56	
23	TARINI	2	5	2	4	4	1	2	3	2	2	27	50	54	
24	TIA CAHYANI	4	2	3	1	1	1	4	2	3	3	24	50	48	
25	TITA AINUR LIFTIA	4	3	2	2	2	1	4	4	3	3	28	50	56	
26	ULIN MAHDANA YANTI	3	2	2	5	2	3	2	3	3	5	30	50	60	
27	VIRA NARULLITA	4	3	3	4	1	4	2	4	3	3	31	50	62	
28	WIDIA	2	3	4	2	1	4	1	3	4	5	29	50	58	
29	YULIDAH WATI	3	2	3	4	4	2	4	4	3	3	32	50	64	
JUMLAH		87	82	77	75	68	72	65	85	81	77	769			

DATA HASIL TEST URAIAN (POST-TEST)
VARIABEL HASIL BELAJAR SISWA (Y)
KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	ITEM SOAL										S	N	NILAI	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	ADINDA SYAFIAH	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	50	74	73,00
2	AFIFAH SAIN	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	35	50	71	
3	ALYA DWI FANI MULYONO	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	36	50	73	
4	BELLA INDRIA FITRI	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	39	50	73	
5	CHINDI PUTRI JUNIANTI	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36	50	79	
6	DAILY SAPUTRI	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	36	50	71	
7	DELLA PUSPITA SARI	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	40	50	80	
8	DIANA OKTAVIAYANI	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	34	50	66	
9	DINI SAFITRI	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	50	75	
10	DUROTUN NAFISA	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	41	50	77	
11	EKA WULANDARI	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	39	50	78	
12	GITA NATARINA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	50	77	
13	NESYA JAHROTUN AZZAHRA	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	50	76	
14	NIA WINANTINIH	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36	50	75	
15	NISAH	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	50	68	
16	NUR CAHYATI	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	50	62	
17	NURUL ARIFAH	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	50	67	

18	OLIVIYAH	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	34	50	68	
19	PATIMAH ZAHRAH	3	3	4	3	3	3	3	5	3	3	33	50	69	
20	RENI YULIARTA	4	4	4	3	3	1	1	3	3	3	29	50	63	
21	SEFI DEWANTI PUTRI	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	50	67	
22	SITI NUR SHOLEKHA	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	50	75	
23	TARINI	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	39	50	80	
24	TIA CAHYANI	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	50	75	
25	TITA AINUR LIFTIA	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	50	76	
26	ULIN MAHDANA YANTI	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	50	80	
27	VIRA NARULLITA	3	4	4	4	3	3	3	3	3	5	35	50	70	
28	WIDIA	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	37	50	78	
29	YULIDAH WATI	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	39	50	74	
JUMLAH		10 1	10 8	10 6	10 8	10 3	10 6	10 4	11 0	9 7	10 8	105 1			

Lampiran 14

Hasil Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.10918161
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.080
	Negative	-.128
Test Statistic		.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTES EXPERIMEN & KONTROL	Based on Mean	1.226	1	55	.273
	Based on Median	1.057	1	55	.308
	Based on Median and with adjusted df	1.057	1	49.220	.309
	Based on trimmed mean	1.312	1	55	.257

Lampiran 15

Hasil Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Independent Sample T Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test Experiment dan control	EXPRIMENT	28	82.39	3.531	.667
	CONTROL	29	73.00	5.092	.946

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Post Test Experiment dan control	Equal variances assumed	5.924	.018	8.065	55	.000	9.393	1.165	7.059	11.727
	Equal variances not assumed			8.116	49.981	.000	9.393	1.157	7.068	11.717

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST EXPERIMENT	5503.57	28	717.755	135.643
	POST TEST EXPERIMENT	8185.71	28	535.906	101.277

2. Hasil Uji Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST EXPERIMENT - POST TEST EXPERIMENT	-2682.143	946.750	178.919	-3049.254	-2315.031	-14.991	27	.000

3. Hasil Uji Regresi Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.624 ^a	.389	.366	2.481

a. Predictors: (Constant), Model TGT

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	102.036	1	102.036	16.573	.000 ^b
	Residual	160.071	26	6.157		
	Total	262.107	27			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Model TGT

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.128	7.309		1.523	.140
	Model TGT	.363	.089	.624	4.071	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Lampiran 16

SILABUS

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menjelaskan bentuk-	Tahapan pengikhtisaran	akuntansi pada	mempraktikkan		
No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		- Menjelaskan bentuk neraca lajur yang lazim digunakan dalam perusahaan jasa - Menyusun neraca lajur perusahaan jasa pada akhir periode - Menyusun laporan keuangan berdasarkan data neraca lajur perusahaan jasa, yang terdiri dari laporan laba-rugi, laporan perubahan modal, neraca dan laporan arus kas					

Catatan:

Penilaian *Anecdotal Record* bisa digunakan untuk menilai ranah sikap spiritual (KI_1) dan sikap sosial (KI_2) siswa selama proses pembelajaran

Bentuk penilaian ini dapat diterapkan setiap bulan atau triwulan untuk mengontrol ketercapaian sikap spiritual dan sikap sosial

Mengetahui,



Indramayu, 2022
Guru Peneliti,

Karmilah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Sekolah : SMK PGRI Jatibarang
Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas/Semester : XI / Satu
Materi Pokok : Tahap Pengikhtisaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa
Alokasi Waktu: 4 x 45 menit

Kompetensi Dasar :

3.3. Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa

4.3. Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, peserta didik dapat :

1. Menyusun neraca saldo berdasarkan hasil *posting*
2. Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian
3. Mengidentifikasi macam-macam jurnal penyesuaian
4. Menyusun jurnal penyesuaian berdasarkan data neraca saldo dan data penyesuaian pada akhir periode
5. Mempresentasikan praktik penyusunan neraca saldo dan AJP

II. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	a) Kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, berdoa, presensi (absensi, kebersihan kelas, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan). b) Peserta didik disinggung tentang materi minggu lalu yaitu Jurnal dan posting, kemudian menghubungkannya dengan kegiatan akuntansi yang berkaitan dengan penyusunan neraca saldo, dan jurnal penyesuaian. c) Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.	15 menit

Inti	a) Sebelum peserta didik mempelajari Tahap Pengikhtisaran Siklus akuntansi Perusahaan Jasa, terlebih dahulu Guru mempresentasikan konsep neraca saldo dan jurnal penyesuaian, dan contoh penyusunan neraca saldo yang bersumber dari posting buku besar dan penyusunan jurnal penyesuaian pada akhir periode b) Peserta didik diajak untuk mengamati berbagai contoh penyusunan neraca saldo dan jurnal penyesuaian suatu perusahaan jasa serta mendiskusikan dengan peserta didik yang lainnya c) Peserta didik disuruh untuk mengerjakan latihan soal berkaitan dengan penyusunan neraca saldo dan jurnal penyesuaian yang ada di buku paket untuk menambah pemahaman dalam Tahap pengikhtisaran akuntansi. d) Peserta didik diajak untuk melakukan penyusunan neraca saldo dan jurnal penyesuaian suatu perusahaan jasa dengan bimbingan guru e) Peserta didik disuruh untuk mengerjakan soal pada uji pemahaman materi f) Peserta didik disuruh untuk mempresentasikan hasil mengerjakan soal-soal latihan.	150 menit
Penutup	a) Peserta didik dapat ditanya apakah sudah memahami materi tersebut. b) Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja. c) Peserta didik diberi tugas mandiri dan tugas kelompok seperti yang tercantum dalam buku ini d) Guru menutup pembelajaran ini dengan memberikan ringkasan tentang Neraca saldo dan jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan jasa. Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua.	15 menit

III. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi dan Jurnal dengan instrument sikap
2. Pengetahuan : Tes Tertulis dan Penugasan
3. Keterampilan : Unjuk kerja/ praktik dan portopolio



Indramayu,
Guru Peneliti

2022

Karmilah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Sekolah : SMK PGRI Jatibarang
Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas/Semester : XI / Satu
Materi Pokok : Tahap Pengikhtisaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa
Alokasi Waktu: 4 x 45 menit

Kompetensi Dasar :

- 3.3. Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa
4.3. Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, peserta didik dapat :

1. Menyusun neraca saldo berdasarkan hasil *posting*
2. Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian
3. Mengidentifikasi macam-macam jurnal penyesuaian
4. Menyusun jurnal penyesuaian berdasarkan data neraca saldo dan data penyesuaian pada akhir periode
5. Mempresentasikan praktik penyusunan neraca saldo dan AJP

II. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	a) Kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, berdoa, presensi (absensi, kebersihan kelas, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan). b) Peserta didik disinggung tentang materi minggu lalu yaitu Jurnal dan posting, kemudian menghubungkannya dengan kegiatan akuntansi yang berkaitan dengan penyusunan neraca saldo, dan jurnal penyesuaian. c) Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.	15 menit

Inti	a) Sebelum peserta didik mempelajari Tahap Pengikhtisaran Siklus akuntansi Perusahaan Jasa, terlebih dahulu Guru mempresentasikan konsep neraca saldo dan jurnal penyesuaian, dan contoh penyusunan neraca saldo yang bersumber dari posting buku besar dan penyusunan jurnal penyesuaian pada akhir periode b) Peserta didik diajak untuk mengamati berbagai contoh penyusunan neraca saldo dan jurnal penyesuaian suatu perusahaan jasa serta mendiskusikan dengan peserta didik yang lainnya c) Peserta didik disuruh untuk mengerjakan latihan soal berkaitan dengan penyusunan neraca saldo dan jurnal penyesuaian yang ada di buku paket untuk menambah pemahaman dalam Tahap pengikhtisaran akuntansi. d) Peserta didik diajak untuk melakukan penyusunan neraca saldo dan jurnal penyesuaian suatu perusahaan jasa dengan bimbingan guru e) Peserta didik disuruh untuk mengerjakan soal pada uji pemahaman materi f) Peserta didik disuruh untuk mempresentasikan hasil mengerjakan soal-soal latihan.	150 menit
Penutup	a) Peserta didik dapat ditanya apakah sudah memahami materi tersebut. b) Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja. c) Peserta didik diberi tugas mandiri dan tugas kelompok seperti yang tercantum dalam buku ini d) Guru menutup pembelajaran ini dengan memberikan ringkasan tentang Neraca saldo dan jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan jasa. Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua.	15 menit

III. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi dan Jurnal dengan instrument sikap
2. Pengetahuan : Tes Tertulis (Paper atau online) dan Penugasan
3. Keterampilan : Unjuk kerja/ praktik dan portopolio



Indramayu,
Guru Peneliti

2022

Karmilah

Lampiran 17

Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI KEGIATAN

Nama kegiatan	Kegiatan Pretest dan Post-Test Kelas Kontrol
Deskripsi kegiatan	Kegiatan Pretest dilaksanakan sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan post test dilakukan setelah proses pembelajaran
Dokumentasi	 

Nama kegiatan	Kegiatan Pretest dan Post-Test Kelas Eksperimen
Deskripsi kegiatan	Kegiatan Pretest dilaksanakan sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan post test dilakukan setelah proses pembelajaran.
Dokumentasi	 

Nama kegiatan	Kegiatan membaca dan Diskusi Kelompok
---------------	---------------------------------------

Deskripsi kegiatan	Sebelum pembelajaran TGT dan pelaksanaan Pembelajaran TGT
Dokumentasi	

Nama kegiatan	Penyerahan Hadiah Pada Kelompok Terbaik
Deskripsi kegiatan	Setelah proses pembelajaran TGT diperoleh Tim terbaik di kelas eksperimen
Dokumentasi	 

Nama kegiatan	Foto Bersama Antara Kelas Kontrol dan Eksperimen
Deskripsi kegiatan	Kegiatan foto bersama setelah berlangsungnya proses penelitian
Dokumentasi	 

Lampiran 18

Surat Permohonan Izin Penelitian



STKIP Pangeran Dharma Kusuma
Segeran Juntinyuat Indramayu

Program Studi: Pend. Biologi - Pend. Ekonomi - Pend. Guru Sekolah Dasar - Pend. Sejarah

Indramayu, 15 Februari 2022

Nomor : 697 / A / STKIP / II / 2022
Lampiran : -
Perihal : **Ijin Penelitian**

Kepada Yth;
KEPALA SMK PGRI JATIBARANG

Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Bersama ini kami mohon dengan hormat kiranya Bapak /
Ibu berkenan memberikan Ijin Kepada :

Nama : KARMILAH
NIM : 181011051
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
Judul Skripsi :

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA
KELAS XI SMK PGRI JATIBARANG 2021/2022**

Untuk melaksanakan penelitian di Sekolah/ Instansi yang
Bapak/Ibu Pimpin dalam rangka penulisan Skripsi.

Waktu Penelitian : 15 Februari - 15 Juli 2022

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan
banyak terima kasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.



TAUFIQ ZAENAL MUSTOFA, M.Si
NIDN. 0414028602

Surat Permohonan Izin Penelitian dari Sekolah Penelitian



Berdasarkan surat dari ketua STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat Indramayu no. 697/A/STKIP/II/2022 tertanggal Indramayu, 15 Februari 2022 tentang Ijin Penelitian, Kepala SMK PGRI JATIBARANG Menerangkan bahwa :

Nama : KARMILAH
NIM : 181011051
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jenjang : S1

Benar Telah Melaksanakan Penelitian dengan melakukan Uji Instrumen Penelitian di SMK PGRI JATIBARANG pada tanggal 14 maret 2022 s/d 30 Juni 2022 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA KELAS XI SMK PGRI JATIBARANG 2021/2022. Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Jatibarang, 06 Juni 2022



Lampiran 20

Surat SK Pembimbing



STKIP Pangeran Dharma Kusuma

Segeran Juntinyuat Indramayu

Program Studi: Pend. Biologi - Pend. Ekonomi - Pend. Guru Sekolah Dasar - Pend. Sejarah

KEPUTUSAN

KETUA SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PANGERAN DHARMA KUSUMA (STKIP PADHAKU) SEGERAN JUNTINYUAT INDRAMAYU Nomor : 695/SK/STKIP/II/2022

TENTANG

PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2021/2022

- | | | |
|---------------|---|---|
| Menimbang | : | a. bahwa salah satu syarat lulus program strata satu (S1) STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, mahasiswa diwajibkan melaksanakan penyusunan tugas akhir/skripsi sebagai syarat kelulusannya; |
| | | b. bahwa untuk kelancaran penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa, perlu adanya dosen pembimbing; |
| | | c. bahwa untuk keperluan pada butir a dan b perlu diterbitkan Surat Keputusan Ketua STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu; |
| Mengingat | : | a. Pedoman Umum Penyelenggaraan kegiatan Akademik Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pangeran Dharma Kusuma (STKIP PADHAKU) Segeran Juntinyuat Indramayu; |
| | | b. Hasil Rapat Unsur Pimpinan dan Ketua Program Studi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat. |
| Memperhatikan | : | Usulan Ketua Program Studi tentang Penunjukan Dosen Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi Tahun Akademik 2021/2022 |

MEMUTUSKAN

- | | | |
|--------------------|---|--|
| Menetapkan Pertama | : | Mengesahkan Tugas Akhir/Skripsi Saudara KARMILAH NIM 181011051 Program Studi Pendidikan Ekonomi dengan Judul sebagai berikut:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK PGRI JATIBARANG |
| Kedua | : | Terhitung mulai tanggal 15 Februari 2022 mengangkat saudara/i :
1. Hadi Sucipto, S.E., M.Pd 2. Poy Saefullah Zevender, M.Pd
Sebagai pembimbing dalam penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa tersebut. |
| Ketiga | : | Pembimbing bertugas melakukan bimbingan dalam penyusunan skripsi dan penyelesaian skripsi sampai dengan selesai program studi mahasiswa tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan STKIP PADHAKU Segeran Juntinyuat Indramayu. |
| Keempat | : | Kepada pembimbing diberikan honorarium menurut peraturan yang berlaku. |
| Kelima | : | Surat keputusan berlaku satu tahun setelah tanggal di tetapkan. |
| Keenam | : | Segala sesuatu akan diubah sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini. |

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing I dan II.

DITETAPKAN DI : INDRAMAYU
PADA TANGGAL : 15 Februari 2022

TAUFIQ ZAENAL MUSTOFA, M.Si.
NIDN. 0414028602

Lampiran 21

Kartu Bimbingan

DOSEN PEMBIMBING 1



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : KARMILAH
 NIM : 181011051
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Dosen Pembimbing I : Hadi Sucipto, S.E., M.Pd.

NO	HARI / TANGGAL	MATERI YANG DI BAHAS & SARAN PEMBIMBING	Ttd. PEMBIMBING
1	25/6/2022	Penulisan, Penelitian ^{dan} _{min 5} keber	A
2	14/7/2022	Pembahasan BAB IV (SPSS)	A
3	2/8/2022	Kesimpulan, Saran.	A
4	13/8/2022	Abstrak	A.
5			
6			
7			
Setuju untuk mengikuti sidang skripsi			

DOSEN PEMBIMBING 2



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : KARMILAH
 NIM : 181011051
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Dosen Pembimbing II : Roy Saepullah, S.Pd.

NO	HARI / TANGGAL	MATERI YANG DI BAHAS & SARAN PEMBIMBING	Ttd. PEMBIMBING
1	Senin 21-5-2022	Perbaiki penulisan latar belakang masalah dan rumusan masalah	
2	Kamis 26/5/2022	Indikator hasil belajar dan model pembelajaran dimunculkan.	
3	Sabtu 28/5/2022	Uji Instrumen dan pembuatan instrumen berdasarkan indikator	
4	12/7/2022	Bab III	
5	18/7/2022	Bab IV	
6	25/7/2022	Bab V	
7	29/7/2022	Daftar pustaka	
Setuju untuk mengikuti sidang skripsi			

Catatan :

1. Kartu ini dibawa dan di tanda tangani pada saat bimbingan/konsultasi.
2. Kartu ini dibawa pada waktu sidang skripsi, jika diperlukan sebagai bukti telah bimbingan.
3. frekuensi bimbingan/konsultasi minimal 6 kali pertemuan.

Indonesian
Keprosdi
2022

Lampiran 22

Riwayat Hidup Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama	: Karmilah
Tempat, Tanggal Lahir	: Indramayu, 31 Januari 2000
Alamat	: Jl. Kongsijaya Gang. Mawar No. 25 Rt 05 Rw 02, Kec. Widasari 45271, Kab. Indramayu.
E Mail	: Karmilah31@Gmail.Com
No. Hp/Wa	: 083116980008
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Kwarganegaraan	: Indonesia

Data Pendidikan

2006-2012	: SDN Ujungaris 1
2012-2015	: MTsN Widasari
2015-2018	: SMA NU Widasari
2018-2022	: STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu

Pengalaman Organisasi

2018-2019	: Pelatih Pramuka
2018-2022	: PMII (Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia)
2019-2020	: BEM STKIP Padhaku
2020-2022	: Karang Taruna Kec Widasari

Pengalaman Kerja

2019 – 2020	: Pelatih Pramuka
Desember 2020	: Petugas Kelompok Penyelenggara Pemungutan Suara (KPPS) Desa Kongsijaya
April- September 2021	: Petugas SDGS Desa Kongsijaya
September 2019 s/d Sekarang:	Tenaga Administrasi / Staff Tata Usaha