

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Sri Sulastr¹, Utty Suwir², Dedeh³

^{1,2,3} Universitas Galuh Jl. R.E. Martadinata No. 150, Ciamis Indonesia
Email: danztie17@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine: (1) Differences in student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) model in the pretest and posttest in the experimental class. (2) Differences in student learning outcomes using conventional learning methods in the initial measurement (pretest) and the final measurement (posttest) in the control class. (3) Differences in student learning outcomes using the Teams Games Tournament and those using conventional learning methods in the experimental class and in the control class. The data analysis technique was carried out by testing the product moment correlation and then analyzing the correlation coefficient with the validity and normality test, followed by hypothesis testing using the t test formula and the N-Gain test. Based on the results of the study, it can be concluded that the implementation of the teams games tournament in Financial Accounting subjects at SMK Al-Azhar Banjar is categorized as good. The application of teams games tournament to student learning outcomes in Financial Accounting subjects at SMK Al-Azhar Banjar has a strong correlation and has a positive and significant influence on student learning outcomes in Financial Accounting subjects at SMK Al-Azhar Banjar.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui : (1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. (2) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol. (3) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Teknik analisis data dilakukan dengan uji korelasi *product moment* kemudian menganalisis koefisien korelasi dengan uji validitas dan normalitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *teams games tournament* pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Al-Azhar Banjar berkategori baik. Penerapan *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Al-Azhar Banjar mempunyai korelasi kuat dan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Al-Azhar Banjar.

Kata kunci : Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar.

Cara sitasi: Sulastr¹, Suwir², & Dedeh. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif teknik teams games tournament (TGT). *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 239-248.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berfikir. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang disebabkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:1-2), disebutkan bahwa: Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hasil belajar yang baik dalam sebuah lembaga pendidikan formal salah satunya ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam mencapai nilai KKM. Menurut Djamarah (2014: 25) "Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai peserta didik selama mengikuti proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan peserta didik bertambah dari hasil sebelumnya". Sedangkan menurut Nawawi (dalam Supina, 2013:13) "Hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran".

Sejalan dengan pendapat Tari, et al (2020) yang meyakini bahwa Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat oleh peserta didik setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan oleh pendidik. Dalam hasil belajar tersebut pendidik dapat menerima informasi seberapa jauh peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Hasil belajar mencakup peringkat tipe prestasi belajar, kecepatan belajar dan hasil efektif. Tipikal berpikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif (Susanna: 2017). Sebagai data awal, di bawah ini disajikan tabel 1 tentang hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan Semester Ganjil Kelas XI AKL SMK Al-Azhar Banjar Tahun Ajaran 2020/2021.

Tabel 1. Penilaian Akhir Semester Kelas XI AKL Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai			Jumlah ketuntasan Peserta didik			
				Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
1.	XI AKL 1	15	65	84	56	63	7	46,6	8	53,33
2.	XI AKL 2	12	65	80	59	67	6	50	6	50

Sumber : SMK Al-Azhar Banjar (2021)

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dideskripsikan informasi bahwa upaya sekolah dengan menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 masih belum bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal itu dapat dilihat dari adanya kesenjangan nilai tertinggi pada kelas XI AKL 1 yaitu 84 dengan nilai terendahnya yaitu 56. Begitupula di kelas XI AKL 2 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendahnya 59. Selanjutnya masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM dengan prosentase 61,67% dari kedua kelas tersebut yang berakibat rendahnya tingkat kelulusan peserta didik pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan yaitu 38,33%.

Berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti menggunakan metode wawancara kepada guru bidang studi Akuntansi Keuangan yaitu Ibu Darinah, S.Pd. di SMK Al-Azhar Banjar, peneliti menemukan permasalahan yaitu bahwa pendidik masih belum bisa menemukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar seluruh peserta didiknya, kurangnya buku pegangan peserta didik, kebiasaan belajar peserta didik yang kurang baik, dan kurangnya peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, model strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah merumuskan tujuan dan komponen pembelajaran yang digunakan maka mengakibatkan munculnya kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Maelani et al 2021).

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka diperlukan suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:132) "model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain".

Salah satu model pembelajaran yang merangsang peserta didik ikut serta aktif dalam proses pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Sado (dalam Rusman, 2012:224) "dalam *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka)".

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Al-Azhar Banjar (Studi Quasi Eksperimen pada Kompetensi Dasar Menganalisis Kartu Utang di Kelas XI AKL)."

Hasil penelitian model pembelajaran TGT yang pernah dilakukan oleh Tari (2020) menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang harus dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu

1. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode konvensional.
2. Peserta didik cenderung pasif.
3. Adanya kebiasaan belajar yang kurang baik seperti belajar hanya ketika akan melaksanakan ujian.
4. Masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran akuntansi keuangan.
5. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran akuntansi keuangan masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan secara umum penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*)?

Sejalan dengan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar, salah satunya dalam pembelajaran akuntansi keuangan yang berkaitan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi nyata bagi berbagai kalangan berikut ini:

- a. Bagi siswa
- b. Bagi guru
- c. Bagi Sekolah penyelenggara pendidikan,
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian berikutnya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design Nonequivalent Control Group Design*, menurut Sugiyono (2017:79) "Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random". Dalam desain ini penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan/*treatment* dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan/*treatment*.

Pola digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Design Eksperimen

Kelas	Tes awal	Treatment	Tes Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2013:79)

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:39). Adapun menurut Kerlinger (dalam Arikunto, 2013: 159) mendefinisikan variabel sebagai sebuah konsep seperti laki-laki dalam konsep jenis kelamin, insaf dalam konsep kesadaran. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen atau variabel bebas menurut Sugiyono (2017:61) merupakan "Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Untuk penelitian ini yang menjadi variabel (X) adalah Pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL 1 SMK Al-Azhar Banjar. Variabel dependen atau variabel terikat menurut Sugiyono (2017:61) merupakan "Variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas .variabel ini merupakan masalah yang akan dipecahkan dengan melakukan penelitian ini, yang menjadi variabel (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai nilai dan ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan darinya

(Sugiyono, 2017: 80). Senada dengan pendapat di atas, Kasmadi dan Nia mengemukakan “populasi adalah keseluruhan data yang menjadi fokus peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan”. (Kasmadi & Nia, 2016:65)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas XI AKL di SMK Al-Azhar Banjar Tahun Ajaran 2020/2021 yang terdiri dari dua kelas dan berjumlah 27 orang. Dengan peserta didik laki laki berjumlah 4 orang dan perempuan berjumlah 23 orang. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 3. Populasi Peserta didik Kelas XI AKL di SMK Al-Azhar Banjar

Kelas	Banyaknya		Jumlah
	L	P	
XI AKL 1	1	14	15
XI AKL 2	3	9	12

Sumber: SMK Al-Azhar Banjar (2021)

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2017: 81).

Karena desain penelitian menggunakan desain kelompok kontrol non ekuivalen, maka penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik “*Sampling Jenuh*”, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017:85). Berdasarkan data dari populasi di atas, maka kedua kelas tersebut dijadikan sebagai satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas XI AKL 1 diberi perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai kelas eksperimen dan kelas XI AKL 2 diberi perlakuan metode konvensional sebagai kelas kontrol. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Sukardi (2012:86) menyebutkan bahwa “Data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan”.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder, data primer dikumpulkan oleh peneliti secara langsung berkaitan dengan obyek penelitian. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data primer yaitu dengan melaksanakan kegiatan tes hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari kegiatan pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan data sekunder dikumpulkan peneliti dari informasi atau sumber yang telah ada di SMK Al-Azhar Banjar.

Dalam memperoleh data-data, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu: (1) Observasi (2) Dokumentasi. (3) Penilaian Hasil Belajar Siswa. (4) Studi Kepustakaan.

Dalam penelitian ini langkah-langkah yang digunakan untuk teknik analisis data adalah sebagai berikut :

1. Uji Instrumen Penelitian

a) Uji Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas empiris dimana validitas ini menggunakan uji statistik, yaitu analisis korelasi. Untuk menguji validitas empiris dapat digunakan jenis statistika korelasi *product moment*. Rumus dari korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

b) Uji Reliabilitas

Lestari & Yudhanegara (2017:206) mengemukakan bahwa “Reliabilitas adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan)”. Dalam mencari reliabilitas maka penulis akan menggunakan rumus *Kuder dan Richardson ke-20 (KR-20)*. Untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes dengan menggunakan rumus *Kuder dan Richardson ke-20 (KR-20)*, yakni:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i^2 \cdot q_i}{s_t^2} \right)$$

(Lestari & Yudhanegara, 2017:215)

c) Uji Tingkat Kesukaran

Arikunto (2012:222) menjelaskan bahwa Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk menghitung besarnya index kesukaran dapat digunakan rumus *proportion correct*.

$$(P) = \frac{B}{J_s}$$

(Arikunto, 2012:223)

d) Uji Daya Pembeda (*Discriminating Power*)

Menurut Sudjana (2017:141) “Daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya”. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks tertentu. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut Indeks Diskriminasi (D).

Rumus untuk menentukan besarnya indeks diskriminasi sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - p_B$$

2. Prasarat Uji Statistika

Menurut Lestari & Yudhanegara (2017:243) menyatakan bahwa “Uji normalitas adalah salah satu uji pra syarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik”. Cara menghitung masalah ini adalah dengan menggunakan rumus chi kuadrat (X^2). Menurut Sugiyono (2017:241) langkah-langkah pengujian normalitas data dengan Chi Kuadrat adalah sebagai berikut :

- 1) Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
- 2) Menentukan jumlah kelas interval.
- 3) Menentukan panjang kelas interval : (data terbesar-data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas interval.
- 4) Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat
- 5) Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan cara mengalikan persentase luas tiap bidang kurva normal dengan jumlah anggota sampel.
- 6) Memasukkan harga-harga f_h ke dalam tabel kolom f_h sekaligus menghitung harga-harga ($f_0 - f_h$) dan $(f_0 - f_h)^2 / f_h$ dan menjumlahkannya. Harga $(f_0 - f_h)^2 / f_h$ adalah merupakan harga Chi Kuadrat hitung.
- 7) Membandingkan harga chi kuadrat hitung dengan chi kuadrat tabel. Bila harga chi kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga chi kuadrat tabel maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji normalitas eksperimen dan kontrol

No.	Kelas	Xh2 hitung	Xh2 tabel	Keterangan
1.	Eksperimen	-26,8698	9,48773	Normal
2.	Kontrol	-105,2476	9,48773	Normal

3. Uji Analisis Data

Kemudian setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, Maka dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Membuat tabel persiapan perhitungan uji t
- b) Menentukan *mean* atau nilai rata-rata.

$$\bar{X}_1 = \frac{\Sigma X_1}{n_1} \quad \text{dan} \quad \bar{X}_2 = \frac{\Sigma X_2}{n_2}$$

(Sugiyono, 2013:49)

- c) Menentukan simpangan baku.

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_1')^2}{n_1-1}} \quad S_2 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_2')^2}{n_1-1}}$$

(Sugiyono, 2013:57)

- d) Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan *t-test*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menjabarkan hasil penelitian dalam bentuk perhitungan angka yang diterapkan dengan menggunakan rumus-rumus statistik. Analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Korelasi *Product Moment*. Analisis Korelasi *Product Moment* digunakan untuk mengetahui derajat atau kekuatan hubungan antara variabel X (*Model Teams Games Tournament (TGT)*) dengan variabel Y (*Hasil Belajar Peserta Didik*).

Berdasarkan hasil penelitian, deskripsi perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Model Teams Games Tournament (TGT)* pada Pengukuran awal (*pretest*) dan Pengukuran akhir (*posttest*), dikelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain
Jumlah sampel	15	15	15
Nilai tertinggi	60,00	93,38	53,36
Nilai terendah	33,33	53,36	6,67
Nilai rata-rata	50,22	81,82	33,35

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh data pada pengukuran awal (*pretest*) kelas eksperimen dengan jumlah sampel 15 orang, diperoleh nilai tertinggi sebesar 60,00 dan nilai terendah sebesar 33,33, sedangkan untuk rata-ratanya diperoleh sebesar 50,22. Kemudian pada pengukuran akhir (*posttest*) dengan jumlah sampel yang sama yaitu 15 orang diperoleh nilai tertinggi sebesar 93,38 dan nilai terendah sebesar 53,36, sedangkan untuk rata-ratanya diperoleh sebesar 81,82. Dan untuk gain dengan jumlah sampel 15 orang peserta didik, nilai gain tertinggi 53,36 dan nilai terendahnya 6,67,

sedangkan nilai rata-ratanya 33,35. Apabila dipresentasikan maka diketahui terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest* sebesar 39%.

Deskripsi perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Metode Konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dikelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas kontrol

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain
Jumlah sampel	12	12	12
Nilai tertinggi	66,67	73,33	26,67
Nilai terendah	33,33	53,33	6,67
Nilai rata-rata	51,67	65,56	13,89

Deskripsi perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Penerapan Metode Konvensional pada Pengukuran Akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Keterangan	<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	15	12,
Jumlah	1227,28	786,66
NilaiRata-rata	81,82	65,55

Berdasarkan tabel 7 di atas, diketahui jumlah sampel kelas eksperimen sebanyak 15 orang dengan jumlah 1227,28 dan nilai rata-rata sebesar 81,82. Sedangkan jumlah sampel di kelas kontrol sebanyak 12 orang dengan jumlah nilai dikelas kontrol sebesar 786,66 dan nilai rata-rata sebesar 65,55. Artinya bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol sehingga Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih unggul dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan uji statistik yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen dari pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Pada pengukuran awal peserta didik memperoleh nilai rata-rata 50,22 dan pada pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh sebesar 81,82. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir di kelas eksperimen yaitu sebesar 31,6 dengan persentase 38,62%.

Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih besar dibandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Hal tersebut tergambar dari hasil rata-rata nilai yang di peroleh peserta didik pada pengukuran akhir (*posttest*) kelas eksperimen sebesar 81,82 dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol sebesar 65,56. Dengan demikian, nilai rata-rata pada pengukuran akhir di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol. Artinya Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih unggul dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan metode konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana masing-masing memiliki nilai rata-rata, untuk kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 81,82 sementara untuk kelas kontrol memiliki nilai sebesar 65,56. Perhitungan uji t menghasilkan t_{hitung} sebesar 4,88 dengan t_{tabel} sebesar 1,71. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,88 > 1,71$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan metode konvensional pada pengukuran akhir di kelas kontrol.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan maka Model Pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan pendidik (guru) lebih meningkatkan dalam penggunaan model pembelajaran, metode dan media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Darinah, S. Pd. selaku guru Mata pelajaran Akuntansi Keuangan sebagai observer dalam penelitian ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada subjek dari penelitian ini yaitu Peserta Didik Kelas XI AKL 1 di SMK Al-Azhar Banjar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri. (2014) *Guru dan anak didik dalam interaksi Edukatif*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. (2014) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Kasmadi, Siti, Sunariah, Nia. 2016. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Letari dan Yudhanegara. (2017) *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Maelani, G., Yanti, R. A. E & Sutendy, U. A. 2021. Pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* (PBL) melalui penggunaan media unit kegiatan belajar mandiri (ukbm) terhadap hasil belajar siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2 (2), 71-80.
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanna. 2017. *Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar*. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2: 93 – 196.

Tari, Hernata Diana. 2020. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Kota Tasikmalaya*. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Vol. 1 No. 2.

_____. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Diperbanyak oleh PT. Emas Angkasa Jaya.