

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Keberhasilan pembangunan suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki oleh negara tersebut (Jamilah et al., 2024). Dalam hal ini pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan berdaya saing, terutama dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul pada era globalisasi (Suhartini & Hasibullah, 2025). Akses pendidikan yang luas disertai dengan mutu pendidikan yang tinggi serta berkualitas dapat berpotensi menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, sementara mutu pendidikan yang rendah cenderung berdampak pada terbentuknya sumber daya manusia dengan kualitas yang rendah (Noe & Nggilu, 2025).

Pendidikan modern saat ini mengalami pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi, refleksi dan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), tidak lagi menekankan pada transfer pengetahuan namun juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi dan kreativitas (Julia & Rugaiyah, 2025). Peralihan paradigma pembelajaran *teacher centered learning* menuju *student centered*

learning ini merepresentasikan upaya sistematis dalam mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan serta dinamika perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Sahla Adhitia et al., 2025). Tuntutan Pendidikan abad ke-21, menekankan pengembangan keterampilan kritis, kreativitas dan kolaborasi serta komunikasi sehingga pembelajaran yang pasif dan berpusat pada guru menjadi tidak relevan, oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan berorientasi pada keaktifan siswa (Ibrahim et al., 2026). Sebagai penguatan kemampuan literasi dan numerasi, pembelajaran mendalam menjadi langkah yang relevan dalam membentuk konsep-konsep pemahaman peserta didik dengan pengalaman sebelumnya. Dalam pembelajaran abad ke-21, pembelajaran mendalam berkontribusi pada penguatan kemampuan 4C (*critical, thinking, creativity, collaboration, communication*) (Hanipah et al., 2026). Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk berkemampuan adaptif terhadap dinamika perkembangan dunia pendidikan serta kemajuan teknologi yang berlangsung (Praditya et al., 2025). Tak hanya itu pendidik juga perlu terus mengembangkan dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Marlin & Kartika, 2025).

Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan dilakukan melalui Kurikulum Merdeka yang menekankan pemahaman konsep serta penguatan kompetensi peserta didik sehingga kurikulum ini mendorong peserta

didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran (Syawang, 2024). Kurikulum menjadi pedoman utama dalam proses pembelajaran dimana dalam penerapannya kurikulum ini berperan sebagai acuan dalam pengembangan kompetensi serta pembentukan karakter peserta didik (Monalisa et al., 2025). Penerapan Kurikulum Merdeka ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari seorang guru, tetapi juga dituntut untuk terlibat secara aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran (Ramadhan et al., 2022). Dalam Implementasinya, kurikulum merdeka saat ini menerapkan pendekatan *deep learning*. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran yang aktif, tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperdalam penguasaan materi dan memahami konsep secara menyeluruh sebagai dasar proses belajar, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kharisma et al., 2025).

Sejalan dengan ini, pendekatan *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan yang diperlukan karena dalam praktiknya pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, relevan dan menyenangkan bagi peserta didik melalui tiga pilar utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning* dimana ketiganya berfokus pada peningkatan keterlibatan aktif siswa dengan mengurangi keluasan materi namun memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam proses pembelajaran (E. Agustina et al., 2025). *Mindfull* (pembelajaran berkesadaran)

menekankan peserta didik hadir dalam proses pembelajaran secara penuh dan berkesadaran penuh serta fokus yang optimal sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. *Meaningfull* (pembelajaran bermakna) mengarah pada proses pembelajaran yang mengandung makna bahwa proses pembelajaran memiliki relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna. *Joyfull* (pembelajaran menyenangkan) menuntut terciptanya suasana pembelajaran yang menarik, tidak membosankan dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Rahmawati et al., 2026). Dalam Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang bermakna, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada pencapaian target materi (Efendi et al., 2026). Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan *deep learning* adalah *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan proses pembelajaran melalui permasalahan nyata, mendorong peserta didik dalam berpikir kritis, bekerja sama, berdiskusi dan menemukan solusi secara mandiri (Junaedi et al., 2026).

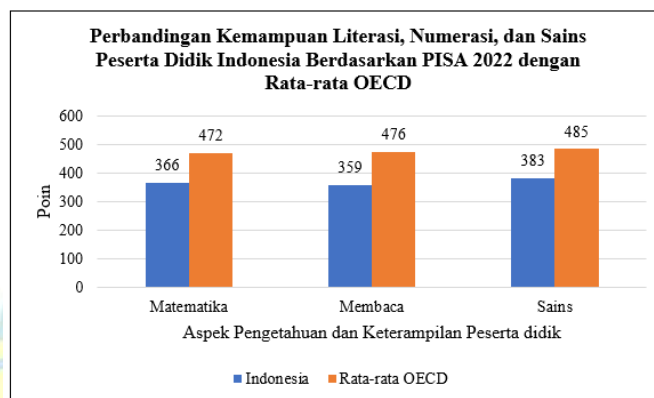
Salah satu Lembaga Pendidikan yang perlu mengupayakan peningkatan mutu dan pengembangan keterampilan secara berkelanjutan adalah lembaga pendidikan menengah. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan menengah terdiri atas Pendidikan Umum dan Pendidikan Menengah Kejuruan. Peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK) perlu dibekali kualitas yang optimal agar mampu berkontribusi dalam mendukung pembangunan nasional serta mewujudkan negara yang berdaya saing. Oleh karena itu, SMK sebagai lembaga pendidikan menengah bertujuan mempersiapkan lulusannya agar memiliki sikap yang aktif, produktif, mandiri, adaptif, berketerampilan yang memadai dan siap memasuki dunia kerja sehingga mampu menunjukkan eksistensi diri di tengah masyarakat (Arnita & Fadriati, 2022; Nida et al., 2023).

Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk memenuhi standar kompetensi lulusan yang bersifat komprehensif yang mencakup pengembangan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan sesuai dengan bidang keahlian yang ditekuni, ketentuan ini diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, sebagai lembaga Pendidikan kejuruan, SMK diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang berkompetensi sebagai lulusan yang siap menjadi tenaga kerja sesuai dengan kebutuhan pada Dunia Usaha dan Dunia Industri (Rojaki et al., 2021).

Dalam Upaya memenuhi standar kompetensi lulusan tersebut, hasil belajar peserta didik menjadi acuan dalam menilai kemampuan, perkembangan dan tingkat keberhasilan pendidikan (Yandi et al., 2023). Namun demikian, dalam praktiknya hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah (Fatah & Utami, 2024; Mulyanti, 2023; Pebriansyah & Hamzah, 2026). Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022

yang diunggah oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development*, menunjukkan hasil sebagai berikut.



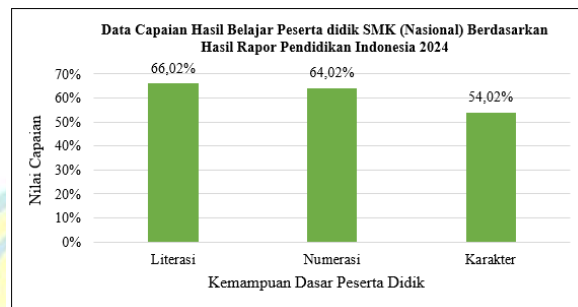
Gambar 1. 1 Grafik Data Kemampuan Peserta Didik Berdasarkan PISA 2022

Sumber: *Organisation for Economic Co-operation and Development* (2022)

Berdasarkan grafik pada Gambar 1.1 tersebut, terlihat bahwa skor PISA peserta didik Indonesia pada tahun 2022 pada aspek matematika, membaca, dan sains masing-masing sebesar 366, 359, dan 383. Nilai tersebut masih berada di bawah rata-rata OECD yang masing-masing mencapai 472, 476, dan 485. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi, numerasi, dan pemahaman konsep sains peserta didik Indonesia masih belum optimal jika dibandingkan dengan standar internasional. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman peserta didik secara mendalam, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Permasalahan ini tidak hanya ditemukan di tingkat internasional, tetapi juga tercermin dalam hasil penilaian tingkat nasional pada pendidikan menengah khususnya SMK, masih belum mencapai tingkat yang optimal. Hal ini didukung oleh Data Rapor Pendidikan Nasional Indonesia tahun 2024 pada

Portal Data Pendidikan yang diunggah oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menunjukkan capaian hasil belajar peserta didik ditunjukkan sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Grafik Data Rapor Pendidikan SMK Indonesia Tahun 2024

Sumber: Portal Data Pendidikan Kemendasmn (2024)

Berdasarkan grafik pada Gambar 1.2 di atas, capaian hasil belajar menunjukkan bahwa kemampuan literasi berada pada angka 66,02%, numerasi sebesar 64,02% dan aspek karakter mencapai 54,02%. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di SMK belum mampu mengembangkan potensi peserta didik khususnya dalam penguatan keterampilan literasi, numerasi dan karakter. sehingga diperlukan upaya yang sistematis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

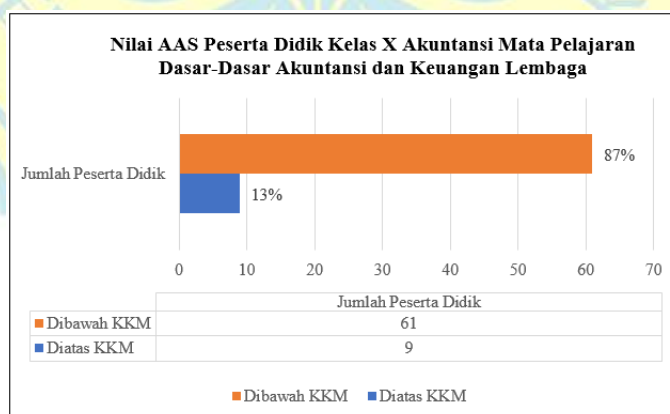
Pemahaman serta penguasaan peserta didik dalam materi pembelajaran atau keterampilan tertentu tercermin melalui hasil belajar (Azril et al., 2023). Hasil belajar merujuk pada capaian akademik yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pemahaman, pengetahuan, keterampilan serta kompetensi dalam suatu mata pelajaran atau bidang ilmu tertentu (Kamarullah et al., 2024). Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor serta digunakan sebagai

indikator untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf atau deskripsi yang menggambarkan capaian peserta didik pada periode tertentu (Agustira & Rahmi, 2022). Secara teoritis, capaian hasil belajar yang tinggi pada peserta didik mengindikasikan kesiapan yang lebih optimal untuk diterapkan dalam dunia kerja. (T. Agustina et al., 2026).

Salah satu kompetensi keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dipersiapkan untuk memasuki dunia industri khususnya sektor keuangan adalah jurusan Akuntansi dan Keuangan. Dalam mendukung pencapaian kompetensi tersebut, mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga menjadi landasan penting dalam membentuk mutu dan kualitas lulusan pada bidang keahlian tersebut. Mata Pelajaran ini diperkenalkan pada siswa yang menduduki bangku kelas X sebagai pengenalan pembelajaran sebelum memasuki pembelajaran yang lebih kompleks pada tahapan selanjutnya. Pada konsentrasi keahlian Akuntansi terdapat salah satu mata pelajaran yang menjadi materi dasar atau awal yang harus dipahami oleh peserta didik sebelum memahami akuntansi lebih dalam, yakni mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Pada konsentrasi keahlian Akuntansi, mata pelajaran ini sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik, karena tanpa bekal dari mata pelajaran ini, peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi akuntansi yang kompleks (Nurfitrani & Hakim, 2025).

Pada praktiknya pembelajaran akuntansi di SMK, masih banyak menerapkan pembelajaran yang tidak bervariasi dan bersifat pasif (I. W.

Amelia & Arif, 2025; Habibah & Pratiwi, 2025; Palangda et al., 2025). Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, konsentrasi belajar menurun, mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta kurang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara mandiri sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik (Kristanti & Sujana, 2022). Permasalahan yang sama juga dialami oleh peneliti saat melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 44 Jakarta. Selama kegiatan PKM, Peneliti mengamati bahwa hasil belajar peserta didik masih belum optimal, terlihat dari rendahnya pemahaman terhadap materi serta kurangnya kemampuan dalam menyelesaikan soal secara tepat. Pada tanggal 4 Desember 2025, SMKN 44 Jakarta telah melaksanakan Asesmen Akhir Semester (AAS) pada mata pelajaran Dasar-dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran untuk kelas X Akuntansi. Adapun hasil AAS peserta didik tergambar dalam grafik berikut.



Gambar 1. 3 Grafik Nilai AAS Peserta Didik Kelas X Akuntansi Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Sumber: Data Diolah (2025)

Berdasarkan grafik pada Gambar 1.3 tersebut peneliti menemukan bahwa sebagian peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, hal ini dilihat dari nilai rata-rata nilai Asesmen Akhir Semester dengan rata-rata nilai hasil ujian 67,5 yang menunjukkan bahwa angka ini berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80, atau dengan kata lain hanya 13% peserta didik yang meraih nilai di atas KKTP. Berdasarkan temuan tersebut, rendahnya hasil belajar peserta didik diduga terjadi karena penerapan *Problem Based Learning* (PBL) yang belum dikembangkan secara variatif dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 44 Jakarta, Ibu Mufiendah Fitriani, S.E., yang menyatakan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih tergolong rendah, sehingga diperlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengintegrasikan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penerapan *Problem Based Learning* (PBL) guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggabungkan permainan dan turnamen dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan

melalui aktivitas permainan (Nurmaizura et al., 2025). Pengintegrasian kedua pembelajaran tersebut dinilai relevan karena *Problem Based Learning* (PBL) memiliki keunggulan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan pemecahan masalah melalui konteks permasalahan nyata, sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui kerja sama tim, diskusi, dan kompetisi akademik yang terstruktur (N. Dewi et al., 2026). *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kolaborasi antaranggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) ini terdiri atas lima tahapan, yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, *games*, *Tournament*, dan penghargaan kelompok (Kurniawan & Setyabudy, 2024)

Melalui tahapan pembelajaran TGT, penelitian Arizka & Khairuna (2022). Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hal ini membuktikan adanya perbedaan yang nyata akibat penggunaan pembelajaran TGT. Penelitian pembelajaran TGT yang dilakukan oleh Lokollo & Utubira (2026) menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Ekonomi materi inflasi peserta didik kelas XI SMA Al-Huda Pekanbaru. (Cahyani et al., 2024). Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan

Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan terciptanya perbedaan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) tanpa *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa integrasi model *Problem Based Learning* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Dasar-dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu memberikan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Namun hasil yang berbeda ditemukan oleh Salsabila et al. (2023), pembelajaran TGT tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dan tidak ditemukannya perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan TGT dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Amni et al. (2021) juga menemukan bahwa tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kimia peserta didik yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi dengan peserta didik yang diajar dengan metode konvensional. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penerapan TGT terhadap hasil belajar peserta didik masih belum konsisten. Penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang diimplementasikan melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga juga masih terbatas. Dengan

mempertimbangkan keterbatasan dan perbedaan temuan dalam penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana perbedaan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi dalam mata pelajaran Dasar-dasar akuntansi dan Keuangan Lembaga dibandingkan dengan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini juga penting dilakukan untuk memberikan kontribusi empiris terhadap praktik pembelajaran dasar-dasar akuntansi yang lebih inovatif, serta mendukung tingkat pencapaian pembelajaran peserta didik. Berkaitan dengan konteks di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Akuntansi”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka diidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah.
2. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan oleh guru tidak dipadukan dengan metode pembelajaran yang bervariasi.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dilakukan agar penelitian lebih terfokus dan terarah. Adapun batasan penelitian ini mencakup:

1. penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 44 Jakarta, sehingga penelitian ini tidak membahas maupun membandingkan penerapan pembelajaran pada sekolah lain.
2. Mata pelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah Dasar-Dasar Akuntansi dengan materi pembelajaran Laporan Keuangan Perusahaan Jasa.
3. Penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga tidak membahas variabel lain di luar hasil belajar, seperti motivasi belajar atau sikap peserta didik.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan permasalahan penelitian skripsi ini berdasarkan pembatasan masalah tersebut “Apakah terdapat perbedaan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 44 Jakarta dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa *Teams Games Tournament* (TGT)?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 44 Jakarta pada mata pelajaran Dasar-dasar Akuntansi

dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa *Teams Games Tournament* (TGT).

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap terhadap pengembangan kajian teoritis dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya pemecahan masalah, interaksi sosial dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun kebijakan serta menentukan arah pembelajaran Dasar-dasar Akuntansi Keuangan yang lebih efektif dan berkualitas.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

c. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik melalui terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

