

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DAN MOTIVASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 KOTA TANGERANG

**FITRI PUSVITA SARI
8105133191**



Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
KONSENTRASI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN EKONOMI DAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**INFLUENCE OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL AND MOTIVATION TO LEARNING
ACHIEVEMENT ACCOUNTING SERVICE COMPANY
STUDENTS CLASS SERVICES CLASS X SMK NEGERI 1
TANGERANG CITY**

**FITRI PUSVITA SARI
8105133191**



**This thesis is prepared as one of the requirements to obtain a degree in
education at the Faculty of Economics, State University of Jakarta**

**ECONOMIC EDUCATION STUDY PROGRAMS
CONCENTRATION OF ACCOUNTING EDUCATION
ECONOMIC DEPARTMENT AND ADMINISTRATION
FACULTY OF ECONOMICS
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
2017**

ABSTRAK

FITRI PUSVITA SARI, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kota Tangerang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi Konsentrasi Akuntansi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan motivasi terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dengan kompetensi dasar laporan keuangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Tangerang. Metode penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan populasi siswa kelas X XMK Negeri 1 Kota Tangerang dan dengan menggunakan tehnik *Cluster Random Sampling* yang kemudian diperoleh sampel kelas X AK 2 dan X AK 3. Tehnik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik anava dua jalur (*two way anova*).

Hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan motivasi terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa kelas X SMK Negeri 1 Kota Tangerang diperoleh hipotesis yaitu: Dari hasil penelitian, diketahui bahwa taraf signifikan 5% (1) Adanya perbedaan antar kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kontrol yang mengartikan adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar dengan nilai signifikan $0,002 \leq 0,005$ dengan nilai F hitung sebesar 10,529 yang lebih besar dari F tabel sebesar 4,00; (2) Hampir tidak ada perbedaan kelompok motivasi tinggi dan rendah pada prestasi belajar dengan nilai signifikan $0,676 \geq 0,005$; (3) terdapat interaksi antar kelompok pada model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai signifikan 0,046 yang lebih besar dari nilai signifikan yang ditentukan dan nilai F hitung yang lebih besar dari F tabel yaitu $4,154 \geq 4,00$. Kelompok yang mendapatkan nilai rata-rata tertinggi adalah kelas eksperimen dengan motivasi tinggi dan rata-rata terendah adalah model pembelajaran langsung dengan motivasi tinggi.

ABSTRACT

FITRI PUSVITA SARI, *Influence of Learning Model of Tournament Team (TGT) and Motivation to Student Learning Achievement in Accounting Subject of Service Company of Class X 1 Vocational High School Tangerang City. Thesis, Economic Education Study Program of Accounting Concentration, Department of Economics and Administration, Faculty of Economics, Jakarta State University. 2017.*

This study aims to determine the effect of the implementation of learning models Team Games Tournament (TGT) and the motivation of learning achievement on the subject of accounting services company with. This research was conducted at 1 Vocational High School 1 Kota Tangerang. The research method is experiment with student population of class X XKK Negeri 1 Tangerang City and by using Cluster Random Sampling technique which then obtained sample of class X AK 2 and X AK 3. Data analysis technique used is analysis of two-lane anava statistic data (two Cara anova).

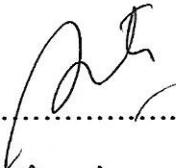
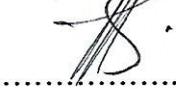
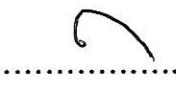
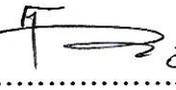
The result of research use the learning model of Team Games Tournament (TGT) and motivation to the achievement of study in accounting class service company class X 1 Vocational High School Tangerang City is: From the research result, known significant level 5% (1) There is difference between experiment Class group with The control group that interpret the influence of learning model Team Tournament (TGT) to the learning achievement with significant value of $0.002 \leq 0.005$ with the value of F arithmetic of 10,529 greater than F table of 4.00; (2) there is no difference of high and low motivation group on learning achievement significantly $0,676 \geq 0,005$; (3) there is interaction between group on learning model and motivation to student achievement with significant value 0,046 which is bigger than significant value is determined and F value count bigger than F table that is $4,154 \geq 4,00$. The group that scored average was a high-motivated experimental class and the average was a highly motivated learning model.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ekonomi



Dr. Dedi Purwana ES, M.Bus
NIP. 19671207 199203 1 001

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Erika Takidah, SE, M.Si</u> NIP. 19751111 200912 2 001	Ketua		15 / 08 / 2017
2. <u>Susi Indriani, M.S.Ak</u> NIP. 19760820 200912 2 001	Sekretaris		18 / 08 / 2017
3. <u>Dr. Mardi, M.Si</u> NIP. 19600301 198703 1 001	Penguji Ahli		15 / 08 / 2017
4. <u>Dra. Sri Zulaihati, M.Si</u> NIP. 19610228 198602 2 001	Pembimbing I		15 / 08 / 2017
5. <u>Achmad Fauzi, S.Pd, M.Ak</u> NIP. 19770517 201012 1 002	Pembimbing II		21 / 08 / 2017

Tanggal Lulus : 8 Agustus 2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakberatan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Agustus 2017
Yang membuat pernyataan
Materai Rp. 6.000,-

Fitri Pusvita Sari
No. Reg. 8105133191

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Dedi Purwana, E.S, M.Bus., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
2. Suparno, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
3. Dra. Sri Zulaihati, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam pembuatan skripsi.
4. Achmad Fauzi, S.Pd., M.Ak., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam pembuatan skripsi.
5. Dra. Hj. Ariasni, selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Kota Tangerang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Kaprowi dan Itawati selaku kedua orang tua yang telah memberikan dukungan serta bantuan baik moril maupun materil.

7. Arsita Maharani selaku saudara kandung yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan semangat.
8. Seluruh kaka-kaka DKC dan Andalan Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Tangerang yang telah memberikan motivasi dan dukungan.
9. Seluruh teman-teman pendidikan akuntansi khususnya kelas B angkatan 2013 atas kebersamaan dan kebahagiaan selama perkuliahan serta bantuan dan dukungan atas pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang dapat membangun diperlukan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Jakarta, 10 Juli 2017

Fitri Pusvita Sari

DAFTAR ISI

JUDUL	i
ABSTRAK	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Penelitian	10
BAB II. KAJIAN TEORITIK	
A. Deskripsi Konseptual.....	13
1. Prestasi Belajar Akuntansi Perusahaan Jasa	13
a. Hakikat Belajar	13
b. Ciri-ciri Belajar	15
c. Pengertian Prestasi.....	16

d. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	19
e. Akuntansi Perusahaan Jasa	21
2. Metode dan Model Pembelajaran	22
a. Model Pembelajaran Kooperatif.....	24
b. Pembelajaran Langsung.....	28
c. Pembelajaran Kooperatif tipe <i>TGT</i>	30
3. Motivasi Belajar	34
B. Hasil Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Teoritik.....	42
D. Perumusan Hipotesis Penelitian	44

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
C. Metode Penelitian	46
D. Populasi dan Sampling	53
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	71

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	74
1. Prestasi Belajar.....	75
2. Metode dan Model Pembelajaran.....	78
3. Motivasi Belajar	81
B. Pengujian Hipotesis	86

C. Pembahasan	93
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	98
B. Implikasi	99
C. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Rancangan Penelitian	38
Tabel III.2. Teknik Pengambilan Sampel	39
Tabel III.3. Kisi-Kisi Instrumen Prestasi Belajar.....	41
Tabel III.4. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi.....	47
Tabel III.5. Tabel Uji Hipotesis Anava.....	52
Tabel IV.1. Nilai Prestasi Siswa	58
Tabel IV.2. Deskriptif Statistik Prestasi Belajar	59
Tabel IV.3. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar.....	59
Tabel IV.4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	63
Tabel IV.5. Deskriptif Statistik Variabel Motivasi Belajar.....	64
Tabel IV.6. Rata-rata Hitung Skor Indikator Variabel Motivasi Belajar.....	64
Tabel IV.7. Skor Indikator Dominan Motivasi Belajar.....	65
Tabel IV.8. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	65
Tabel IV.9. Hasil Uji Homogenitas Nilai Raport.....	67
Tabel IV.10. Data Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa	70
Tabel IV.11. Tabel Penyaji Anava.....	71
Tabel IV.12. Hasil Uji Anava Dua Jalur	71
Tabel IV.13. Hasil Uji Beda Model TGT dan Langsung.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1. Grafik Histogram Prestasi Belajar	60
Gambar IV.2. Grafik Histogram Motivasi Belajar	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam sektor pembangunan nasional yang tujuannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta memiliki visi terwujudnya sistem pendidikan yang mengembangkan kepribadian dan kemampuannya untuk keberlangsungan hidup. Salah satu aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal dilakukan secara terstruktur, dengan cara tersebut diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang menyentuh seluruh aspek dan sektor kehidupan.

JAKARTA, KOMPAS.com — Selama ini pendidikan nasional tidak menentu arah dan tujuannya. Padahal, dalam masyarakat dunia yang berubah cepat, tujuan pendidikan suatu bangsa haruslah jelas. Meskipun harus dinamis mengikuti perkembangan zaman, tujuan pendidikan nasional harus tetap bertolak pada kebudayaan Indonesia.¹

Mengutip pada surat kabar mengenai masalah dalam pendidikan yang selama ini tidak menentu arah dan tujuan dari pendidikan itu sendiri, walaupun pendidikan harus dinamis tetapi tujuan haruslah tetap bertolak dengan

¹ <http://nasional.kompas.com/read/2016/02/19/0836032/Pendidikan.Nasional.Tak.Tentu.Arah>, diakses pada tanggal 7 April 2017

kebudayaan yang dimiliki. Maka dari itu, perlulah adanya perbaikan didalam pendidikan nasional dengan menanamkan tujuan yang hendaknya akan dicapai pada bidang pendidikan khususnya.

Suatu pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi, yang dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti halnya metode dan media pembelajaran, sarana dan prasarana sekolah, motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri, dan masih banyak lagi.

Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi dalam sekolahnya. Prestasi belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya.

“Hasil Trends in International Mathematics and Science Studies (TIMSS) 2011, yang baru saja dipublikasikan, semakin menurun dan juga menegaskan kondisi gawat darurat dunia pendidikan di Tanah Air karena semakin menurunnya prestasi siswa dalam negeri. Nilai rata-rata matematika siswa kelas VIII (kali ini Indonesia tidak mengikutkan siswa kelas IX) hanya 386 dan menempati urutan ke-38 dari 42 negara. Di bawah Indonesia ada Suriah, Maroko, Oman, dan Ghana. Negara tetangga, seperti

Malaysia, Thailand, dan Singapura, berada di atas Indonesia. Singapura bahkan di urutan kedua dengan nilai rata-rata 611. Nilai ini secara statistik tidak berbeda secara signifikan dari nilai rata-rata Korea, 613, di urutan pertama dan nilai rata-rata Taiwan, 609, di urutan ketiga.²

Prestasi atau hasil belajar yang menurun merupakan suatu masalah yang perlu diperhatikan keadaannya, karena prestasi atau hasil belajar menentukan sukses tidaknya sebuah pembelajaran. Maka dari itu, perlu perhatian khusus untuk mengidentifikasi apa yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran.

Berkaitan dengan prestasi belajar, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor pertama yang berpengaruh yaitu faktor internal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa seperti motivasi dan perhatian yang akan menumbuhkan keberhasilan belajar. Motivasi diri dapat pula dipengaruhi oleh pihak luar sehingga keduanya saling terkait.

Solopos.com, SRAGEN — Sebanyak 14 siswa dari jenjang SD hingga SMA di Kabupaten Sragen putus sekolah pada 2016 ini. Faktor internal dan eksternal melatarbelakangi para siswa memilih berhenti belajar di sekolah. Siswa putus sekolah karena berbagai sebab, diantaranya kehilangan motivasi untuk belajar.³

²<http://nasional.kompas.com/read/2016/12/14/02344589/gawat.darurat.pendidikan> diakses pada 7 April 2017

³ <http://www.solopos.com/2016/10/14/pendidikan-sragen-hilang-motivasi-14-siswa-putus-sekolah-760772>, diakses pada 16 Maret 2017

Kehilangan motivasi untuk belajar membuat siswa di solo putus sekolah, peran orangtua dalam menentukan prestasi belajar anak di sekolah sangatlah besar. Orangtua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap proses belajarnya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan dan kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan atau melengkapi alat belajar, tidak mau tahu bagaimana kemajuan belajar, kesulitan-kesulitan yang dialami anaknya dalam belajar dan lain-lain sehingga tidak adanya motivasi yang timbul dan dapat menyebabkan anak kurang atau bahkan tidak berhasil dalam belajarnya. Hasil yang didapatkan, nilai atau prestasi belajarnya tidak akan memuaskan bahkan mungkin gagal.

MEDAN, KOMPAS.com - Setelah makan malam dengan menu nasi putih, ayam semur, sayur sawi dan air putih di asrama SMK Negeri Binaan Provinsi Sumatera Utara, Jalan Karya Dalam, Helvetia, sekitar 100 siswa SMK tiba-tiba mengeluh lemas, mual, pusing, muntah hingga diare. Sehingga para siswa tersebut tidak bisa bersekolah untuk beberapa hari dan karena itu mereka tertinggal pelajaran di kelas.⁴

Faktor kondisi dan kesehatan pun termasuk didalam faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Akibat langsung dari tidur larut malam bangun kesiangan adalah lesu dan tidak semangat pada pagi harinya, tidak bisa berkonsentrasi saat belajar di kelas, dan imbasnya prestasi pun menurun. Selain

⁴<http://regional.kompas.com/read/2017/02/08/17014651/setelah.makan.malam.sekitar.100.siswa.smk.keracunan>, diakses 6 April 2017

itu, gaya hidup yang tidak teratur juga dapat menyebabkan daya tahan tubuh melemah, tidak kondusif bagi perkembangan tinggi maupun berat badan. Tubuh merupakan modal untuk belajar. Jadi, secara tidak langsung fisik yang buruk dapat berdampak pada studi siswa.

Faktor yang kedua yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi prestasi atau hasil belajar. Seperti pada lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Banyak sekali faktor-faktor eksternal yang dapat dijadikan contoh dalam mempengaruhi prestasi belajar. Seperti halnya dari lingkungan sekolah dan yang memegang peranan penting yaitu guru.

Hal yang paling pokok kegiatan suatu sekolah yang merupakan lembaga penyelenggara pendidikan adalah proses pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak pembelajaran karena guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

JAKARTA, RABU — Pembelajaran di dalam kelas yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih sulit ditemukan di sekolah-sekolah. Persoalannya karena guru-guru belum mampu mengembangkan kreativitas mereka untuk menciptakan dan memanfaatkan bahan ajar yang sebenarnya tidak asing bagi siswa.⁵

⁵ <http://nasional.kompas.com/read/2009/02/18/20164788/guru.butuh.pelatihan.kreativitas>, diakses 7 April 2017

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru adalah pembuat proses belajar mengajar, yang akan mengembangkan suasana belajar bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide kreativitasnya dalam batas dan norma yang ditegaskan juga secara konsisten.

Namun demikian, hasil yang terjadi di dunia pendidikan saat ini yaitu kenyataan menunjukkan masih banyak permasalahan yang berkaitan dengan kompetensi dan profesionalisme guru dalam pembelajaran. Dimana guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, guru tidak memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi kompetensi yang dimiliki siswa, guru kurang menggunakan media ajar, guru kurangnya kesadaran untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya, guru kurang termotivasi meningkatkan bahan ajar, dan banyaknya beban tugas guru. Ini merupakan faktor penghambat peningkatan mutu dan ternyata tidak mampu dipecahkan oleh guru tanpa adanya bantuan dari orang lain.

JAKARTA, KOMPAS.com — Pembelajaran Matematika di sekolah-sekolah masih menggunakan cara konvensional. Siswa bosan mengikuti pelajaran karena guru lebih memfokuskan pada penghafalan rumus untuk memecahkan masalah.⁶

Dengan adanya variasi dalam pembelajaran, diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

⁶<http://edukasi.kompas.com/read/2009/06/18/20170782/ternyata.pembelajaran.matematika.masih.konvensional>, diakses pada 7 April 2017

Penggunaan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri siswa secara optimal. Seperti halnya menggunakan model kooperatif, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh belajar di dalam kelas. Salah satu model kooperatif yang dapat dilakukan yaitu tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

PURWOREJO, KOMPAS.com - Belasan siswa kelas VI SDN 2 Winong, di Desa Winong, Kecamatan Kemiri, Purworejo, mogok belajar. Pasalnya, guru kelas mereka dianggap terlalu keras ketika mengajar dan tidak segan memberikan hukuman fisik.⁷

Pada kasus siswa SD di Purworejo melakukan mogok belajar dikarenakan guru mengajar terlalu keras, bahkan tidak segan-segan melakukan kekerasan terhadap fisik. Siswa pulang sebelum waktunya dengan alasan menghindari pelajaran yang membuatnya “menakutkan”. Jika pembelajaran yang menyenangkan diterapkan dalam kelas, tentulah tidak akan ada siswa yang menghindari kegiatan belajar mengajar.

Mata pelajaran akuntansi adalah mata pelajaran yang membutuhkan kesabaran, kecermatan, serta ketelitian. Untuk itu, pendidik dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih cara pengajaran yang menarik dengan bantuan model yang bervariasi.

⁷ <http://regional.kompas.com/read/2013/11/25/1725165/Guru.Galak.Siswa.SD.Mogok.Belajar>
diakses pada 8 April 2017

Dari hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas X Jurusan Akuntansi SMKN 1 Kota Tangerang menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan tengah semester dua tahun ajaran 2016/2017 mata pelajaran Akuntansi pada standar kompetensi neraca lajur dan pemrosesan laporan keuangan belum mencapai hasil yang maksimal. Dari 96 siswa sebanyak 45 siswa tuntas dalam belajar dan 51 siswa belum tuntas. Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang ditetapkan di SMKN 1 Kota Tangerang untuk mata pelajaran Akuntansi yaitu 78. Hal tersebut mengartikan persentasi siswa yang lulus SKBM sebesar 46,8%.

Mengacu kepada permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran tipe *Team Games Toournament (TGT)* dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kota Tangerang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu:

1. Menurunnya prestasi siswa yang mencerminkan proses pembelajaran yang kurang optimal.
2. Siswa putus sekolah karena kehilangan motivasi belajar.

3. Siswa memiliki kondisi fisik yang buruk atau kesehatan yang kurang baik.
4. Suasana pembelajaran kelas yang kurang menyenangkan.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode dan media yang sesuai materi.
6. Kurangnya kompetensi dan profesionalisme guru yang dapat menghambat kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Karena luasnya penjabaran dari masing-masing faktor, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada masalah pengaruh model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa. Variabel model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan juga variabel motivasi karena merupakan faktor yang mendorong prestasi belajar. Motivasi diukur dengan indikator motivasi intrinsik seperti hasrat keinginan berhasil, dorongan kebutuhan akan belajar, dan cita-cita yang ingin dicapai siswa, indikator yang kedua yaitu motivasi ekstrinsik seperti penghargaan yang diterima, lingkungan belajar yang kondusif dan juga kegiatan belajar yang menarik. Prestasi belajar diukur melalui hasil belajar siswa baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun, peneliti menggunakan nilai raport KD 8 sebagai pengukuran prestasi siswa.

D. Perumusan Masalah

Agar dalam penulisan ini tidak menyimpang, maka perlu adanya perumusan masalah. Adapun perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap prestasi belajar?
2. Apakah motivasi belajar siswa berpengaruh pada prestasi belajar?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar?

E. Kegunaan Penelitian

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberi manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Memberi informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terkait kebenaran teori belajar dan hasil penelitian sejenis yang sudah ada sebelumnya.
- b. Memberi sumbangsih tentang model pembelajaran sebagai referensi untuk peneliti-peneliti yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara langsung bagi guru, siswa dan peneliti.

a. Bagi guru

- 1) Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui metode dan model yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi prestasi belajar.
- 2) Guru dapat menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran akuntansi di kelas.

b. Bagi siswa

- 1) Metode dan model yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa mempertinggi prestasi belajar.
- 2) Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi.
- 3) Siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan.

c. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi
- 2) Dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar yang ditinjau dari motivasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Prestasi Belajar Akuntansi Perusahaan Jasa

a. Hakikat Belajar

Belajar memiliki konsep perubahan dan mendapatkan pengetahuan untuk mempengaruhi diri seseorang kearah yang lebih baik. Selain itu belajar merupakan perubahan perilaku diri manusia yang didapatkan dari pengalaman yang dirasakan. Kegiatan belajar menitikberatkan pada peserta didik sebagai perilaku kegiatan tersebut.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian akan segera bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.

Di samping itu, ada pula sebagian orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Berdasarkan persepsi semacam ini, biasanya mereka akan merasa cukup puas bila anak-anak mereka telah

mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.⁸

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut “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.”⁹

Secara sederhana Sudjana mendefinisikan bahwa belajar adalah “suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.”¹⁰

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Cet. Kelima, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000)

⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 3.

¹⁰ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Persindo, 2010), Cet. III, h. 2

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Belajar adalah roh atau jiwa di dalam proses pendidikan. Sehingga belajar sangatlah penting yang dapat mendorong siswa melakukan kearah positif. Menurut beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan perilaku aktif peserta didik untuk menuju perubahan berupa pemahaman materi yang hasilnya diwujudkan dalam prestasi belajar.

b. Ciri-ciri Belajar

Jika pada hakikatnya belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar, ciri-ciri dimaksudkan tanda seseorang itu telah belajar dan ciri-ciri tersebut yaitu:

1) Perubahan yang terjadi secara sadar

Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah.

2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin

banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi karena proses belajar akan bersifat menetap. Misalnya kecakapan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang, melainkan akan terus dimiliki dan bahkan semakin berkembang bila terus dipergunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dalam belajar mengetik, atau tingkat kecakapan mana yang akan dicapainya.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.¹¹

Berdasarkan ciri-ciri belajar tersebut, dapat diketahui bahwa ciri seorang telah belajar yaitu adanya perubahan yang individu itu sendiri alami dan dapat dirasakan perubahannya. Jika, perubahan tersebut belumlah dirasakan, maka orang tersebut haruslah lebih banyak lagi belajar.

c. Pengertian Prestasi

Prestasi belajar atau hasil belajar (*Achievement*) yang merupakan realisasi atau perkara dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Prestasi juga dapat berarti hasil yang telah diperoleh setelah melakukan belajar.

¹¹ Syaeful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi II*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.13.

Hasil belajar menurut Purwanto, dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*Product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹²

Menurut Juliah, hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.¹³

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian prestasi belajar, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu baik afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dengan demikian prestasi belajar di sekolah tidak selalu diwujudkan dengan kecakapan-kecakapan, namun kecakapan itu hanya merupakan sebagian dari unsur pertumbuhan, dan pembentukan dari suatu prestasi belajar.

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal 44

¹³ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Persindo, 2010), h. 15

Suatu aktifitas dapat dikatakan atau dikategorikan prestasi atau hasil belajar apabila memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- Adanya perubahan tingkah laku.
- Perubahan terjadi dari hasil latihan atau pengalaman.
- Perubahan itu menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.

Kemampuan-kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar oleh Benyamin Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana mengklasifikasikan secara garis besar menjadi tiga ranah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif
Ranah Kognitif berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif
Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan, jawaban atas reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik
Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak individu.¹⁴

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Ranah afektif merupakan penilaian pada sikap yang tercermin pada diri siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Ranah kognitif merupakan penilaian pada pengetahuan yang dimiliki siswa dan dapat diketahui dari hasil ulangan siswa setelah melaksanakan

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2009), Cet XIV, h. 30

pembelajaran. Ketiga yaitu ranah psikomotorik yang merupakan penilaian pada keterampilan siswa selama proses pembelajaran.

Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah atau pengetahuan yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran dan juga untuk mengukur ranah kognitif mdapat dikatakan yang mudah.

d. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pada dasarnya prestasi belajar siswa yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya yang disebabkan oleh kecerdasan ataupun pengetahuan yang dimiliki siswa saja, akan tetapi masih terdapat hal lain juga yang menjadi faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam faktor pencapaian prestasi belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak sekali jenisnya, akan tetapi faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal.

Prestasi belajar peserta didik berfungsi sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Prestasi yang diperoleh peserta didik merupakan suatu indikator apakah peserta didik tersebut dapat menerima dan memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:¹⁵

- 1) Faktor internal, antara lain :
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologis); misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
 - b) Faktor psikologis, terdiri dari :
 - faktor intelektual yang meliputi:
 - faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
 - faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki
 - faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi dan emosi.
 - c) Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor eksternal, ialah :
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - lingkungan keluarga
 - lingkungan sekolah
 - lingkungan masyarakat
 - lingkungan kelompok
 - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
 - d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa).

¹⁵ Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1991), H.64-67

e. Akuntansi Perusahaan Jasa

Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran inti pada jurusan Akuntansi. Mata pelajaran akuntansi disampaikan pada tingkat SMK khususnya jurusan Akuntansi karena memiliki tujuan memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara mencatat kegiatan yang berhubungan dengan keuangan suatu perusahaan.

Akuntansi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang proses pencatatan keuangan pada satu perusahaan dalam memberikan informasi yang berguna bagi penggunanya.

Menurut Soemarso S.R., “Akuntansi keuangan adalah bidang akuntansi yang berhubungan dengan penyusunan laporan keuangan secara berkala untuk suatu unit ekonomi secara keseluruhan kepada pihak-pihak diluar perusahaan.”¹⁶

Peserta didik mendapatkan mata pelajaran akuntansi pada jenjang SMK kelas X jurusan Akuntansi. Salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam mata pelajaran akuntansi kelas X adalah pembuatan laporan keuangan perusahaan jasa. Dalam kompetensi membuat laporan keuangan perusahaan terdapat beberapa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik, antara lain :

¹⁶ Soemarso S.R, *Akuntansi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Salemba Empat, 2004), h. 7

- 1) Mampu mendiskripsikan pengertian, kegunaan serta jenis-jenis laporan keuangan.
- 2) Mampu menyusun laporan laba rugi.
- 3) Mampu menyusun laporan perubahan modal
- 4) Mampu menyusun laporan neraca.

Berdasarkan indikator tersebut peserta didik dapat dikatakan tuntas dalam kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa apabila mampu memenuhi indikator tersebut. Sehingga prestasi belajar akuntansi pada kompetensi tersebut diukur dari tingkat prestasi yang dicapai peserta didik dalam mengerjakan test maupun tugas, serta tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penilaian keaktifan pada mata pelajaran akuntansi.

Kriteria ketuntasan belajar minimal peserta didik yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran akuntansi adalah 75, maka peserta didik yang mendapat nilai 75 ke atas pada mata pelajaran tersebut dapat dikatakan telah tuntas dalam menempuh kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

2. Metode dan Model Pembelajaran

Sebaiknya guru yang profesional dan kreatif memilih metode mengajar yang lebih tepat setelah menetapkan topik pembahasan materi dan tujuan pelajaran serta jenis kegiatan belajar siswa yang dibutuhkan.

Dari pemilihan metode ataupun model pembelajaran tersebut akan menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas untuk meningkatkan prestasi siswa.

Upaya guru untuk memilih metode yang tepat dalam mendidik peserta didiknya adalah disesuaikan pula dengan tuntunan berhadapan dengan peserta didiknya, ia harus mengusahakan agar pelajaran yang diberikan kepada peserta didiknya itu supaya mudah diterima. Tidaklah cukup dengan bersikap lemah lembut saja. Ia harus memikirkan metode-metode yang akan digunakannya, seperti memilih waktu yang tepat, materi yang cocok, pendekatan yang baik, efektivitas penggunaan metode dan sebagainya.

Secara umum, metode merupakan langkah operasional atau turunan dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Metode sifatnya lebih spesifik dari strategi, jika diibaratkan, strategi adalah skenario, metode adalah faktor penunjang yang mendukung skenario tersebut untuk berjalan dengan baik.

Cakupan metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja. Pembelajaran yang baik tercipta ketika suasana dan semangat belajar siswa terjaga dengan baik. Oleh karena itu pengelolaan kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan baik.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran sama juga dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Model Pembelajaran menurut Joyce dan Weil adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk Kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain.¹⁷

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya Cooperative Learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Cooperative Learning juga

¹⁷Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo Persada, 2011), h. 132

dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.¹⁸

Pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok dengan kemampuan berbeda-beda. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas- tugas terstruktur. Model pembelajaran kooperatif menuntut kerjasama siswa dan saling ketergantungan dalam struktur tugas dan tujuannya.¹⁹

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang di maksud.²⁰

Jadi Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diukur dengan memberikan materi dengan menggunakan model yang berupa permainan yang dapat menarik perhatian dan menimbulkan motivasi pada diri siswa untuk ikut berpartisipasi

¹⁸ Etin Solihatin dan Raharjo, *COOPERATIV LEARNING Analisis Model pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 4

¹⁹ Anita lie, *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative learning dalam Ruang kelas*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004), cet III, h. 12

²⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM cetakan III*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 54-55

didalamnya sehingga prestasi siswa meningkat. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok yang heterogen untuk saling membantu dan mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli memiliki suatu karakteristik/ ciri-ciri antara lain :

- 1) Bennet dalam Isjoni menyatakan ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif :
 - a) Positive interdependence, hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama diantara anggota kelompok.
 - b) Interaction face to face, interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara.
 - c) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.
 - d) Membutuhkan keluwesan.
 - e) Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).²¹

- 2) Menurut Anita Lie unsur-unsur pembelajaran kooperatif antara lain:
 - a) Saling ketergantungan positif antara guru dengan peserta didik.
 - b) Interaksi tatap muka.
 - c) Akuntabilitas individual.
 - d) Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi.²²

²¹ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 41

²² Anita Lie, *Cooperative Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 31

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah ketergantungan positif antar peserta didik, interaksi tatap muka (interaksi edukatif), tanggung jawab pribadi terhadap kelompok serta keterampilan dalam berkomunikasi dalam kelompok. Sehingga pembelajaran kooperatif menekankan pada pencapaian prestasi oleh suatu kelompok.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode antara lain sebagai berikut :

- 1) *Student Team Achievement Division (STAD)*
- 2) *Teams Games Tournament (TGT)*
- 3) *Jigsaw II*
- 4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*
- 5) *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*
- 6) *Group Investigation*
- 7) *Learning Together*
- 8) *Complex Instruction*
- 9) *Strukture Dyadic Methods*²³

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode dalam pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada peran kelompok dalam memecahkan masalah suatu materi pelajaran. Sehingga dalam suatu kelompok peserta didik bekerjasama serta bertukar pendapat mengenai materi yang dipelajari untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam mata pelajaran tertentu.

²³ Slavin, R. E., *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 11-25

b. Pembelajaran Tradisional/Langsung

1) Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola bertahap, selangkah demi selangkah.²⁴

Adapun ciri-ciri Model Pembelajaran Langsung (MPL) menurut Kardi & Nur adalah sebagai berikut:

- a) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- b) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- c) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.²⁵

2) Tujuan model pembelajaran langsung

Para pakar teori belajar pada umumnya membedakan dua macam pengetahuan, yakni pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

Sering kali pengetahuan prosedural memerlukan penguasaan prasyarat yang berupa pengetahuan deklaratif. Para

²⁴ Kardi dan Nur, 2005, *Pengajaran Langsung*, (Surabaya: Unesa University Press, 2005), h. 5

²⁵ *Ibid*, h.3

guru selalu menghendaki agar siswa-siswa memperoleh kedua macam pengetahuan tersebut, supaya mereka dapat melakukan suatu kegiatan dan melakukan segala sesuatu dengan berhasil.

Dari penjelasan beberapa teori tersebut bahwa tujuan dibelajarkannya model pembelajaran langsung adalah siswa memperoleh dua macam pengetahuan, yaitu pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Penguasaan pengetahuan tersebut saling berhubungan demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

3) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung memiliki kekurangan dan kelebihan dalam penerapannya. Adapun keunggulan Menurut Sanjaya, yaitu:

- a) Guru bisa mengontrol urutan dan mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran,
- b) Efektif untuk materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas,
- c) Selain siswa dapat mendengar melalui tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus siswa dapat melihat (melalui pelaksanaan demonstrasi), dan
- d) Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas besar.

Namun lebih lanjut Sanjaya menjelaskan beberapa kekurangan model pembelajaran langsung, yaitu:

- a) Hanya untuk kemampuan mendengar dan menyimak yang baik,
- b) Tidak dapat melayani perbedaan kemampuan siswa, dan

- c) Hanya menekankan pada komunikasi satu arah (one-way communication).²⁶

c. Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pada pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* siswa akan berkompetisi dalam perwakilan sebagai wakil dari kelompoknya. Prestasi belajar siswa berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa dan motivasi. Selain itu, suasana belajar juga menjadi salah satu aspek keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas.²⁷

Etin Solihatin dan Raharjo mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dalam struktur kerja yang sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.²⁸

Isjoni mengemukakan *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.²⁹

²⁶ Sanjaya dan Wina, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 189

²⁷ Slavin, R. E., *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 71

²⁸ Solihatin, E. & Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 4

²⁹ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 83

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi kecuali satu hal, TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game atau permainan, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Dan kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuan anggotanya masing-masing. Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan

memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Turnamen yang dilakukan

5. Penghargaan kelompok (team recognize)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dan bagaimana cara kita sebagai guru untuk mengatasi kekurangan-kekurangan sehingga tidak terjadi. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

3. Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.³⁰

³⁰ Sardiman, A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2011), h. 71

Menurut Mc. Donald dalam Oemar Hamalik, “motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.” Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.³¹

Jika menurut Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.³²

Sementara menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai energy untuk melakukan kegiatan belajar.³³

Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan

³¹ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h. 158

³² Uno, B. Hamzah, *Teori dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 28

³³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), H. 75

ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar atau ekstrinsik, tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang atau intrinsik.

Motivasi intrinsik lahir secara alamiah pada diri individu oleh pengaruh luar. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar karena ingin mengejar status sebagai juara kelas. Motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh kuat lemahnya suatu penguatan (reinforcement) yang diberikan oleh pihak lain kepada siswa yang belajar dengan cara memberikan penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetensi, memberikan hadiah dan hukuman, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar peserta didik kepada peserta didik.³⁴

Hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan dalam pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar tinggi.³⁵

³⁴ Hadis, Abdul, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 30

³⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Bidang Pendidikan*, Edisi 1 Cet. 4, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 23

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.³⁶

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang relevan adalah:

1. Putu Enny Rusmawati (2013), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *TGT* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasilnya bahwa pengaruh pembelajaran kooperatif TGT pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Bagi siswa dengan motivasi berprestasi tinggi, prestasi belajar matematika kelompok siswa dengan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi daripada pembelajaran langsung. Sebaliknya bagi siswa dengan motivasi

³⁶ Uno, B. Hamzah, *Teori dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 28

berprestasi rendah, prestasi belajar matematika kelompok siswa dengan model pembelajaran langsung lebih tinggi daripada pembelajaran kooperatif TGT. Teori yang dipakai yaitu (Nurhadi, 2004) menyatakan pencapaian prestasi belajar perlu memperhatikan dua faktor yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa, seperti kecerdasan, bakat, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor ekstern yaitu faktor yang dapat mempengaruhi yang sifatnya dari luar siswa, misalnya pengalaman, keadaan keluarga, lingkungan dan lainnya.

2. Rima Oktaviani (2012), Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Buluspesantren Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasilnya yaitu model pembelajaran TGT memberikan prestasi belajar matematika yang lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Motivasi belajar tinggi memberikan prestasi belajar matematika yang lebih baik dari motivasi belajar sedang dan rendah, tetapi motivasi belajar sedang memberikan prestasi belajar yang tidak lebih baik dari motivasi belajar rendah. Memakai teori menurut (Hamzah B. Uno, 2011: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya

penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

3. Ratna Tri Widyawati (2016), Studi Komparasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* Dan *Students Teams Achievement Divisions (STAD)* Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Termokimia Ditinjau Dari Motivasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Hasilnya ada perbedaan prestasi belajar ranah kognitif dan afektif siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD pada materi pokok Termokimia. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan prestasi belajar ranah kognitif dan ranah afektif lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Ada perbedaan prestasi belajar ranah kognitif dan afektif siswa yang ditinjau dari motivasi belajar kimia tinggi dan motivasi belajar kimia rendah pada materi pokok Termokimia. Siswa dengan motivasi belajar kimia tinggi mempunyai prestasi belajar ranah kognitif dan afektif yang lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar kimia rendah. Memakai teori (Slavin, 2008) bahwa metode *Team Games Tournament (TGT)* siswa akan berkompetisi dalam perwakilan sebagai wakil dari kelompoknya. Prestasi belajar siswa berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa dan motivasi. Selain itu, suasana belajar juga menjadi salah satu aspek keberhasilan kegiatan belajar

mengajar di kelas. motivasi. Selain itu, suasana belajar juga menjadi salah satu aspek keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas.

4. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Termodifikasi Berbasis *Outbound* Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. Hasilnya yaitu prestasi belajar Fisika bagi siswa yang belajar dengan model pembelajaran "*Teams Games Tournament* termodifikasi berbasis *outbound*" lebih tinggi daripada prestasi belajar Fisika bagi siswa yang belajar secara konvensional; Model pembelajaran *Teams Games Tournament* termodifikasi berbasis *outbound* dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar Fisika. Peneliti ini memakai teori yang dikemukakan yaitu (Suprijono, 2009), motivasi mempunyai kontribusi hingga 64% terhadap prestasi. Siswa menikmati suasana permainan dan antusias pada TGT (Slavin, 2008) karena menekankan pada kerja sama kelompok, menghilangkan rasa jemu selama proses pembelajaran melalui permainan yang dilaksanakan di dalam turnamen, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan.
5. Nuzul Rakhmadhani, Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka - Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas Xi Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. Terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode

TGT berbantuan media TTS (kelas eksperimen I) dan ular tangga (kelas eksperimen II) pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo. Motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo, karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah. Memakai teori (Slavin, 2008) Metode TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif untuk menciptakan suatu situasi sedemikian sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam kelompok itu sendiri.

6. Tri Indah Utami, Perbedaan Prestasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Jigsaw dan *Team Gamens Tournament* dengan Kemampuan Awal di SMAN 1 Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. Adanya interaksi siswa berkemampuan awal tinggi dan rendah terhadap pembelajaran dengan materi yang diajarkan, adanya perbedaan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw dan TGT, adanya perbedaan prestasi belajar siswa yang berkemampuan awal tinggi menggunakan model pembelajaran. Teori yang dipakai yaitu adanya interaksi antara faktor internal dalam diri siswa dengan faktor eksternal akan menghasilkan prestasi belajar yang berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif (Gagne, 1995 : 133).

C. Kerangka Teoretik

Pada dasarnya setiap guru menginginkan agar materi pelajaran yang disampaikan kepada siswanya dapat dipahami secara tuntas. Untuk dapat memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang dapat dianggap mudah, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun materi yang disajikannya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.³⁷

Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat selain menimbulkan rasa senang siswa terhadap pembelajaran, dapat juga meningkatkan motivasi siswa sehingga pembelajaran dalam kelas pun tidak menjadi sunyi dan sepi tetapi yang ada situasi kelas yang kondusif.

Ada banyak model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan prestasi atau hasil belajar siswa, antara lain model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ekspositori, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran berbasis masalah.³⁸

³⁷ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 143

³⁸ Hartono R, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013) h. 56

Pembelajaran kooperatif meningkatkan pencapaian prestasi belajar, memberikan dampak positif yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan harga diri.³⁹

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual berupa pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Faktor sosial berupa faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.⁴⁰

Dalam pembelajaran *Cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.⁴¹

Etin Solihatin dan Raharjo mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dalam struktur kerja yang sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.⁴²

Metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pada pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* siswa akan berkompetisi dalam perwakilan sebagai

³⁹ Slavin, R. E., *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 4

⁴⁰ Hamalik O., *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 98

⁴¹ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 16

⁴² Solihatin, E. & Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 4

wakil dari kelompoknya. Prestasi belajar siswa berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa dan motivasi. Selain itu, suasana belajar juga menjadi salah satu aspek keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas.⁴³

Model pembelajaran kooperatif memang dapat menjadi satu pilihan yang tepat, dikarenakan menurut sumber-sumber yang ada, model pembelajaran kooperatif memiliki kegiatan pembelajaran yang lengkap dimulai dari interaksi terkait materi dengan guru, kegiatan berkelompok dan terdapat games pembelajaran yang disisipi pada kegiatan belajar mengajar.

D. Perumusan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka teoretik di atas, maka dapat ditarik suatu hipotesis (dugaan sementara), bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan motivasi berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Kota Tangerang.”

⁴³ Slavin, R. E., *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Media, 2008) h. 71

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab berbagai permasalahan yang telah peneliti paparkan pada bab I berdasarkan fakta dan data yang valid serta dapat dipercaya. Berdasarkan masalah-masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Tangerang, yang terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan II, Cikokol - Kota Tangerang.

SMKN 1 Kota Tangerang memiliki lima jurusan dan salah satunya yaitu akuntansi keuangan.

2) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu bulan April dan Mei 2017. Menurut peneliti, waktu tersebut merupakan waktu yang efektif untuk melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memfokuskan diri saat melaksanakan penelitian.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk mengungkapkan masalah penelitian ini, adalah metode eksperimen dengan dua kelompok perbandingan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sesuai dengan tinggi dan rendahnya motivasi belajar siswa lalu dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Kelompok pertama adalah siswa yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kedua adalah sebagai pengontrol.

Menurut Sugiyono, penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.⁴³

Penelitian ini melibatkan tiga variabel, yaitu variabel bebas, moderator, dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2012), h. 7

dengan dua dimensi yaitu kooperatif TGT dan pembelajaran langsung, variabel moderator dalam penelitian adalah motivasi belajar dengan dua dimensi yaitu motivasi tinggi dan motivasi rendah. Variabel terikat dalam penelitian adalah prestasi belajar akuntansi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Adapun bagan rancangan penelitian dapat dilihat di Tabel III.1.

Tabel III.1
Rancangan Penelitian

Motivasi Belajar Akuntansi (B)	Model Pembelajaran (A)	
	<i>Team Games Turnament (TGT)</i> (A1)	Pembelajaran Langsung (A2)
Motivasi Belajar Akuntansi Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Motivasi Belajar Akuntansi Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1 : Pengajaran dengan model TGT pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi tinggi.

A1B2 : Pengajaran dengan model TGT pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi rendah.

A2B1 : Pengajaran dengan model langsung pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi tinggi.

A2B2 : Pengajaran dengan model langsung pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi rendah.

Penjelasan tentang prosedur yang ada dalam desain tersebut yaitu sebagai berikut:

1. A adalah motivasi belajar siswa yang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi tinggi dan rendah. Dimana setiap kelas yang menjadi sampel penelitian baik eksperimen maupun kontrol akan diukur tingkat motivasinya. Pembagian tinggi rendahnya motivasi dilihat dari jumlah skor yang ditotal, kemudian disortir dari yang tertinggi ke terendah lalu dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah.
2. B merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis model yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung untuk kelas kontrol. Model pembelajaran *Team Games Tournament* diberikan selama 6 kali pertemuan, dimana setiap pertemuan diadakan games dan saat permainan ditentukan pemenangnya. Setiap pertemuan, games yang diberikan berbeda agar siswa pun tidak merasa bosan.
3. Prestasi belajar siswa yang diambil dari nilai raport KD 8 karena pada saat itulah kelas eksperimen diberikan model pembelajarannya. Nilai raport untuk prestasi belajar diambil setelah diberi perlakuan oleh peneliti dan diukur tingkat motivasinya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian, supaya penelitian yang dilakukan berjalan secara terstruktur sehingga hasil data

yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun tahapan penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan pokok bahaasan dan materi yang akan diajarkan. Materi yang akan dipelajari yaitu tentang Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP) tentang materi yang akan diajarkan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, penyusunan RPP berdarkan pertimbangan dosen dan guru yang bersangkutan. Dalam hal ini, RPP berguna bagi guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Kemudian, menyiapkan media atau alat bantu mengajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

2. Perlakuan dan Pengamatan

Kelas yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini akan diberi perlakuan berupa adanya perubahan model pembelajaran dari model pembelajaran langsung atau konvensional ke model pembelajaran *Team Games Tournament*. Kelas dalam model pembelajaran ini dari satu kelas tersebut akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa dalam satu kelompok, dimana dalam kelompok kecil itu siswa akan memainkan game atau permainan. Game yang dimainkan bervariasi

dan sudah direncanakan terlebih dahulu oleh peneliti. Sebelum dimulai, setiap anggota di dalam kelompok kecil menghitung mengurut dan nomor itu sebagai acuan nomor pada tiap diri siswa.

Eksperimen ini dilakukan berdasarkan panduan perencanaan yang telah disusun. Dalam pelaksanaan eksperimen ini bersifat dan juga terbuka terhadap perubahan-perubahan yang mungkin akan terjadi dan juga pada proses pembelajarannya, peneliti mengacu pada RPP yang telah dibuat. Peneliti dibantu oleh guru kelas untuk mengamati aktivitas yang terjadi dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Pada saat pertengahan pertemuan, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa yang sebelumnya sudah dilakukan uji coba. Kuesioner tersebut kemudian dianalisis yang memiliki tujuan untuk mengukur tinggi atau rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa dengan cara membagi dua jumlah skor yang telah disortir dari yang tertinggi ke terendah.

Pelaksanaan TGT dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan *games* pada pertengahan setiap kali pertemuan yang dilakukan. Berikut games yang akan diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran:

1. Games Teka Teki Silang

Setiap kelompok bekerja sama untuk mengisi TTS yang diberikan oleh guru dengan waktu yang ditentukan yaitu 10 Menit, penilaian dalam TTS yaitu berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Kelompok dengan nilai tertinggi menjadi pemenang pada games ini.

2. Games Cari Kata

Anggota kelompok menghitung dari 1 sampai 6, lalu perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas sesuai dengan nomor yang telah disebutkan yang dimulai dari nomor pertama. Guru mendikte soal yang jawabannya berada di tumpukan kertas-kertas kecil lalu perwakilan kelompok mencari jawaban dari soal tersebut. Yang paling cepat dan tepat mendapatkannya maka mendapatkan point 20. Sampai masing-masing anggota kelompok mendapatkan gilirannya. Skor akhir tertinggi yang menjadi pemenang dalam games ini.

3. Games The Best Group

Masing-masing kelompok mempersiapkan kertas kosong dan spidol. Guru membacakan soal, lalu siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang lambat dan salah menjawab maka dikeluarkan dari permainan. Pada saat tersisa dua kelompok terakhir, maka permainan menjadi cerdas

cermat dengan 10 soal yang diberikan oleh guru. Kelompok tertinggi skornya menjadi pemenang pada games ini.

4. *Games Meja Tournament*

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai chalennger 1, terbesar ketiga sebagai challenger 2, terbesar keempat sebagai challenger 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai reader2. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader 1 salah. Challenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah. Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader1, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3

dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Games Monopoli Akuntansi

Bermain Monopoli pada umumnya namun, ketika berhenti di petak red card, green card dan bonus maka siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, ketika tidak bisa menjawab maka peserta diharuskan untuk masuk penjara. Pemenang pada games ini yaitu dengan pemilik kekayaan tertinggi.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh proses pembelajaran *Team Games Tournament* berdasarkan data yang telah terkumpul. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai eksperimen yang telah dilakukan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan eksperimen yang telah dilakukan.

D. Populasi dan Sampling

Menurut Sugiyono, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁴⁴

⁴⁴ *Ibid*, h.90

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa jurusan akuntansi SMKN 1 Kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 288 siswa dan terbagi atas 3 tingkatan. Populasi terjangkau dari penelitian ini adalah siswa kelas X akuntansi yang berjumlah 96 siswa.

Sampel yang diambil harus memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut Sugiyono, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.⁴⁵ Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dari ketiga kelas yang ada di kelas X SMKN 1 Kota Tangerang dilakukan pengambilan secara random dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas X AK1 dan kelas X AK2.

Tabel III.2

Teknik Pengambilan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Metode
X Akuntansi I (Kelas Eksperimen)	32	<i>TGT</i>
X Akuntansi II (Kelas Kontrol)	32	Langsung

Berdasarkan tabel pengambilan sampel tersebut, dapat diketahui bahwa anggota sampel pada masing-masing kelas memiliki jumlah yang sama yaitu 32 siswa baik untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* maupun kelas kontrol.

⁴⁵ *ibid* h.91

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian berupa data prestasi belajar akuntansi yang diambil pada nilai KD 8 mengenai laporan keuangan perusahaan jasa di raport siswa dan data motivasi belajar siswa melalui kuisioner motivasi belajar yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang memiliki motivasi tinggi dan kelompok yang memiliki motivasi rendah. Instrumen penelitian divalidasi dengan tujuan item tiap butirnya yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data penelitian. Instrumen kuisioner pengukuran motivasi tersebut kemudian akan ditindaklanjuti untuk diukur dengan menggunakan sampel uji coba. Instrumen motivasi selanjutnya diuji validitas dan reliabilitas tes agar kuesioner yang diberikan kepada sampel penelitian yang didapatkan dapat terpercaya.

1. Prestasi Belajar

a. Deskripsi Konseptual

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu.

b. Deskripsi Operasional

Definisi operasional prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari kegiatan belajar mengajar berupa nilai

akhir yang diperoleh oleh siswa. Adapun pencapaian hasil belajar yang diukur yaitu mencakup bidang kognitif, yaitu meliputi: aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), aspek penerapan (C3), aspek analisis (C4), aspek evaluasi (C5), dan aspek penciptaan (C6). Hasil belajar afektif diperoleh dari hasil pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran. Sikap yang diamati meliputi: bekerjasama, saling menghargai, jujur, dan bertanggungjawab. Sedangkan hasil belajar psikomotor diperoleh dari hasil pengamatan pada siswa selama proses pembelajaran.

c. Kisi-kisi Instrumen Prestasi Belajar

Tes adalah rangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴⁶

Menurut Norman dalam Djaali, tes merupakan salah satu prosedur evaluasi yang komprehensif, sistematis, dan obyektif yang hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dalam proses pengajaran yang dilakukan guru.⁴⁷

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil nilai rapot pada kompetensi dasar “laporan keuangan perusahaan jasa”.

⁴⁶ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.185

⁴⁷ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2008),

Tabel III.3
Kisi-kisi Instrumen Prestasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator
1	Prestasi Belajar	Nilai Rapot Siswa pada KD 8 “Laporan Keuangan”

2. Motivasi

a. Deskripsi Konseptual

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat membangkitkan siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

b. Deskripsi Operasional

Motivasi belajar dapat diukur dengan kuesioner motivasi siswa dalam belajar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencakup indikator motivasi belajar yaitu motivasi instrinsik dan ekstrinsik.

c. Kisi-kisi Instrumen Motivasi

Kisi-kisi yang disajikan pada bagian ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen motivasi yang disajikan pada tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner motivasi yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar:

Tabel III.3
Kisi-kisi Instrumen (Motivasi Belajar)

No	Indikator	Sub Indikator
1	Instrinsik	1. Hasrat dan keinginan berhasil 2. Dorongan kebutuhan belajar 3. Harapan akan cita-cita
2	Ekstrinsik	1. Adanya penghargaan 2. Lingkungan belajar yang kondusif 3. Kegiatan belajar yang menarik

Untuk mengisi instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari variabel motivasi. Untuk mengolah setiap variabel dalam analisis data yang diperoleh menggunakan model skala likert dalam instrumen penelitian yang telah disediakan alternatif jawaban yang sesuai serta diberi nilai 1 sampai dengan 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.4
Skala Penilaian untuk Kuesioner Motivasi

No	Alternatif Jawaban	Bobot Skor	
		+	-
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa tiap-tiap instrumen memiliki bobot yang berbeda, baik pada alternatif jawaban maupun pada pertanyaan positif dan negatif. Pada pertanyaan positif, sangat tidak setuju diberi point 1 dan untuk sangat setuju diberi point 5 dan sebaliknya. Setelah masing-masing skor siswa dijumlahkan seluruh bobot kemudian disortir dari yang tertinggi ke terendah, 16 siswa teratas diartikan memiliki motivasi tinggi dan urutan 17 sampai 32 dikategorikan memiliki motivasi rendah.

d. Validasi Instrumen

Proses pengembangan instrumen motivasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen berbentuk kuesioner berskala likert sebanyak 40 butir pernyataan, yang mengacu pada indikator-indikator seperti terlihat pada tabel III.3.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validitas dengan koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen. Teknik yang digunakan adalah teknik korelasi product moment dalam buku Sugiyono, rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:⁴⁸

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i) (\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 228

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y (dua variabel yang dikorelasikan)

n = jumlah subyek

$n\sum x_i y_i$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

x = jumlah total skor x

y = jumlah total skor y

x^2 = jumlah dari kuadrat x

y^2 = jumlah dari kuadrat y

Kriteria minimum butir pernyataan yang diterima adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid atau drop. Butir pernyataan yang tidak valid maka tidak bisa untuk digunakan. Butir pernyataan yang sudah valid kemudian dihitung kembali reliabilitasnya untuk mengetahui apakah butir tersebut reliabel atau tidak dengan menggunakan rumus Alpha yaitu:⁴⁹

$$r_{ii} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_{ii} : koefisien reliabilitas tes

n : banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 : bilangan konstan

⁴⁹ Tukiran, Hidayati, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 135

Σs_i^2 : jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

S_t : varian total Butir pernyataan dikatakan reliabel apabila $r_{ii} > 0,6$ dan dikatakan tidak reliabel apabila $r_{ii} < 0,6$.

Dari perhitungan ini akan didapatkan instrumen final untuk mengukur motivasi belajar siswa. Kemudian hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa dihitung jumlah dan diurutkan berdasarkan jumlah tertinggi sampai terendah, lalu dibagi dua kelompok menjadi siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah.

Berdasarkan instrumen uji coba yang diberikan telah dihitung validitas tiap-tiap butir instrumen. Tujuan dilakukannya uji validitas yaitu untuk mengetahui berapa butir instrumen yang valid dan dapat dikatakan valid apabila butir instrumen tersebut dapat mempresentasikan atau mengukur variabel penelitian. Hasilnya dari uji validitas yang telah dilakukan yaitu 40 butir instrumen terdapat 9 butir instrumen yang tidak valid atau drop, kemudian butir instrumen tersebut dibuang atau tidak dipakai untuk instrumen baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Kemudian dilakukan uji reliabilitas, yang hasilnya dapat dikatakan keseluruhan jumlah butir instrumen yang valid adalah reliabel. Dengan nilai Alpha 0,93, kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai rtabel pada taraf signifikan 5% dan diperoleh angka rtabel dengan nilai $N = 31$ sebesar 0,355. Kesimpulannya adalah nilai Alpha $0,93 \geq 0,355$

artinya seluruh butir instrumen dapat dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

a. Deskripsi Konseptual

Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda yang menyenangkan, sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan menarik.

b. Deskripsi Operasional

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat diukur dengan memberikan materi dengan menggunakan model yang berupa permainan yang dapat menarik perhatian dan menimbulkan motivasi pada diri siswa untuk ikut berpartisipasi didalamnya sehingga prestasi siswa meningkat.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Setiap pertemuan pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini peneliti buat berbeda, yaitu dengan memvariasikan games yang akan diberikan kepada siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel setiap pertemuan sebagai berikut:

Pertemuan pertama

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing kelompok mendapatkan soal berbentuk teka-teki silang. - Setiap kelompok mengisi teka-teki silang dengan durasi waktu yang telah ditentukan yaitu 15 menit. - Mengoreksi jawaban dengan cara ditukar dengan jawaban kelompok lain.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament.</i> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan kedua

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca identifikasi laporan keuangan perusahaan jasa khususnya laporan laba rugi - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Anggota kelompok menghitung dari 1 sampai 6. - Perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas sesuai dengan nomor yang telah disebutkan yang dimulai dari nomor pertama. - Guru mendikte soal yang jawabannya berada di tumpukan kertas-kertas kecil lalu perwakilan kelompok mencari jawaban dari soal tersebut.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament.</i> - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan ketiga

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa khususnya neraca. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	Games “The Best Group” <p>Masing-masing kelompok mempersiapkan kertas kosong dan spidol. Guru membacakan soal, lalu siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang lambat dan salah menjawab maka dikeluarkan dari permainan. Pada saat tersisa dua kelompok terakhir, maka permainan menjadi cerdas cermat dengan 10 soal yang diberikan oleh guru. Kelompok tertinggi skornya menjadi pemenang pada games ini.</p>
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament.</i> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan.

	<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.
--	---

Pertemuan keempat

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	Games Meja Tournament Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai chalennger 1, terbesar ketiga sebagai challenger 2, terbesar keempat sebagai challenger. Jika dapat menjawab maka mendapat point 20, game berakhir saat kartu soal habis.

Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.
--	---

Pertemuan kelima

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament</i> .	Bermain Monopoli pada umumnya namun, ketika berhenti di petak red card, green card dan bonus maka siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, ketika tidak bisa menjawab maka peserta diharuskan untuk masuk penjara. Pemenang pada games ini

	yaitu dengan pemilik kekayaan tertinggi menjadi pemenang pada games ini.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan keenam

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.

<i>Games Tournament.</i>	Bermain Monopoli pada umumnya namun, ketika berhenti di petak red card, green card dan bonus maka siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, ketika tidak bisa menjawab maka peserta diharuskan untuk masuk penjara. Pemenang pada games ini yaitu dengan pemilik kekayaan tertinggi.
Penghargaan dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Tabel per pertemuan diatas untuk menjelaskan bahwa setiap pertemuan memiliki aktivitas yang berbeda-beda termasuk games yang akan diberikan kepada siswa. Pemenang games selalu berbeda karena setiap per pertemuan selalu diumumkan pemenangnya. Hadiah pemenang diberikan perkelompok yang memenangkan games. Tidak lupa pula evaluasi yang selalu dilakukan untuk memperbaiki pada games-games berikutnya.

F. Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Kedua uji ini dilakukan sebagai syarat dari analisis data. Apabila data yang diperoleh terdistribusi normal homogen,

selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis varian dua jalur (Anava dua jalur).

Teknik analisis hipotesis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis varian dua jalur (Anava dua jalur) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan treatment yang menggunakan model pembelajaran TGT dan langsung terhadap prestasi belajar siswa baik yang memiliki motivasi tinggi maupun rendah. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui ada tidaknya perbedaan proporsi subjek, objek, kejadian, dan lain- lain. Pengujiannya menggunakan rumus Chi kuadrat. Rumus yang dipakai adalah:⁵⁰

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 : Chi kuadrat

F_o : Frekuensi yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

⁵⁰ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 107.

Kriteria pengujian ditolak jika X^2 hitung $> X^2$ tabel. X^2 tabel dicari menggunakan distribusi X^2 dengan derajat kebebasan $dk = k - 1$ dan taraf signifikan 5%. Harapan sampel dalam penelitian ini adalah data yang diuji normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui varians yang dimiliki sama atau tidak. Yaitu yang menyelidiki kesamaan dua varians. Rumus yang digunakan adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan rumus varians untuk sampel adalah :

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

Kelas dikatakan homogen jika hitung tabel $F_{hitung} < F_{tabel}$, dengan $\alpha = 5\%$.

$$v_1 = n_1 - 1 = dk \text{ pembilang}$$

$$v_2 = n_2 - 1 = dk \text{ penyebut}^{51}$$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah tahap akhir yang dilakukan setelah uji persyaratan analisis data, yaitu setelah diketahui data sampel berdistribusi normal dan homogen. Dalam pengujian perbedaan rata-rata dengan variable yang lebih dari 2, maka digunakan ANAVA. Adapun tabel berikut rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

⁵¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 57.

Tabel III.4
Uji Hipotesis Anava

Sumber Keragaman (SK)	Jumlah Kuadrat (JK)	Derajat Bebas (db)	Kuadrat Tengah (KT)	F hitung
Kolom (K)	$JKK = \sum_{j=1}^k \frac{T_j^2}{r} - \frac{T_{..}^2}{rk}$	db JKK = k-1	KTK = JKK / db JKK	F hitung = KTK / KTG
Baris (B)	$JKB = \sum_{i=1}^r \frac{T_i^2}{k} - \frac{T_{..}^2}{rk}$	db JKB = r-1	KTB = JKB / db JKB	F hitung = KTB / KTG
Galat (G)	JKG = JKT - JKK - JKB	db JKG = (k-1)(r-1)	KTG = JKG / db JKG	
Total (T)	$JKT = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^k x_{ij}^2 - \frac{T_{..}^2}{rk}$	db JKT = rk-1		

Hipotesis dalam ANAVA dua arah terdiri dari:

- a) Berkaitan dengan pengaruh faktor pertama (A) atau efek baris

$H_0 : \mu_{A1} = \mu_{A2}$

$H_1 : \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$
- b) Berkaitan dengan pengaruh faktor kedua (B) atau efek kolom

$H_0 : \mu_{B1} = \mu_{B2} = \mu_{B3}$

$H_1 : \text{paling sedikit salah satu } \mu \text{ tidak sama}$
- c) Interaksi antara faktor pertama dengan faktor kedua (A X B)

$H_0 : \text{efek faktor yang satu tergantung pada faktor yang lainnya.}$

$H_1 : \text{efek faktor yang satu tidak tergantung pada faktor yang lainnya.}$

Pada anava dua arah ini, selain variabel diuji perbedaan rata-ratanya, juga terdapat variabel lain yang menjadi kontrol terhadap perbedaan variabel bebas. Seperti halnya pada penelitian ini yaitu menguji model pembelajaran TGT dan langsung, maka setiap model melibatkan variabel kontrol yaitu motivasi belajar.

Dari tabel anava yang telah dibuat, maka dapat diambil hipotesis penelitian apakah memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar ataukah tidak dengan cara membandingkan f pada tabel dan juga f yang telah dihitung ataupun hasil perhitungan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Sebagaimana telah diuraikan pada bab 1 bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran dan juga motivasi terhadap prestasi belajar siswa yang dilihat dari nilai raport siswa yang merupakan nilai KD. 8, kemudian untuk mengetahui adanya perbedaan prestasi belajar yang menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran langsung.

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Kota Tangerang karena peneliti yang berdomisili di tempat tersebut dan juga hasil survey yang dilaksanakan yaitu di sekolah tersebut belum pernah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan tingkat motivasi siswa yang tinggi atau rendah. Eksperimen dilakukan 6x pertemuan, yaitu pada tanggal 14, 21, 28 April kemudian 5, 12, 19 Mei 2017. Peneliti mengambil populasi kelas X akuntansi yang berjumlah 96 siswa dan menggunakan sampel penelitian sampling acak (*cluster random sampling*) yang menghasilkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas X AK3 berjumlah dan satu kelas lainnya menjadi kelas kontrol yaitu kelas X AK1. Sampai akhir pembelajaran jumlah siswa tidak menurun yaitu 64 siswa. Adapun daftar nama siswa kelas eksperimen dan kontrol terdapat pada *lampiran*.

1. Prestasi Belajar

Data yang diambil untuk menguji prestasi siswa berasal dari nilai raport semester ganjil terletak pada KD 8 yang diperoleh dari guru mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa kelas X AK2 yang merupakan kelas kontrol dan X AK3 merupakan kelas eksperimen. Data raport yang didapat berdasarkan penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik namun peneliti hanya mengambil untuk penelitian yaitu penilaian kognitif siswa pada KD 8. Adapun nilai KD 8 raport siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat pada *lampiran*.

prestasi belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75,00	1	1,6	1,6	1,6
	76,00	3	4,7	4,7	6,3
	77,00	4	6,3	6,3	12,5
	78,00	2	3,1	3,1	15,6
	79,00	4	6,3	6,3	21,9
	80,00	11	17,2	17,2	39,1
	81,00	2	3,1	3,1	42,2
	82,00	4	6,3	6,3	48,4
	83,00	4	6,3	6,3	54,7
	84,00	6	9,4	9,4	64,1
	85,00	6	9,4	9,4	73,4
	86,00	3	4,7	4,7	78,1
	87,00	4	6,3	6,3	84,4
	88,00	5	7,8	7,8	92,2
	89,00	2	3,1	3,1	95,3
	90,00	2	3,1	3,1	98,4
	94,00	1	1,6	1,6	100,0
	Total	64	100,0	100,0	

Dari tabel diatas, menunjukkan adanya frekuensi masing-masing nilai yang diperoleh oleh siswa yang didapat dari nilai raport KD 8 siswa yang mengikuti model pembelajaran baik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* maupun model pembelajaran langsung dengan jumlah keseluruhan yaitu 64.

Hasil penelitian yang telah dilakukan untuk data prestasi belajar tertinggi yaitu 94. Sedangkan data hasil belajar terendah adalah 75. Dari perhitungan yang telah dilakukan selanjutnya yaitu jumlah nilai keseluruhan adalah 5297 dengan rata-rata 82,76, standar deviasi yang diperoleh adalah 4,20; dan varians data prestasi belajar yaitu 17,674. Untuk mempermudah memahami prestasi belajar dapat dilihat pada tabel IV.1 yang merupakan output dari aplikasi spss 23.0 sebagai berikut:

Tabel IV.1

Deskriptif Statistik Prestasi Belajar

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
prestasi belajar	64	75,00	94,00	5297,00	82,7656	,52551	4,20409	17,674
Valid N (listwise)	64							

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Setelah melalui perhitungan, maka didapatkan distribusi frekuensi prestasi belajar. Distribusi frekuensi prestasi belajar dapat dilihat pada tabel selanjutnya. Data rentang skor sebanyak 19, banyak kelas yaitu

6,973 yang dibulatkan menjadi 7 kelas, dan panjang interval kelas adalah 2,72 yang dibulatkan menjadi 3 yang terdapat pada *lampiran 2*.

Tabel IV.2

Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75-77	8	12,5	12,5	12,5
	78-80	17	26,6	26,6	39,1
	81-83	10	15,6	15,6	54,7
	84-86	15	23,4	23,4	78,1
	87-89	11	17,2	17,2	95,3
	90-92	2	3,1	3,1	98,4
	93-95	1	1,6	1,6	100,0
Total	64	100,0	100,0		

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi prestasi belajar diatas dapat dilihat bahwa kelas tertinggi variabel prestasi belajar yaitu terletak pada interval kelas ke 2 yaitu pada rentang 78 - 80 dengan frekuensi relatif sebesar 26,6%. Frekuensi terendah terletak pada interval kelas ke 7 yaitu antara 93-95 dengan frekuensi relatif sebesar 1,6%. Kemudian dapat dibuat grafik histogram prestasi belajar yang terdapat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1

Grafik Histogram Prestasi Belajar

Setelah dilihat pada grafik histogram tersebut, dapat diketahui bahwa frekuensi kelas tertinggi berada pada interval kelas 78-80 yaitu kelas ke 2. Rata-rata prestasi belajar pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa berada pada interval skor 81-83. Dan dapat diketahui juga siswa yang berada dibawah rata-rata maupun diatas rata-rata.

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* diberikan kepada siswa kelas X AK 3 yang bertindak selaku kelas eksperimen penelitian selama 6 (enam) kali pertemuan dengan kompetensi dasar yaitu laporan keuangan dengan menggunakan RPP Akuntansi Perusahaan Jasa yang dapat dilihat pada *Lampiran*.

Sebelum dilakukannya proses pembelajaran, telah disusun terlebih dahulu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama pertemuan sesuai dengan KD yang telah ditetapkan dan sudah didiskusikan bersama guru pelajaran yang bersangkutan. Tujuan dibuatnya RPP yaitu agar alur pembelajaran yang akan dilaksanakan dan juga termasuk *games* yang akan dimainkan oleh siswa secara kelompok tersebut berjalan dengan lancar.

Selama proses pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, awalnya siswa diberikan materi mengenai laporan keuangan, lalu setiap kelompok melakukan diskusi dan barulah melaksanakan *games* yang telah direncanakan oleh guru sampai terpilih kelompok sebagai pemenang *games*. Pada saat *games* berlangsung, para siswa memiliki antusias yang tinggi sehingga pembelajaran menjadi menarik.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* di dalam kelas menjadi aktif karena menggunakan permainan. Siswa menjadi lebih berani tampil dalam mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Sedangkan kesan yang diperlihatkan di kelas menunjukkan bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat terlatih memecahkan conth permasalahan melalui kegiatan diskusi kelompok.

Pada saat kegiatan ini berlangsung, sudah nampak kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan juga pendorong siswa agar lebih giat dalam pembelajaran. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran dan juga aktivitas kelas yang didominasi oleh siswa. Saat mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru maka proses pembelajaran dapat dikatakan berpusat pada siswa dan juga siswa memiliki antusias dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Diakhir pembelajaran, guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung agar dipembelajaran berikutnya menjadi lebih baik lagi. Selanjutnya, memberikan hadiah kepada kelompok pemenang games.

Aktivitas yang dilakukan siswa selama pelaksanaan pembelajaran, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran seperti fokus dalam mendengarkan dan memperhatikan guru pada saat penyajian materi. Mencatat hal-hal yang penting tentang informasi yang didapat pada proses pembelajaran, membaca, dan juga mengerjakan tugas. Saling bekerjasama selama proses pembelajaran dan menjaga kekompakan dalam belajar serta dalam diskusi sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan mempresentasikan kegiatan kerja kelompok. Aktivitas tersebut yang dilakukan siswa pada aspek kognitif atau bentuk sikap dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran yang mendapatkan manfaat dari adanya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

3. Motivasi Belajar

Data yang diperoleh untuk menguji motivasi siswa berupa angket yang sudah diuji coba terlebih dahulu yang kemudian dihitung validitas dan realibilitas butir angket yang diberikan kepada kelas uji coba. Peneliti menggunakan kelas X AK1 sebagai kelas uji coba karena tidak memiliki keterkaitan dengan kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Sebelum instrumen diberikan untuk mengukur tinggi rendahnya motivasi siswa baik di kelas eksperimen ataupun kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada kelas yang tidak termasuk kepada eksperimen dan kontrol yaitu kelas XAK1 yang berjumlah 32 siswa.

Berdasarkan instrumen uji coba yang diberikan telah dihitung validitas tiap-tiap butir instrumen. Tujuan dilakukannya uji validitas yaitu untuk mengetahui berapa butir instrumen yang valid dan dapat dikatakan valid apabila butir instrumen tersebut dapat mempresentasikan atau mengukur variabel penelitian. Hasilnya dari uji validitas yang telah dilakukan yaitu 40 butir instrumen terdapat 9 butir instrumen yang tidak valid atau drop, kemudian butir instrumen tersebut dibuang atau tidak dipakai untuk instrumen baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Perhitungan uji validitas terdapat pada *lampiran*.

Setelah dilakukan uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas butir instrumen. Perhitungan uji reliabilitas peneliti menggunakan

komputer yaitu memakai aplikasi SPSS 23.0. Butir instrumen yang tidak valid atau drop pada pengujian validitas selanjutnya tidak diuji reliabilitas karena butir instrumen tersebut dihapuskan. Hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan yaitu:

Tabel IV.3
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,930	31

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji reliabilitas diatas, maka dapat dikatakan keseluruhan jumlah butir instrumen yang valid adalah reliabel. Dengan nilai Alpha 0,93, kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai rtabel pada taraf signifikan 5% dan diperoleh angka rtabel dengan nilai $N = 31$ sebesar 0,355. Kesimpulannya adalah nilai Alpha $0,93 \geq 0,355$ artinya seluruh butir instrumen dapat dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket yang valid dan terpercaya berjumlah 31 butir. Kuesioner ini di isi oleh 64 responden yang menjadi sampel adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Kota Tangerang. Setelah diisi oleh siswa kemudian dijabarkan deskripsi statistik dari variabel motivasi belajar dan nilai terbesar adalah 304, sedangkan nilai terkecil yaitu 195. Selanjutnya diperoleh jumlah keseluruhan data variabel motivasi belajar sebesar 31, kemudian standar deviasi diketahui 28,99 dan varians sebesar 840,391. Agar lebih mudah dalam menafsirkannya maka dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel IV.4

Deskriptif Statistik Variabel Motivasi Belajar

Descriptive Statistics								
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
motivasi	31	195,00	304,00	7827,00	252,4839	5,20667	28,98950	840,391
Valid N (listwise)	31							

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Telah dihitung hasil rata-rata pada masing-masing skor indikator dari variabel motivasi belajar terlihat pada tabel bahwa motivasi belajar ekstrinsik dengan sub indikator yang memiliki skor tertinggi yaitu adanya penghargaan sebesar 17,90%, kemudian telah diketahui sub indikator yang memiliki skor terendah yaitu harapan akan cita-cita. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.5
Rata-Rata Hitung Skor Indikator Variabel Motivasi Belajar

No.	Indikator	Sub Indikator	Total Skor	N	Rata-rata Sub	Persentase (%)
1	Intrinsik	1. Hasrat dan keinginan berhasil	1332	5	266,4	16,20%
		2. Dorongan kebutuhan belajar	2785	10	278,5	17%
		3. Harapan akan cita-cita	520	2	260	15,80%
2.	Ekstrinsik	1. Adanya penghargaan	1285	5	294	17,90%
		2. Lingkungan belajar yang kondusif	802	5	267,3	16,30%
		3. Kegiatan belajar yang menarik	1103	4	275,8	16,80%
jumlah			7827	31	1642	100,00%

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Selanjutnya yaitu tabel skor indikator dominan motivasi belajar, maka dapat diketahui indikator dominan dari motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Kota Tangerang berasal dari ekstrinsik yaitu sebesar 51% dan sebaliknya mengartikan indikator intrinsik sebesar 49% memiliki tingkat dominan yang rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ekstrinsik lebih dominan dibandingkan dengan motivasi belajar intrinsik.

Tabel IV.6
Skor Indikator Dominan Motivasi Belajar

No.	Indikator	Total Skor	N	Rata-rata Sub	Persentase (%)
1	Intrinsik	4637	17	272,76	49,2%
2.	Ekstrinsik	3190	14	281,2	50,8%
jumlah		7827	31	554,01	100,00%

*Sumber : Data diolah tahun 2017

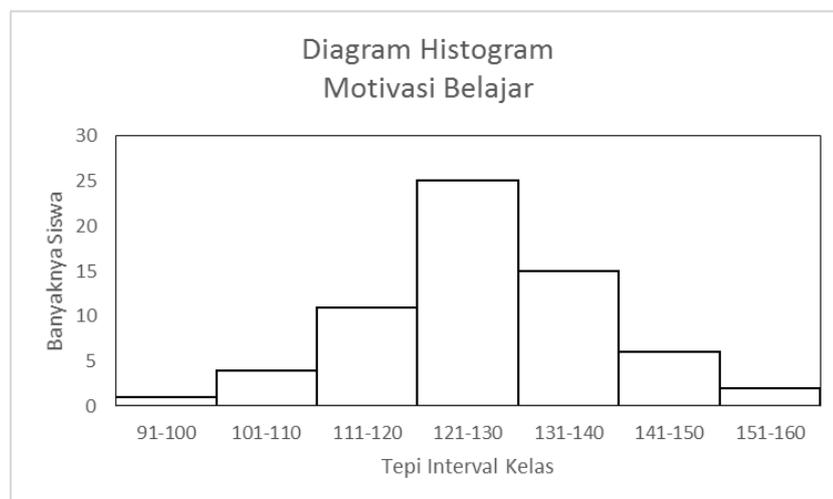
Setelah menghitung skor indikator dominan pada kuesioner, selanjutnya untuk menghitung frekuensi siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun rendah. Perhitungan ini berdasarkan siswa yang mengisi kuesioner apakah menghasilkan total skor yang rendah atau tinggi. Berikut tabel frekuensi motivasi belajar:

Tabel IV.7
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Kelas Interval	Batas		Frekuensi	
	Bawah	Atas	Absolut	Relatif
91-100	90,5	100,5	1	5,88%
101-110	100,5	110,5	4	8,82%
111-120	110,5	120,5	11	10,29%
121-130	120,5	130,5	25	35,29%
131-140	130,5	140,5	15	17,67%
141-150	140,5	150,5	6	10,29%
151-160	150,5	160,5	2	11,76%
Jumlah			64	100,00%

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi motivasi belajar diatas, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 121-130 dengan frekuensi absolut 25 dan frekuensi relatif sebesar 35,29% Data tersebut mengartikan bahwa sebanyak 25 siswa yang mendapat skor motivasi belajar antara 121-130 Kemudian frekuensi absolut terendah sebanyak 1 terletak pada kelas interval 91-100 dengan frekuensi relatif 5,88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat satu siswa yang memiliki skor motivasi belajar antara 91-100. Lalu dibuatlah grafik histogram motivasi belajar sebagai berikut:



**Gambar IV.2
Grafik Histogram Motivasi Belajar**

Kemudian instrumen tersebut dipakai untuk menguji tingkat motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu X AK 2 dan kelas eksperimen yaitu kelas X AK 3 di SMK Negeri 1 Kota Tangerang terhadap pelajaran akuntansi perusahaan jasa dengan materi laporan keuangan perusahaan jasa. Setelah angket tersebut diisi oleh siswa, maka diurutkan berdasarkan yang memiliki nilai tinggi diartikan memiliki motivasi tinggi dan sebaliknya. Kemudian 16 siswa teratas diasumsikan memiliki motivasi tinggi dan diberi kode “1”, sebaliknya pada siswa dari urutan 17 sampai 32 diberi kode “2” yang mengartikan siswa tersebut memiliki motivasi rendah.

B. Pengujian Hipotesis

Setelah peneliti mendapatkan data, kemudian data tersebut selanjutnya dianalisa atau yang disebut dengan analisis data. Sebelum analisis data dapat dilakukan, terlebih dahulu data tersebut diuji apakah

memenuhi persyaratan uji anava ataukah tidak atau yang disebut dengan uji prasyarat anava. Uji prasyarat tersebut adalah :

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan pada sampel yang dipilih oleh peneliti, yaitu pada kelas X AK 2 dan X AK 3. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian bersifat homogen ataukah tidak, sehingga jika uji homogenitas ini terpenuhi, maka peneliti dapat melakukan uji hipotesis menggunakan anava dua jalur. Data yang digunakan dalam uji hogenitas ini adalah data prestasi belajar siswa yang terdapat pada KD 8 raport siswa.

Uji homogenitas nilai KD 8 yang terdapat di dalam raport pada kognitif ini dilakukan melalui perhitungan SPSS 23.0 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel IV.9
Hasil Uji Homogenitas Prestasi Belajar

Dependent Variable: prestasi belajar

F	df1	df2	Sig.
,430	3	60	,732

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.^a

a. Design: Intercept + motivasi + model + motivasi * model

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikan 0,732 lalu sampel dikatakan homogen jika nilai signifikan $\geq 0,05$ dan hasil perolehan yang terdapat pada tabel hasil nilai signifikannya $0,732 \geq 0,05$, maka H_0 diterima sehingga sampel adalah homogen.

Setelah diketahui data tersebut adalah homogen, maka data hasil belajar siswa melalui nilai KD 8 tersebut selanjutnya akan diuji dan dianalisis oleh peneliti dalam uji hipotesis menggunakan uji anava dua jalur (*two way anova*). Namun, masih ada satu uji prasyarat yang harus dilakukan yaitu uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak, jika data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan anava dua jalur dapat dilakukan.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat uji anava dua jalur. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai siswa berdistribusi normal ataukah tidak. Perhitungan dalam uji normalitas ini dilakukan untuk masing-masing kelas yang menjadi sampel penelitian. Uji normalitas yang dilakukan peneliti menggunakan SPSS 23.0. Untuk perhitungan normalitas dapat dilihat pada *lampiran*.

Berdasarkan perhitungan normalitas prestasi belajar kelas X AK 2 atau kelas kontrol melalui SPSS 23.0 diperoleh nilai signifikan sebesar 0,105 dan data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila hasil nilai signifikan $\geq 0,05$, sehingga karena $0,105 \geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Jadi, untuk prestasi belajar siswa kelas X AK 2 berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis anava.

Kemudian perhitungan normalitas prestasi belajar kelas X AK 3 sebagai kelas eksperimen melalui SPSS 23.0 diperoleh nilai signifikan

sebesar 0,98 dan data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila hasil nilai signifikan $0,98 \geq 0,05$, sehingga karena $0,98 \geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Jadi, untuk prestasi belajar siswa kelas X AK 3 berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan uji hipotesis anava.

Berdasarkan hasil uji normalitas dari kedua kelas diatas, dapat disimpulkan bahwa data prestasi belajar siswa kelas X AK 2 dan X AK3 berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji anava dua jalur (*Two way anova*).

3. Uji Hipotesis

Tehnik analisa data dalam pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji anava two way atau anava dua jalur. Setelah dilakukannya uji homogenitas dan normalitas yang menghasilkan data tersebut homogen dan juga normal, maka data prestasi belajar siswa telah memenuhi syarat untuk uji anava dua jalur. Yang artinya uji hipotesis anava dua jalur dapat dilanjutkan. Peneliti menggunakan spss 23.0 untuk perhitungan anava dua jalur ini. Setelah memiliki daftar prestasi dan juga motivasi belajar, maka data tersebut diinput pada spss 23.0 dan kemudian dianalisis univariate. Untuk mempermudah dalam menganalisis data melalui uji statistik anava dua jalur, berikut ini merupakan data yang nilai prestasi siswa yang sudah dikelompokkan berdasarkan pemberian model pembelajaran dan juga yang memiliki motivasi tinggi atau rendah:

Tabel IV.10
Tabel Penyaji Anava

Motivasi (B)	Model Pembelajaran (A)	
	<i>Team Games Tournament</i>	Langsung
Tinggi (B1)	79,86,80,88,89,83,86,87,78, 87,88,80,94,85,88,90	84,83,80,79,80,84,79,87,85,84, 75,80,82,85,88,77
Rendah (B2)	77,84,80,82,88,84,84,85,82, 85,87,78,89,79,83,83	77,90,76,77,82,80,86,80,76,80, 81,76,85,81,80,80

Data tersebut diolah menggunakan bantuan komputer program SPSS 23.0 dengan uji anava dua jalur yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel IV.12
Hasil Uji Anava Dua Jalur
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: prestasi belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	217,797 ^a	3	72,599	4,863	,004
Intercept	438409,516	1	438409,516	29368,023	,000
motivasi	122,641	1	2,641	,177	,676
model	153,141	1	153,141	10,259	,002
motivasi * model	62,016	1	62,016	4,154	,026
Error	895,688	60	14,928		
Total	439523,000	64			
Corrected Total	1113,484	63			

a. R Squared = ,196 (Adjusted R Squared = ,155)

*Sumber : Data diolah tahun 2017

Berdasarkan tabel IV.12 menunjukkan bahwa adanya nilai Fhitung dan nilai signifikan dari tiga hipotesis awal yang telah diajukan

sebelumnya. Selanjutnya nilai F_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai F_{tabel} , sehingga peneliti dapat mengambil hipotesis sebagai berikut:

1. $F_{hitung} = 10,259$ dan taraf signifikan $0,002$ Sedangkan untuk F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 60 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,00$. Maka karena $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $10,259 \geq 4,00$ dan taraf signifikan $\leq 0,05$ yaitu $0,002 \leq 0,05$, H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas X AK SMK Negeri 1 Kota Tangerang.
2. $F_{hitung} = 0,177$ dan taraf signifikan $0,676$; Sedangkan untuk F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 60 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,00$. Maka karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu $0,177 \leq 4,00$ dan taraf signifikan $\geq 0,05$ yaitu $0,676 \geq 0,05$, H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa dapat dikatakan tidak ada perbedaan prestasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas X AK SMK Negeri 1 Kota Tangerang.
3. $F_{hitung} = 4,154$ dan taraf signifikan $0,046$ Sedangkan untuk F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 60 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,00$. Maka karena $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $4,154 \geq 4,00$ dan taraf signifikan $\leq 0,05$ yaitu $0,046 \leq 0,05$, H_1

diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antar variabel yaitu variabel kelompok kelas model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan model pembelajaran langsung dan variabel motivasi belajar baik tinggi atau rendah pada kelas X AK SMK Negeri 1 Kota Tangerang.

Kemudian jika ingin mengetahui kelompok manakah yang memiliki nilai rata-rata tertinggi dari keempat kelompok, baik A1B1, A1B2, A2B1 maupun A2B2. Maka dapat dilihat pada deskriptif statistik yang sudah dibagi per masing-masing kelompok dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.14

Deskriptif Statistik Antar Kelompok

Descriptive Statistics

Dependent Variable: prestasi belajar

tingkat motivasi	model pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
tinggi	Model TGT	85,5000	4,42719	16
	Model Langsung	80,4375	3,91525	16
	Total	82,9687	4,84924	32
rendah	Model TGT	83,1250	3,42296	16
	Model Langsung	82,0000	3,61478	16
	Total	82,5625	3,50978	32
Total	Model TGT	84,3125	4,07540	32
	Model Langsung	81,2188	3,79077	32
	Total	82,7656	4,20409	64

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tertinggi dimiliki kelompok dengan model pembelajaran *TGT* yang memiliki tingkat motivasi tinggi sebesar 85,8. Kemudian nilai rata-

rata terendah dimiliki kelompok motivasi tinggi pada model pembelajaran langsung yaitu 80,4375.

C. Pembahasan

Berdasarkan uji statistik yang telah dilakukan oleh penulis, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dapat mempengaruhi prestasi belajar yaitu adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK 1 SMK Negeri 1 Kota Tangerang.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode mengajar yang relatif monoton dan membuat siswa bosan dapat berpengaruh pada minat siswa belajar Akuntansi, sehingga pemahaman materi siswa pun kurang yang berdampak pada prestasi belajar yang cenderung pas bahkan kurang dari KKM. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengubah model pembelajaran yang biasa dilakukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sehingga minat belajar siswa bertambah dan kemampuan belajarnya meningkat.

Hal ini sesuai dengan teori dari Slavin, bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan pencapaian prestasi belajar, memberikan dampak positif yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan harga diri.⁵⁵

⁵⁵ Slavin, R. E., *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Narulita Yusron, (Bandung:

Kemudian didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ratna Tri Widyawati yaitu ada perbedaan prestasi belajar ranah kognitif dan afektif siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD pada materi pokok Termokimia. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan prestasi belajar ranah kognitif dan ranah afektif lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Ada perbedaan prestasi belajar ranah kognitif dan afektif siswa yang ditinjau dari motivasi belajar kimia tinggi dan motivasi belajar kimia rendah pada materi pokok Termokimia. Siswa dengan motivasi belajar kimia tinggi mempunyai prestasi belajar ranah kognitif dan afektif yang lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar kimia rendah.⁵⁶

Kemudian teori yang digunakan untuk motivasi yaitu teori dari Hamalik yang menyatakan bahwa motivasi berperan dalam pembelajaran karena dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, dan minat siswa, dan mampu menciptakan disiplin kelas, sehingga motivasi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.⁵⁷

Teori dari Hamalik yang diperkuat oleh hasil penelitian Nuzul Rakhmadhani yaitu terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode

Nusa Media, 2008), h. 4

⁵⁶ Ratna Tri Widya, "Studi Komparasi Model Pembelajaran TGT dan STAD terhadap Prestasi Belajar pada Materi Pokok Termokimia Ditinjau dari Motivasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar", *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 5 No. 4, Tahun 2016, h. 60-68

⁵⁷ Hamalik O., *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 98

TGT berbantuan media TTS (kelas eksperimen I) dan ular tangga (kelas eksperimen II) pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo. Motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo, karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah.⁵⁸

Namun jika dibandingkan dengan penelitian ini yang menghasilkan tidak adanya pengaruh yang signifikan pada motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kota Tangerang. Karena sesuai dengan hasil penelitian ini bahwa $F_{hitung} = 0,177$ dan taraf signifikan $0,676$; Sedangkan untuk F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 60 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,00$. Maka karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ yaitu $0,177 \leq 4,00$ dan taraf signifikan $\geq 0,05$ yaitu $0,676 \geq 0,05$, H_0 diterima sehingga tidak adanya perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi rendah atau tinggi terhadap prestasi belajar siswa.

Selanjutnya yaitu teori Isjoni yang berpendapat bahwa dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.⁵⁹

⁵⁸ Nuzul Rakhmadhani, "Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka - Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas Xi Sma Negeri 1 Simo", *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 2 No. 4, Tahun 2013

⁵⁹ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 16

Putu Enny Rusmawati yang meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap prestasi belajar ditinjau dari motivasi prestasi. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa pengaruh pembelajaran kooperatif TGT pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Bagi siswa dengan motivasi berprestasi tinggi, prestasi belajar matematika kelompok siswa dengan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi daripada pembelajaran langsung. Sebaliknya bagi siswa dengan motivasi berprestasi rendah, prestasi belajar matematika kelompok siswa dengan model pembelajaran langsung lebih tinggi daripada pembelajaran kooperatif TGT.⁶⁰

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini bahwa $F_{hitung} = 4,154$ dan taraf signifikan $0,046$ Sedangkan untuk F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 60 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,00$. Maka karena $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $4,154 \geq 4,00$ dan taraf signifikan $\leq 0,05$ yaitu $0,046 \leq 0,05$, H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya interaksi antar kelompok kelas yang menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dan tingkat motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Kota Tangerang.

Ruang lingkup model pembelajaran dalam penelitian ini adalah kelas besar, sehingga tidak bisa diterapkan pada kelas kecil. Karena, model

⁶⁰ Putu Enny Rusmawati, "pengaruh model pembelajaran terhadap prestasi belajar ditinjau dari motivasi berprestasi siswa kelas VIII SMPN 2 Semarang", *e-journal program pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 3 Tahun 2013.

pembelajaran ini merupakan pengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil maka dari itu tidak dapat dilakukan pada kelas kecil. Kemudian penelitian ini dapat digunakan mulai usia 11 tahun atau kelas V SD dan juga terutama untuk kelas dewasa. Sehingga jika digunakan untuk usia SMK sangatlah cocok menggunakan model pembelajaran ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya memiliki tingkat kebenaran yang mutlak. Hal tersebut disebabkan karena masih banyaknya keterbatasan dalam proses penelitian. Adapun keterbatasannya yaitu sebagai berikut:

1. Terkait adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dalam proses menyelesaikan penelitian ini, sehingga intensitas penelitian tidak selalu lancar seperti yang peneliti harapkan.
2. Terkait kuesioner dalam pengumpulan data responden, peneliti tidak sepenuhnya dapat mengontrol responden yang tidak menunjukkan kenyataan yang sesungguhnya.
3. Terkait adanya keterbatasan sampel karena sampel yang digunakan hanya terbatas pada kelas X Akuntansi yang berada di SMK Negeri 1 Kota Tangerang sehingga hasil yang diperoleh dalam penelitian tidak bersifat mutlak.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian dan juga analisa data penelitian sebagaimana sudah dituliskan dalam BAB IV, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.
- b. Ada pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.
- c. Ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.
- d. Ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dimana prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan dengan kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung yang ditinjau dari nilai rata-ratanya.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini mencakup baik implikasi teoritis dan juga praktis. Implikasi teoritis berhubungan dengan pengembangan teori-teori belajar dan pembelajaran dan implikasi praktis berhubungan dengan temuan oleh peneliti berupa model pembelajarannya yang dikembangkan oleh pendidik.

1. Implikasi Teoritis

Dari penelitian yang menghasilkan prestasi belajar Akuntansi Perusahaan Jasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan penelitian yang akan datang. Penggunaan model pembelajaran *TGT* mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan juga dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran akan lebih mudah memahami bila dibantu oleh temannya sendiri yang memang sebaya sehingga pembelajaran pun menjadi efektif.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan juga acuan bagi guru maupun calon guru untuk meningkatkan kualitas

kegiatan belajar mengajar dan juga prestasi siswa. Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memperhatikan model pembelajaran yang tepat dengan siswa. Model pembelajaran *TGT* ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam kelas. Selain itu, dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa hendaknya memperhatikan faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi proses belajar yang salah satunya adalah motivasi siswa.

C. Saran

1. Bagi Sekolah

Kepada lembaga pendidikan SMK Negeri 1 Kota Tangerang hendaknya dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan program-program di dalam sekolah yang belum diterapkan secara maksimal, lebih meningkatkan lagi kedisiplinan seluruh siswa, serta memperbaiki penerapan model pembelajaran yang selama ini belum menciptakan hasil yang signifikan bagi siswa dan sekolah guna mencapai visi dan misi.

2. Bagi Guru

Kepada Bapak atau Ibu guru agar lebih mengerti siswanya saat siswa benar-benar telah mengalami kebosanan di dalam kelas, guru harus kreatif untuk menjaga motivasi siswa agar tidak menurun, kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang sekiranya sesuai untuk

diterapkan dalam kelas, mengeksplor penerapan model pembelajaran yang ada sehingga memperoleh peningkatan baik pada motivasi maupun prestasi siswa, serta dapat mengembangkan kecerdasan yang dimiliki siswa tidak hanya kecerdasan kognitif, tetapi juga kecerdasan lain yang dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan otak kanan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah supaya siswa memahami dan mengamalkan ilmu yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan yang ada dan meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, siswa pun harus lebih memperhatikan lagi penjelasan guru agar lebih memahami materi yang disampaikan dan juga mengikuti dengan baik model pembelajaran yang sedang diterapkan oleh guru, sehingga motivasi belajar dapat meningkat.

4. Bagi Peneliti

Kepada para peneliti khususnya pada bidang pendidikan, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini memiliki banyak sekali jenis *games* yang dapat diterapkan, sehingga peneliti lain dapat membuka wawasan tentang permainan apa saja yang sesuai dan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Apapun model pembelajaran yang akan diterapkan, hendaknya dapat meningkatkan kecerdasan

siswa, sehingga perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan yang lain dapat terlihat. Dan penggunaan model pembelajaran ini dapat ditinjau dari banyak hal, tidak hanya dari motivasi yang dimiliki siswa.

Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Inisial	No	Nama	Inisial
1.	Aisyah	AIS	1.	Ahmad Tirta Zaid	ATZ
2.	Alethia Imanuel	AI	2.	Alfina Febriyani	AF
3.	Angelia Aprilia	AA	3.	Annisa Wahyuni	AW
4.	Aprilia Dwi Andini	ADA	4.	Aish Mulyana	AM
5.	Ayu Sendy Dyah .P	ASDP	5.	Bagus Noersyanadi. P	BNP
6.	Bimo Brilianto Prakoso	BBP	6.	Crishtina Agustina.K	CAK
7.	Cindy Prindaznova.P	CPP	7.	Destiana Fitrianingrum	DFN
8.	Devi Yani Dwi Lestari	DYDL	8.	Didit Aldita	DA
9.	Dwi Hermansyah	DH	9.	Elvina Damayanti	ED
10.	Fanny	FAN	10.	Fatik Falensetia	FFS
11.	Fauzan Arkan	FA	11.	Firda Happy Fitria	FHF
12.	Firman Syafni	FS	12.	Ika Retno Wulandari	IRW
13.	Gabriel Togi Marudut	GTM	13.	Indah Januari	IJ
14.	Giareta .A.A.H	GAA	14.	Indra Raya	IR
15.	Ilsa Rissabila Rachman	IRR	15.	Kevin Alvandi Wijaya	KAW
16.	Irmawati	IRM	16.	Laura Yolanda .S	LY
17.	Khairunnisa	KHA	17.	Lisa Ismania	LI
18.	Lia Nurdiyana	LN	18.	M.Rian Al mahdi	ME
19.	Luluk Hairiah	LH	19.	Mery	MM
20.	Mega Riana Putri	MRP	20.	Mita Muliana	MRA
21.	Metta Silvira .W	MSP	21.	Nabilla Azzahra	NA
22.	Muhammad Rifki .J	MRJ	22.	Nasyrul Adha.A	NAA
23.	Nabila Rizky Ramadan	NRR	23.	Nirmala Fajriana	NF
24.	Natalia Jonatan	NJ	24.	Nur Zaiti Azizah	NZA
25.	Nur Aziza	NA	25.	Pirkotuaulia	PA
26.	Nurul Ainun	NAI	26.	Putri Nabila	PN
27.	Pischa Andini	PA	27.	Rakha Fadhila	RF
28.	Qanita Faradilah Zahra	QFZ	28.	Riza Ulamin	RUA
29.	Reka Ayu Rahmawati	RAR	29.	Susan Margaret.H	SMH
30.	Selia Febianti	SF	30.	Tiara Hermawati	TH
31.	Yanti Anggraini	YA	31.	Wita Cantika .R	WCR
32.	Zahirah Khairunnisa	ZK	32.	Yuni Setiawani	YS

Kisi-kisi Instrumen (Motivasi Belajar)

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Instrinsik	1. Hasrat dan keinginan berhasil 2. Dorongan kebutuhan belajar 3. Harapan akan cita-cita	1,4,7,8,13,15,20,30 2,6,10,14,16,18,26,27 21,22,29
2	Ekstrinsik	1. Adanya penghargaan 2. Lingkungan belajar yang kondusif 3. Kegiatan belajar yang menarik	23,24,25,28 5,3,11,12 9,17,19

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

Petunjuk :

Pastikan identitas anda sudah terisi dan berilah tanda cek (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan anda!

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Selain belajar di kelas, saya selalu belajar Akuntansi lebih dari 2 jam setiap minggu.					
2	Untuk mencari informasi tentang tugas Akuntansi Perusahaan Jasa, saya tidak mau menghabiskan waktu lebih dari 30 menit walaupun informasi yang saya peroleh sangat sedikit.					
3	Saya selalu fokus pada materi yang diajarkan guru Akuntansi.					
4	Saya tidak pernah membaca dan mencari artikel yang berhubungan dengan Akuntansi Perusahaan Jasa.					
5	Saya selalu mencari informasi mengenai Akuntansi Perusahaan Jasa melalui berbagai media informasi.					
6	Sebelum pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dimulai, saya selalu membaca materi yang akan dipelajari.					
7	Tujuan saya belajar Akuntansi Perusahaan Jasa bukan hanya untuk mendapatkan nilai yang bagus.					
8	Saya tidak pernah menunda mengerjakan tugas atau PR yang diberikan guru Akuntansi Perusahaan Jasa.					
9	Saya suka membaca artikel mengenai Akuntansi Perusahaan Jasa meskipun tidak ditugaskan oleh guru.					
10	Saya suka mencontek tugas atau PR Akuntansi Perusahaan Jasa dari teman, karena saya yakin jawaban teman saya benar.					
11	Saya selalu berusaha agar tugas Akuntansi Perusahaan Jasa yang saya kerjakan benar dan mendapatkan nilai yang bagus.					
12	Saat ulangan Akuntansi Perusahaan Jasa, meskipun soalnya sulit, saya akan mengerjakannya dengan sungguh-sungguh					

13	Saya berusaha untuk memperbaiki nilai Akuntansi Perusahaan Jasa saya yang kurang.					
14	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru Akuntansi Perusahaan Jasa.					
15	Saya membuat ringkasan materi untuk memudahkan saya untuk belajar.					
16	Saya selalu menyediakan waktu untuk menambah informasi mengenai materi Akuntansi Perusahaan Jasa dari sumber lain.					
17	Saya selalu berusaha hadir pada setiap jam pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.					
18	Saya selalu berusaha berkonsentrasi selama jam pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.					
19	Saat berdiskusi tentang materi Akuntansi Perusahaan Jasa saya tidak pernah mengajukan pendapat.					
20	Saya senang sekali jika saya dapat menyampaikan ide dan mengajukan pendapat tentang materi Akuntansi Perusahaan Jasa.					
21	Saya jarang mencatat penjelasan yang diberikan guru Akuntansi Perusahaan Jasa selama proses belajar.					
22	Saya suka mengganggu teman saat belajar Akuntansi Perusahaan Jasa karena saya bosan mendengar ceramah guru.					
23	Membaca artikel Akuntansi Perusahaan Jasa dari berbagai media dapat menambah pengetahuan bagi diri saya.					
24	Saya tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru Akuntansi Perusahaan Jasa saat pelajaran, kecuali jika ditunjuk atau disuruh oleh guru.					
25	Belajar hanya dalam satu hari membuat saya gagal dalam ulangan Akuntansi Perusahaan Jasa.					
26	Saya sering bertukar informasi atau pengetahuan mengenai Akuntansi Perusahaan Jasa yang didapat dari berbagai media dengan teman-teman.					
27	Saya dapat menerapkan materi Akuntansi Perusahaan Jasa yang saya pelajari kedalam kehidupan sehari-hari.					
28	Saya senang jika guru menggunakan model dan media yang bervariasi dan menarik dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.					
29	Saya merasa bosan belajar Akuntansi Perusahaan Jasa.					
30	Saya senang bila guru menugaskan untuk mencari artikel tentang Akuntansi Perusahaan Jasa, karena dapat menambah pengetahuan saya.					
31	Saya lebih menyukai jika cara mengajar guru Akuntansi Perusahaan Jasa hanya dengan ceramah atau mencatat.					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kota Tangerang
Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas/Semester : X/ Genap
Materi Pokok : Laporan Keuangan
Alokasi Waktu : 22 x 45 menit (6 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

3.8.	Menjelaskan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
4.8.	Memproses laporan keuangan perusahaan jasa

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.8.	Terlibat aktif dalam memberi penjelasan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
4.8.	Cermat dalam memproses laporan keuangan perusahaan jasa

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa menunjukkan sikap, teliti, cermat, kritis, sistematis dan teratur dalam mengumpulkan bahan diskusi tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
2. Siswa dapat menjelaskan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
3. Siswa dapat memproses laporan keuangan perusahaan jasa

E. Materi Pembelajaran

1. Laporan keuangan adalah gambaran mengenai kondisi keuangan suatu perusahaan
2. Bentuk-bentuk laporan keuangan :
 - Neraca;
 - Laporan Laba Rugi;
 - Laporan Perubahan Modal;
 - Laporan Arus Kas;
 - Laporan Catatan Atas Laporan Keuangan

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Approach* dan *Student Centered Approach*
Model : *Team Games Tournament (TGT)*
Metode : *Discovery*

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--	--------------------	------------------

Pendahuluan		<p>Pemusatan Perhatian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar <p>Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa</p>	10 menit
Kegiatan Inti	Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan. 	100 menit
	Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.	30 menit
	<i>Games Tournament.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing kelompok mendapatkan soal berbentuk teka-teki silang. - Setiap kelompok mengisi teka-teki silang dengan durasi waktu 	25 menit

		<p>yang telah ditentukan yaitu 15 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengoreksi jawaban dengan cara ditukar dengan jawaban kelompok lain. 	
Penutup	Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam. 	15 menit

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<p>Pemusatan Perhatian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar <p>Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa</p>	10 menit

Kegiatan Inti	Penyampaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan. 	
	Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.	
	<i>Games Tournament.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Anggota kelompok menghitung dari 1 sampai 6. - Perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas sesuai dengan nomor yang telah disebutkan yang dimulai dari nomor pertama. - Guru mendikte soal yang jawabannya berada di tumpukan kertas-kertas kecil lalu perwakilan kelompok mencari jawaban dari soal tersebut. 	
Penutup	Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament.</i> 	15 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam. 	
--	--	--	--

PERTEMUAN 2		
Pendahuluan	<p>Pemusatan Perhatian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar <p>Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa</p>	10 menit
Inti, meliputi: Mengamati	Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	155 menit
Menanya	Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	
Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan - Guru membentuk kelompok diskusi yang terdiri dari 5 orang siswa untuk memahami materi yang dipelajari 	
Asosiasi	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	
Komunikasi	Memberikan pendapat, masukan, Tanya jawab selama proses diskusi dan mempresentasikan kesimpulan informasi dari berbagai sumber	

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan - Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam 	15 menit
PERTEMUAN 3 Pendahuluan	<p>Pemusatan Perhatian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar <p>Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa</p>	10 menit
Inti, meliputi: Mengamati	Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	155 menit
Menanya	Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	
Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan - Guru memberi latihan yang harus dikerjakan siswa 	
Asosiasi	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menjawab dari pertanyaan latihan yang diberikan	
Komunikasi	Memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi dari berbagai sumber	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan - Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam 	
PERTEMUAN 4 Pendahuluan	<p>Pemusatan Perhatian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar <p>Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa</p>	10 menit
Inti, meliputi: Mengamati	Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	155 menit
Menanya	Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	
Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan - Guru memberi latihan yang harus dikerjakan siswa 	
Asosiasi	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menjawab dari pertanyaan latihan yang diberikan	
Komunikasi	Memberikan pendapat, masukan, Tanya jawab selama proses diskusi dari berbagai sumber	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan - Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam 	15 menit

PERTEMUAN 5 Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	10 menit
Inti, meliputi: Mengamati	Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	155 menit
Menanya	Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	
Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan - Guru memberikan games snowball trowing yaitu siswa yang melempar bola dari satu siswa ke siswa lain, siswa yang mendapatkan bola wajib memberikan soal atau pertanyaan kepada siswa lain 	
Asosiasi	Guru meminta siswa yang mendapatkan bola untuk menganalisis dan menjawab dari pertanyaan yang diberikan temannya	
Komunikasi	Siswa memberikan pendapat, masukan, Tanya jawab selama proses diskusi dari berbagai sumber	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan - Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam 	15 menit
PERTEMUAN 6	Pemusatan Perhatian :	10

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Salam dan menanyakan kabar siswa - Membaca do'a - Mengabsen siswa - Menyampaikan tujuan belajar <p>Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa</p>	
Inti, meliputi: Mengamati	Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	55 menit
Menanya	Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa	
Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan - Guru memberi latihan yang harus dikerjakan siswa 	
Asosiasi	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menjawab dari pertanyaan latihan yang diberikan	
Komunikasi	Memberikan pendapat, masukan, Tanya jawab selama proses diskusi dari berbagai sumber	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan - Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam 	15 menit

H. Media/Alat/Sumber Pembelajaran

1. Media : Power Point
2. Alat dan Bahan : LCD, Laptop, Papan Tulis, Penghapus, Spidol
3. Sumber Belajar :
 - a. Buku Dasar-dasar akuntansi kelas X penerbit Armico
 - b. Buku pegangan siswa akuntansi SMK kelas X penerbit Yudistira

J. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Tugas

- Mengidentifikasi laporan keuangan

Observasi

- Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi terkait laporan keuangan

Portofolio

- Membuat kajian tentang laporan keuangan

Tes

- Tes tulis tentang laporan keuangan

Ka. Program Akuntansi

Ahmad Fadil Husnaini, SE.
Nip. 197612052008011014

Jakarta, Januari 2015
Guru Mata Pelajaran

Lili Silfia, S.Pd
Nip. 197107072008012023

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Ismunanto, M.M.
Nip. 196105161989031003

Lampiran Penilaian Pengamatan Sikap

INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA KELOMPOK)

Mata Pelajaran : Akuntansi Jasa

Kelas / Semester : X / 2

Topik : Laporan Keuangan

Kelompok :

Nama Siswa :

1.	5.....
2.	6.....
3.	7.....

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa dalam kerja kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Aspek yang diobservasi	Hasil pengamatan			
		1	2	3	4
1	Interaksi siswa dalam konteks pembelajaran kelompok				

2	Kesungguhan dalam mengerjakan tugas kelompok				
3	Kerjasama antar siswa dalam belajar kelompok				
4	Menghargai pendapat teman dalam satu kelompok				
5	Menghargai pendapat teman dalam kelompok lain				
Jumlah					
Total					
Nilai Akhir (total /5)					

**RUBRIK PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN
(TUGAS KELOMPOK)**

ASPEK	KRITERIA	SKOR
Interaksi siswa dalam konteks pembelajaran kelompok	Selalu tampak	4
	Sering tampak	3
	Mulai tampak	2
	Belum tampak	1
Kerjasama antar siswa dalam belajar kelompok	Selalu tampak	4
	Sering tampak	3
	Mulai tampak	2
	Belum tampak	1
Kesungguhan dalam mengerjakan tugas kelompok	Selalu tampak	4
	Sering tampak	3
	Mulai tampak	2
	Belum tampak	1
Menghargai pendapat teman dalam kelompok lain	Selalu tampak	4
	Sering tampak	3
	Mulai tampak	2
	Belum tampak	1
Ketepatan argument	Selalu tampak	4

	Sering tampak	3
	Mulai tampak	2
	Belum tampak	1

NO	NAMA SISWA	Skor Aktivitas Siswa					Jumlah	NA
		Interaksi	Kerjasama	Kesungguhan	Menghargai dalam kelompok	Menghargai kelompok lain		
1								
2								
3								
4	NA =	$\frac{\sum \text{skor}}{5}$						
5								
dst								

**DAFTAR NILAI SISWA ASPEK SIKAP DALAM PEMBELAJARAN
TEKNIS NON TES BENTUK PENGAMATAN**

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap

Skor	Kualifikasi
1,00 – 1,99	Sikap Kurang (K)
2,00 – 2,99	Sikap Cukup (C)
3,00 – 3,99	Sikap Baik (B)
4,00	Sikap Sangat Baik (SB)

MK = 4,00

MB = 3,00 – 3,99

MT = 2,00 – 2,99

BT = 1,00 – 1,99

Keterangan:

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

Lampiran Penugasan Portofolio

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETRAMPILAN
DALAM BENTUK PENUGASAN PORTOFOLIO
(KERJA KELOMPOK)**

Mata Pelajaran : Akuntansi Jasa

Kelas / Semester : X / 2

Topik : Laporan keuangan

Kelompok :

Nama Siswa :

1.....	5.....
2.....	6.....
3.....	7.....

Petunjuk Penugasan Individual :

1. Buatlah kajian tentang pengertian, karakteristik, runag lingkup tentang perusahaan jasa dalam bentuk microsof word. Buatlah laporan Anda semenarik mungkin. Kumpulkan pada saat pertemuan berikutnya

No	Nama Siswa	Aspek yang di nilai / Skor Maksimal				Jumlah Skor
		Kelengkapan	Kesesuaian dengan materi	Kualitas materi laporan	Ketepatan Waktu	
		3	3	3	3	
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						

**RUBRIK PENILAIAN ASPEK KETRAMPILAN
DALAM BENTUK PENUGASAN PORTOFOLIO
(KERJA KELOMPOK)**

ASPEK	KRITERIA	SKOR
1. Kelengkapan	Ada semua komponen tugas	3
	Ada satu bagian komponen tidak ada	2
	Ada lebih dari satu bagian yang tidak ada	1
II. Kesesuaian dengan materi	Tugas yang dikumpulkan sesuai dengan materi	3
	Tugas keluar dari materi	2
	Tidak sesuai materi	1
III. Kualitas materi laporan	Lengkap, logis, sistematis, sesuai tujuan	3
	Logis, sistematis, sesuai tujuan, tidak lengkap	2
	Logis, tidak sistematis, tidak sesuai tujuan , kurang lengkap	1
IV. Ketepatan waktu	Tugas dikumkan tepat waktu	3
	Terlambat melebihi waktu	2
	Tidak mengumpulkan tugas	1

Catatan : *4 = Sangat Baik
2 = Sedang

3 = Baik
1 = Kurang baik

$$NA = \frac{\sum \text{skor}}{3}$$

Lampiran Penilaian Aspek Pengetahuan

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)

Mata Pelajaran : Akuntansi Jasa
Kelas / Semester : X / 2
Topik : Laporan Keuangan

Nama Siswa :

Kelas :

Nomor Absen :

Petunjuk Mengerjakan :

1. Kerjakan Soal – soal berikut dengan cermat, teliti, jujur dan secara mandiri
2. Perhatikan Intruksi dari Bapak / Ibu Guru dan sikap dalam mengerjakan soal akan diamati oleh guru

Soal

1. Apa yang dimaksud dengan laporan keuangan ?
2. Sebutkan 5 jenis laporan keuangan ?
3. Apa yang dimaksud dengan laporan neraca ?
4. Apa yang dimaksud dengan laporan laba rugi ?
5. Apa yang dimaksud dengan laporan perubahan ?

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

PENILAIAN KEMAMPUAN PENGETAHUAN

KUNCI JAWABAN:

1. Laporan keuangan adalah laporan mengenai kondisi keuangan suatu perusahaan
2. -Neraca;
 - Laporan Laba Rugi;
 - Laporan Perubahan Modal;
 - Laporan Arus Kas;
 - Laporan Catatan Atas Laporan Keuangan;
3. Neraca (balance sheet) merupakan laporan yang menunjukkan posisi keuangan perusahaan pada tanggal tertentu. Arti dari posisi keuangan dimaksudkan adalah posisi jumlah dan jenis aktiva (harta) dan pasiva (kewajiban dan ekuitas) suatu perusahaan.
4. Laporan laba rugi (income statement) merupakan laporan keuangan yang menggambarkan hasil usaha perusahaan dalam suatu periode tertentu. Dalam laporan laba rugi ini tergambar jumlah pendapatan dan sumber-sumber pendapatan yang diperoleh.
5. Laporan Perubahan Modal merupakan laporan yang berisi jumlah dan jenis modal yang dimiliki pada saat ini. Kemudian, laporan ini juga menjelaskan perubahan modal dan sebab-sebab terjadinya perubahan modal di perusahaan.

Penskoran Nilai = Jumlah Skor

L (Lulus) = Nilai \geq **78**

U (Ulang) = Nilai \leq **78**

Lampiran Materi

Laporan keuangan yang dibuat oleh perusahaan terdiri dari beberapa jenis, tergantung dari maksud dan tujuan pembuatan laporan keuangan tersebut. Masing- masing laporan keuangan memiliki arti sendiri dalam melihat kondisi keuangan perusahaan, baik secara bagian, maupun secara keseluruhan. Namun, dalam praktiknya perusahaan dituntut untuk menyusun beberapa jenis laporan keuangan yang sesuai dengan standar yang telah ditentukan, terutama untuk kepentingan diri sendiri maupun untuk kepentingan pihak lain. Penyusunan laporan keuangan terkadang disesuaikan juga dengan kondisi perubahan kebutuhan perusahaan. Artinya jika tidak ada perubahan dalam laporan tersebut, tidak perlu dibuat, sebagai contoh laporan perubahan modal atau laporan catatan atas laporan keuangan. Atau dapat pula laporan keuangan dibuat hanya sekedar tambahan, untuk memperkuat laporan yang sudah dibuat. Dalam prakteknya, secara umum ada lima jenis laporan keuangan yang biasa disusun, yaitu :

1. Neraca;
2. Laporan Laba Rugi;
3. Laporan Perubahan Modal;
4. Laporan Arus Kas;
5. Laporan Catatan Atas Laporan Keuangan;

Neraca (balance sheet) merupakan laporan yang menunjukkan posisi keuangan perusahaan pada tanggal tertentu. Arti dari posisi keuangan dimaksudkan adalah posisi jumlah dan jenis aktiva (harta) dan pasiva (kewajiban dan ekuitas) suatu perusahaan.

Penyusunan komponen di dalam neraca didasarkan pada tingkat likuiditas dan jatuh tempo. Artinya penyusunan komponen neraca harus didasarkan likuiditasnya atau komponen yang paling mudah dicairkan. Misalnya kas disusun lebih dulu karena merupakan komponen yang paling likuid dibandingkan dengan aktiva lancar lainnya, kemudian bank dan seterusnya. Sementara itu, berdasarkan jatuh tempo, yang menjadi pertimbangan adalah jangka waktu, terutama untuk sisi pasiva. Contohnya untuk kewajiban (utang) disusun dari yang paling pendek sampai yang paling panjang. Misalnya pinjaman jangka pendek lebih dulu disajikan dan seterusnya yang lebih panjang .

Laporan laba rugi (income statement) merupakan laporan keuangan yang menggambarkan hasil usaha perusahaan dalam suatu periode tertentu. Dalam laporan laba rugi ini tergambar jumlah pendapatan dan sumber-sumber pendapatan yang diperoleh. Kemudian, juga tergambar jumlah biaya dan jenis-jenis biaya yang dikeluarkan selama periode tertentu. Dari jumlah pendapatan dan jumlah biaya ini terdapat selisih yang disebut laba atau rugi. Jika jumlah pendapatan lebih besar dari jumlah biaya, perusahaan dikatakan laba. Sebaliknya bila jumlah pendapatan lebih kecil dari jumlah biaya, perusahaan dikatakan rugi

Laporan Perubahan Modal merupakan laporan yang berisi jumlah dan jenis modal yang dimiliki pada saat ini. Kemudian, laporan ini juga menjelaskan perubahan modal dan sebab-sebab terjadinya perubahan modal di perusahaan. Laporan perubahan modal jarang dibuat bila tidak terjadi perubahan modal. Artinya laporan ini baru dibuat bila memang ada perubahan modal.

Laporan arus kas merupakan laporan yang menunjukkan semua aspek yang berkaitan dengan kegiatan perusahaan, baik yang berpengaruh langsung atau tidak langsung terhadap kas. Laporan arus kas harus disusun berdasarkan konsep kas selama periode laporan. Laporan kas terdiri arus kas masuk (cash in) dan arus kas keluar (cash out) selama periode tertentu. Kas masuk terdiri uang yang masuk ke perusahaan, seperti hasil penjualan atau penerimaan lainnya, sedangkan kas keluar merupakan sejumlah pengeluaran dan jenis-jenis pengeluarannya, seperti pembayaran biaya operasional perusahaan.

Laporan catatan atas laporan keuangan merupakan laporan yang memberikan informasi apabila ada laporan keuangan yang memerlukan penjelasan tertentu. Artinya

terkadang ada komponen atau nilai dalam laporan keuangan yang perlu diberi penjelasan terlebih dahulu sehingga jelas. Hal ini perlu dilakukan agar pihak-pihak yang berkepentingan tidak salah dalam menafsirkannya.

Nilai Prestasi Siswa
Pada KD Laporan Keuangan

Kelas Kontrol						Kelas Eksperimen					
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	ATZ	84	17	LI	80	1	AIS	79	17	KHA	89
2	AF	85	18	ME	84	2	AI	77	18	LN	83
3	AW	76	19	MM	76	3	AA	82	19	LH	88
4	AM	83	20	MRA	81	4	ADA	86	20	MRP	79
5	BNP	80	21	NA	77	5	ASDP	85	21	MSP	80
6	CAK	80	22	NAA	82	6	BBP	80	22	MRJ	94
7	DFN	84	23	NF	80	7	CPP	84	23	NRR	85
8	DA	81	24	NZA	79	8	DYDL	87	24	NJ	86
9	ED	75	25	PA	85	9	DH	80	25	NA	84
10	FFS	80	26	PN	86	10	FAN	82	26	NAI	88
11	FHF	82	27	RF	88	11	FA	88	27	PA	84
12	IRW	77	28	RUA	80	12	FS	78	28	QFZ	83
13	IJ	76	29	SMH	80	13	GTM	78	29	RAR	90
14	IR	90	30	TH	87	14	GAA	87	30	SF	87
15	KAW	85	31	WCR	80	15	IRR	89	31	YA	83
16	LY	79	32	YS	77	16	IRM	88	32	ZK	85

Perhitungan Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar

1. Rentang nilai = Data terbesar - data terkecil

$$94 - 75$$

$$19$$

2. Banyaknya interval kelas

$$k = 1 + (3,3)\log n$$

$$1 + (3,3) \log 64$$

$$1 + 5,973$$

$$6,973$$

dibulatkan

$$7$$

3. Panjang kelas interval

$$p = \text{rentang/kelas}$$

$$p = 19/7$$

$$p = 2,72$$

dibulatkan

$$3$$

Perhitungan Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

1. Rentang nilai = Data terbesar - data terkecil

$$156 - 91$$

$$65$$

2. Banyaknya interval kelas

$$k = 1 + (3,3)\log n$$

$$1 + (3,3) \log 64$$

$$1 + 5,973$$

$$6,973 \text{ dibulatkan } 7$$

3. Panjang kelas interval

$$p = \text{rentang/kelas}$$

$$p = 65/7$$

$$p = 9,29$$

dibulatkan

$$10$$

AK 2 (normalitas)

Test Statistics

	kontrol
Chi-Square	19,625 ^a
df	13
Asymp. Sig.	,105

a. 14 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,3.

AK 3 (normalitas)

Test Statistics

	eksperimen
Chi-Square	4,750 ^a
df	13
Asymp. Sig.	,980

a. 14 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,3.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Fitri Pusvita Sari yang lahir di Tangerang pada tanggal 08 Februari 1996. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Kaprowi dan Itawati. Memiliki adik kandung yang bernama Arsita Maharani.

Pendidikan yang telah ditempuh oleh peneliti adalah pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Cimone 3 diselesaikan pada tahun 2007. Kemudian penullis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 19 KotaTangerang yang selesai pada tahun 2010. Lalu, penulis melanjutkan jenjang pendidikan di SMK Negeri 1 Kota Tangerang diselesaikan pada tahun 2013.

Selanjutnya pada tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta melalui jalur SBMPTN.

Penulis aktif pada kegiatan Pramuka di Kwartir Cabang Kota Tangerang, sebagai Dewan Kerja Cabang Kota Tangerang. Telah mengikuti banyak kegiatan yaitu, Perkemahan Bakti Saka Wanabakti tingkat Nasional 2014, Jambore Nasional 2016 dan Raimuna Nasional 2017.