

**PENGARUH PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN
SMARTGAPOLY INTERACTIVE MEDIA TERHADAP PRESTASI
BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMK**

Abidah Dwi Rahmi Satiti, Susilaningsih *

***Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta**

Email korespondensi: abidahdwirahmi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Smartgapoly Interactive Media* (MPK-TGT *Smartgapoly*) dan model pembelajaran langsung (MPL) terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan *nonequivalent pretest and posttest control-group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Bisnis dan Manajemen SMKN 1 Karanganyar yang berjumlah 251 siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak 2 kelompok yang dirinci 35 siswa untuk kelompok eksperimen (kelas X 3) dan 36 siswa untuk kelompok kontrol (kelas X 5). Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan metode dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Data dianalisis menggunakan *t-test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. Prestasi belajar akuntansi siswa yang belajar menggunakan MPK-TGT *Smartgapoly* menunjukkan hasil yang lebih baik daripada siswa yang belajar dengan MPL.

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate whether there is a difference effect between the TGT cooperative learning model assisted Smartgapoly interactive media (MPK-TGT Smartgapoly) and the direct learning model (MPL) on learning achievement in accounting. This research used the quasi experimental research method with nonequivalent pretest and posttest control-group design. The population of research was the students as many as 251 students in Grade X of Business and Management Department, State Vocational High School 1 Karanganyar. The samples of research consisted of 2 groups. They came from 2 different groups, 35 students from Grade X 3 as Experimental Group and 36 students from Grade X 5 as Control Group. The samples of research were done by using the simple random sampling. The data of research were gathered through documentation, observation, interview, and test method. The data of research were analyzed by using the t-test at the significance level of 5%. The finding is show that there is a difference effect between MPK-TGT Smartgapoly and MPL on learning achievement in accounting. The learning achievement in accounting of students who learned using MPK-TGT Smartgapoly are better than that of those who learned using MPL.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), *Smartgapoly interactive media*, prestasi belajar, akuntansi

PENDAHULUAN

Tahun 2015 menjadi tahun penuh tantang bagi bangsa Indonesia karena Indonesia harus siap menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang merupakan dasar awal perdagangan bebas. Penting bagi bangsa Indonesia untuk melakukan percepatan dalam pembangunan infrastruktur, peningkatan mutu pelayanan publik, dan efisiensi tenaga kerja agar memiliki daya saing yang tinggi (Liputan6, 2015). Untuk memiliki daya saing yang tinggi, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia saat ini masih tertinggal dari negara-negara lain. Data *The Learning Curve Pearson 2014* menjelaskan Indonesia menempati urutan terendah dalam mutu pendidikan di seluruh dunia, yaitu posisi ke-40 dengan indeks rangking dan nilai secara keseluruhan yakni -1,84. Sementara untuk nilai pencapaian pendidikan, Indonesia memperoleh skor -2,11 yang merupakan skor enam terbawah setelah Meksiko, Brasil, Argentina, Kolombia, dan Thailand (Okezone.com, 2014). Di sisi lain, berdasarkan data dalam *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011* yang dikeluarkan oleh UNESCO, kualitas pendidikan Indonesia menempati posisi ke-69 dari 127 negara di dunia (Disdikpora Palangkaraya, 2014).

Untuk mewujudkan pendidikan berkualitas, dibutuhkan penyiapan kualitas lulusan yang baik dan pengembangan potensi guru. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah perbaikan kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang diterapkan dalam pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemdikbud, 2013). Dalam kurikulum ini, terdapat beberapa mata pelajaran baru yang diterapkan, salah satunya Pengantar Akuntansi dan Keuangan di SMK. Mata pelajaran ini diterapkan di kelas X dan XI Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen. Melalui mata pelajaran baru ini, diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran, terutama pembelajaran akuntansi.

Kenyataannya, banyak sekolah yang masih mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran akuntansi, khususnya mengenai prestasi belajar. Hasil studi

pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Karanganyar menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran ini, yaitu sebesar 30,3%. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa guru telah menerapkan beberapa metode pembelajaran, di antaranya metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Namun, guru cenderung menyampaikan materi pembelajaran dengan model pembelajaran langsung yang berorientasi pada ceramah, kemudian siswa mencatat materi yang ditampilkan guru melalui *slide powerpoint* atau papan tulis. Selain itu, guru belum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran akuntansi.

Purwanto (2010) mengemukakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor individual dan 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. Hal ini menjadikan dugaan bahwa rendahnya prestasi belajar akuntansi dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan mengenai rendahnya prestasi belajar, guru dituntut mampu mengembangkan dan menggunakan model dan media pembelajaran (Rusman, 2013). Guru perlu memiliki pengetahuan memadai mengenai konsep dan pengimplementasian model-model pembelajaran, pemahaman terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan faktor lain yang berhubungan dengan pembelajaran (Aunurrahman, 2012). Sebagai upaya ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Smartgapoly Interactive Media* (MPK-TGT *Smartgapoly*).

Kooperatif TGT merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme yang memandang bahwa belajar merupakan proses mengonstruksi pengetahuan dengan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang. TGT pada mulanya dikembangkan oleh Devries dan Edward yang merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Slavin (2011); Wyk (2011); Awofala, Fatade & Oluwa (2012) mendefinisikan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif

yang menggunakan presentasi guru dan kerja tim seperti STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen dimana siswa bermain *game* akademik untuk berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

TGT memiliki 3 unsur dasar, yaitu *team*, *games*, dan *tournament*. Melalui *team*, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang dibentuk secara heterogen untuk dapat saling bekerja sama dengan ditempatkan pada kursi yang berdekatan (Devries, Mescon & Shackman, 1975). Siswa dipersiapkan untuk mendalami materi melalui tutor sebaya agar siswa dapat berpartisipasi dalam kelompoknya (Awofala *et al.*, 2012). Melalui *Games*, siswa mengikuti serangkaian permainan akademik untuk mendalami materi dengan mengecek seberapa besar kemampuan siswa dalam mendalami materi (Isjoni, 2011). Agar siswa dapat memenangkan permainan, siswa harus menguasai isi materi pembelajaran. Guru dapat mendesain permainan sendiri (berdasarkan struktur pembelajaran) dengan menggunakan pilihan ganda, jawaban benar salah, atau tipe yang lain (Devries *et al.*, 1975). Melalui *tournament*, siswa akan bersaing dengan anggota tim lain. Masing-masing siswa akan menyumbangkan skor untuk tim mereka. Pemenang ditentukan berdasarkan tim dengan skor terbanyak dan mendapatkan penghargaan (Ke dan Grabowski, 2007; Wyk, 2011; Awofala *et al.*, 2012; Garcia dan Esmeralda, 2013).

Banyak kelebihan TGT yang membuat model pembelajaran ini digunakan oleh guru. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat dan menjadikan belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Rusmanto, Nurkamto & Haryanto, 2014). Hasil penelitian Awofala *et al.* (2012) menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif pada tingkat pemahaman dan aplikasi. Hal ini karena dalam pembelajaran TGT siswa diberikan kesempatan memahami materi pelajaran melalui tutor sebaya sebelum mereka mengikuti kegiatan turnamen. Melalui tutor sebaya ini, siswa diarahkan memahami materi yang berkaitan dengan pemahaman dan penerapan, tidak sebatas pada fakta, definisi, dan rumus saja. Garcia dan Esmeralda (2013) dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan TGT tidak hanya membuat siswa belajar konsep utama materi pelajaran, tetapi juga melatih keterampilan mendasar seperti meneliti, merencanakan, bekerja sama, bernegosiasi, membuat keputusan yang

cepat, dan menilai pengalaman belajar mereka secara kritis. Pembelajaran TGT akan membuat siswa menikmati suasana permainan dan menciptakan suasana positif di dalam kelas (Slavin, 2011). Hal ini mendorong partisipasi kelas, dan memberikan efek positif dalam suasana hati siswa, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Garcia dan Esmeralda, 2013). Lai *et al.* (2012) dalam Annurwanda (2014) mengemukakan bahwa ketika bermain *game*, siswa akan lebih terfokus dalam kegiatan pembelajaran kooperatif dan tentunya ingin memenangkan *game*. Melalui permainan ini, mereka akan tertarik dalam memahami isi materi dan meningkatkan motivasi diri, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Wyk (2011) dan Awofala *et al.* (2012) dalam penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran TGT adalah media interaktif berbasis komputer. Anitah (2008: 64) mendefinisikan “Media interaktif yaitu media yang meminta pebelajar mempraktekkan keterampilan dan menerima balikan”. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Saat ini telah berkembang perangkat lunak berbasis komputer yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan motivasi, keterampilan pemecahan masalah, dan prestasi belajar (Serin, 2011). Program *Adobe Flash* dapat dimanfaatkan guru dalam membuat animasi, *game*, presentasi, maupun multimedia pembelajaran. Aplikasi *game* dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Widada dan Wulansari, 2014).

Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Smartgapoly (Smart Game Monopoly Akuntansi)*. *Smartgapoly* merupakan kolaborasi dari media interaktif berbasis komputer dan permainan monopoli. *Smartgapoly* cocok diterapkan pada pembelajaran TGT dan pembelajaran akuntansi karena konten yang dimiliki *Smartgapoly* sesuai dengan unsur TGT yang berupa *team*, *games*, dan *tournament*. *Smartgapoly* berisikan petak-petak seperti konsep permainan monopoli serta dilengkapi dengan soal-soal latihan, *automatic scoring*, penombolan, gambar, animasi, dan audio yang dapat merangsang ketertarikan dan motivasi siswa dalam mempelajari materi akuntansi. Melalui *Smartgapoly*, siswa dibawa ke dalam suasana permainan interaktif yang memperdalam materi mengenai pengantar akuntansi dan keuangan, serta

pemahaman akuntansi dalam kehidupan nyata sehari-hari, sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna. Shanklin & Ehlen (2007) memaparkan permainan monopoli adalah cara yang sangat efektif untuk menggambarkan siklus akuntansi dan menghadirkan pendekatan menarik dalam metode artikulasi akuntansi keuangan untuk perhitungan pendapatan. David & Albrecht (1995) dan Bryant, Eves, Blake & Palmer (2014) menambahkan, permainan monopoli membuat pembelajaran mengenai konsep properti pasar dan informasi akuntansi keuangan dalam membuat keputusan investasi mirip dengan proses dunia nyata.

Dukungan penggunaan media interaktif pada permainan monopoli membuat *Smartgapoly* menjadi media pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Pembelajaran dengan media berbasis komputer akan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang tidak akan mereka dapatkan melalui pembelajaran tradisional. Penggunaan komputer dan paket pembelajaran dengan bahan-bahan seperti video, *slide*, CD, suara, dan animasi memungkinkan terjadinya pembelajaran interaktif (Serin, 2011). Media permainan berbasis komputer menciptakan sikap positif dan partisipasi yang lebih besar dalam pembelajaran. Akuisisi pengetahuan, keterampilan, dan rutinitas menjadi lebih efisien dalam menghasilkan kualitas proses pembelajaran yang lebih baik. Media permainan berbasis komputer menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam strategi pembelajaran kontemporer (Divjak & Tomic, 2011). Dengan melihat kelebihan pada media interaktif berbasis komputer dan permainan monopoli ini, mengindikasikan bahwa media ini efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya dalam peningkatan prestasi belajar akuntansi.

Permasalahan mengenai rendahnya prestasi belajar akuntansi yang telah dijelaskan di atas harus diatasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media interaktif *Smartgapoly* (MPK-TGT *Smartgapoly*) dan model pembelajaran langsung (MPL) terhadap prestasi belajar akuntansi.

Majid (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar yang berkaitan dengan aspek pengetahuan prosedural dan deklaratif, yang berfokus utama pada pelatihan-pelatihan yang dapat diterapkan dari keadaan nyata yang sederhana sampai yang lebih kompleks. Guru menyampaikan materi akademik dalam format yang

terstruktur, mengarahkan kegiatan siswa, dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Penggunaan model pembelajaran langsung (MPL) yang identik dengan ceramah membuat pembelajaran menjadi satu arah dan didominasi oleh guru. Siswa sebagai objek bukan subjek, bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran (Rusmanto *et al.*, 2014). Alasan model pembelajaran langsung dijadikan pembanding dalam penelitian ini karena sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan alasan praktis, yaitu mudah dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *nonequivalent pretest and posttest control-group*. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Karangnyar dengan jumlah populasi sebanyak 7 kelas yang merupakan seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Karangnyar Jurusan Bisnis dan Manajemen. Sampel penelitian diambil sebanyak 2 kelas dengan menggunakan teknik *simple random sampling*.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan *Smartgapoly interactive media* dan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan *Smartgapoly interactive media* (MPK-TGT *Smartgapoly*) diberikan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran langsung (MPL) diberikan pada kelompok kontrol. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar akuntansi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes prestasi belajar akuntansi. Instrumen tes diuji menggunakan uji validitas, uji tingkat kesukaran soal, uji daya beda soal, dan uji reliabilitas.

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan dan uji prasyarat analisis. Uji keseimbangan dilakukan menggunakan uji t. Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji

homogenitas menggunakan uji *Levene*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan *t-test* pada taraf signifikansi 5%. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis berikut ini.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi.

H_1 = Terdapat perbedaan pengaruh MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi.

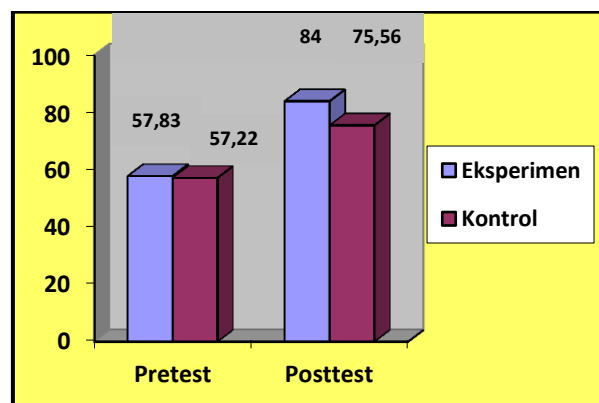
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan data *posttest* digunakan untuk mengetahui prestasi belajar akuntansi. Data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1 berikut ini.

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Kelompok	N	Mean	Variansi	SD
<i>Pretest</i>	Eksperimen	35	57,83	65,264	8,079
	Kontrol	36	57,22	58,349	7,639
	Keseluruhan	71	57,52	60,967	7,808
<i>Posttest</i>	Eksperimen	35	84	34,824	5,901
	Kontrol	36	75,56	63,797	7,987
	Keseluruhan	71	79,72	66,891	8,179



Gambar 1. Diagram Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui apakah siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama sebelum diberikan perlakuan. Uji ini dilakukan menggunakan *t-test*. Langkah awal sebelum dilakukan *t-test* yaitu perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Berikut hasil uji normalitas dan homogenitas kemampuan awal siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Awal Siswa

Kelompok	<i>Kolmogorov Smirnov Z</i>	Signifikansi	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen	0,121	0,200	H ₀ diterima	Normal
Kontrol	0,142	0,065	H ₀ diterima	Normal

(Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil uji normalitas kemampuan awal siswa pada Tabel 2 menginformasikan bahwa nilai signifikansi pada masing-masing kelompok yang diperoleh $> 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa data sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas kemampuan awal siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Awal Siswa

Sampel	<i>F Levene's</i>	Signifikansi	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelompok	0,037	0,848	H ₀ diterima	Homogen

(Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil uji homogenitas kemampuan awal siswa pada Tabel 3 menunjukkan F_{hitung} sebesar 0,037 dengan signifikansi sebesar 0,848. Karena nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$, H₀ diterima. Dengan demikian, data sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Setelah data sampel kelompok eksperimen dan kontrol diketahui berdistribusi normal dan variansinya homogen, selanjutnya dilakukan uji keseimbangan. Hasil uji keseimbangan kemampuan awal siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Keseimbangan Kemampuan Awal Siswa

Sampel	t	Signifikansi	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelompok	0,325	0,746	H ₀ diterima	Seimbang

(Sumber: Data primer yang diolah)

Mencermati Tabel 4, t_{hitung} yang diperoleh sebesar 0,325. Daerah kritis $t_{0,05;69}$ menunjukkan 1,667, yang berarti $DK = \{t \mid t < -1,667 \text{ atau } t > 1,667\}$. Karena t_{hitung} tidak berada di daerah kritis, H_0 diterima. Dengan demikian, kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis, data prestasi belajar akuntansi harus diuji prasyarat terlebih dahulu melalui uji normalitas dan homogenitas. Data untuk melakukan uji ini diperoleh melalui data *posttest* yang diberikan setelah perlakuan.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji normalitas *Kolmogorov Smirnov Z* dengan taraf signifikansi 5%. Hasil uji normalitas prestasi belajar akuntansi dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Prestasi Belajar Akuntansi

Kelompok	Statistik	Signifikansi	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen	0,129	0,154	H_0 diterima	Normal
Kontrol	0,133	0,106	H_0 diterima	Normal

Sumber: Data primer yang diolah)

Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan *Kolmogorov Smirnov* menginformasikan bahwa harga statistik kelompok eksperimen sebesar 0,129 dengan signifikansi sebesar 0,154. Harga statistik kelompok kontrol sebesar 0,133 dengan signifikansi sebesar 0,106. Karena nilai signifikansi pada masing-masing kelompok yang diperoleh $> 0,05$, H_0 diterima. Dengan demikian, data sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen. Hasil uji homogenitas prestasi belajar akuntansi disajikan pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Prestasi Belajar Akuntansi

Sampel	<i>F Levene's</i>	Signifikansi	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelompok	3,006	0,087	H ₀ diterima	Homogen

(Sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan hasil uji *Levene*, diketahui F_{hitung} sebesar 3,006 dengan nilai signifikansi sebesar 0,087 ($p > 0,05$). Dengan demikian, disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

Uji Hipotesis

Analisis data untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *t-test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji hipotesis ditunjukkan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Sampel	t	Signifikansi	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelompok	5,055	0,000	H ₀ ditolak	Terdapat perbedaan

(Sumber: Data primer yang diolah)

Mencermati hasil perhitungan *t-test* pada Tabel 7, diperoleh informasi bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 5,055 dengan signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut $< 0,05$, maka H₀ ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi.

Perbedaan Pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap Prestasi Belajar Akuntansi

Hasil perhitungan *t-test* pada uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} diperoleh sebesar 5,055 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena signifikansi yang diperoleh tersebut $< 0,05$, H₀ ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. Untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik, dilakukan komparasi rerata antara kedua model pembelajaran tersebut. Rerata prestasi belajar akuntansi pada MPK-TGT *Smartgapoly* sebesar 84 dan MPL sebesar 75,56. Ini menunjukkan MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPL.

Hasil tersebut sesuai dengan hipotesis dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. Hal ini sesuai dengan teori yang diutarakan Slavin (2011) bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, meningkatkan rasa harga diri, menumbuhkan kesadaran siswa untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Fe dan Grabowski (2007); Wyk (2011); Awofala *et al.* (2012); serta Annurwanda (2014) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung.

Hal ini terjadi karena 5 tahapan dalam MPK-TGT *Smartgapoly*, yaitu presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar. Penerapan MPK-TGT *Smartgapoly* dalam penelitian ini diawali dengan guru mempresentasikan materi secara singkat. Untuk membantu siswa memperdalam pemahaman, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Siswa mendalami isi materi melalui tutor sebaya. Siswa yang lebih pandai membantu siswa yang kurang pandai dalam memahami materi, sehingga terjalin hubungan yang baik antarsiswa dalam satu kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Awofala *et al.* (2012) yang mengemukakan bahwa melalui *team*, siswa berperan sebagai tutor sebaya agar dapat berpartisipasi dalam kelompok dan dipersiapkan pengetahuannya sebelum mengikuti *game*.

Setelah tahapan *team*, siswa mengikuti *game* dan *tournament* menggunakan media interaktif *Smartgapoly*. Hasil observasi menunjukkan siswa mengikuti kegiatan *game* dan *tournament* dengan antusias. *Game* dan *tournament* menggunakan *Smartgapoly interactive media* memberikan warna yang berbeda dalam pembelajaran akuntansi. *Smartgapoly interactive media* yang berisikan soal-soal latihan dikemas seperti permainan monopoli membuat siswa mampu memahami konsep siklus akuntansi secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dikenalkan pada konsep dan pemahaman dasar akuntansi, transaksi perusahaan, dan pencatatannya. Hal ini membuat siswa mampu memahami materi tidak sebatas pada teori saja. Temuan yang sama

diutarakan dalam penelitian David & Albrecht (1995) dan Bryant *et al.* (2014) bahwa permainan monopoli memudahkan siswa memahami konsep properti pasar dan keputusan investasi menjadi mirip dalam kehidupan nyata. Shanklin & Ehlen (2007) memaparkan bahwa permainan monopoli efektif untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai siklus akuntansi dan pencatatan laporan keuangan. Permainan monopoli dapat digunakan sebagai simulasi kegiatan ekonomi yang memberikan permainan familiar dalam mengembangkan keterampilan di bidang akuntansi keuangan dasar yang dianggap sulit oleh siswa. Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa ke tingkat yang lebih tinggi, yaitu analisis, evaluasi, dan sintesis (David & Albrecht, 1995).

Konten dalam *Smartgapoly* yang merupakan media interaktif berbasis komputer dilengkapi dengan gambar, animasi, penombolan, *automatic scoring*, audio mampu memberikan motivasi dan ketertarikan siswa dalam memahami materi akuntansi. Siswa menjadi rileks, tercipta suasana belajar yang positif, dan menyenangkan. Temuan ini didukung oleh Ke & Grabowski (2007) dalam penelitiannya yang menyimpulkan pembelajaran TGT dengan media permainan berbasis komputer memberikan pengaruh terhadap sikap dan prestasi belajar yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Media ini dapat memotivasi siswa melalui imajinasi dan relevansi secara kontekstual untuk memahami materi pembelajaran. Siswa akan menemukan dan mengembangkan keterampilan, mendapatkan dan menciptakan pengalaman belajar, serta dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas (Divjak & Tomic, 2011). Serin (2011) menambahkan, penggunaan komputer dan paket pembelajaran dengan bahan-bahan seperti video, *slide*, CD, suara, dan animasi memungkinkan terjadi pembelajaran interaktif. Warna-warna yang digunakan dalam perangkat lunak memberikan ketertarikan bagi siswa, tidak distraktif, dan tidak melelahkan mata.

Pembelajaran TGT melalui *game* dan *tournament* menjadikan siswa termotivasi untuk memahami materi agar dapat memenangkan *game* dan *tournament*. Permainan ini memberikan suasana pembelajarannya yang positif, interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa serta merangsang kemampuan pemecahan masalah karena berisikan soal-soal latihan. Siswa akan berusaha mendalami materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Jong, Lai, Hsia, Lin & Lu (2013) yang mengemukakan “*Students’ desire to win the game motivates*

them to review course materials before they play, which in turn can improve student motivation and help them to achieve better learning outcomes”.

Tahapan terakhir pada MPK-TGT *Smartgapoly* ini adalah pemberian penghargaan kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa iming-iming penghargaan inilah yang membuat siswa memberikan kemampuan terbaiknya. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan Slavin (2011) menyimpulkan bahwa penghargaan kelompok sangat penting untuk meningkatkan prestasi kemampuan dasar. Jika siswa diberi penghargaan, mereka akan termotivasi untuk meraih sukses dengan melakukan lebih baik dari apa yang mereka lakukan sebelumnya. Dengan demikian, 5 tahapan MPK-TGT *Smartgapoly* mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, sehingga MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPL.



Gambar 2. Tampilan *Smartgapoly interactive media* yang dilengkapi dengan gambar, animasi, penombolan, *automatic scoring*, dan audio



Gambar 3. Tampilan *Start* permainan *Smartgapoly* dimana siswa dapat mengklik tombol yang tersedia untuk melanjutkan permainan



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran menggunakan MPK-TGT *Smartgapoly*

Hal berbeda terjadi pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan MPL. Pada penggunaan MPL, guru memegang kontrol penuh dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan lisan dan komunikasi guru saat mengajar. Siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa yang diberikan perlakuan menggunakan MPL sudah memiliki motivasi diri, mampu berinteraksi dengan yang lain, memiliki kemauan belajar, dan berani bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Namun, masih banyak pula siswa yang masih memiliki motivasi yang rendah, dan cenderung tidak percaya diri. Siswa ini kurang berani bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Majid (2013: 75) berikut ini.

Pembelajaran langsung mempunyai kekurangan-kekurangan diantaranya sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, dan ketertarikan siswa. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan MPL, sikap antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, cenderung acuh, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta kurang memperhatikan guru saat mengajar. Hal ini juga sesuai dengan temuan penelitian Annurwanda (2014) yang menyatakan bahwa dalam model pembelajaran langsung, guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran dan mengajarkannya secara langsung kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa menjadi pasif dalam pemecahan masalah yang diberikan oleh guru. Senada dengan pernyataan Rusmanto, *et al.* (2014), penggunaan model pembelajaran langsung cenderung membuat pembelajaran menjadi satu arah dan didominasi oleh guru (*teacher centered learning*). Hal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan. Siswa sebagai objek bukan subjek, bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan

Terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. Berdasarkan rerata marginal yang diperoleh, penggunaan

MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPK-TGT *Smartgapoly*.

Saran

1. Guru hendaknya menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru dapat menerapkan MPK-TGT *Smartgapoly* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, yaitu dengan langkah-langkah berupa presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.
2. Siswa hendaknya ikut berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Siswa perlu membiasakan diri untuk bekerja sama dalam kelompok dengan baik, berkomunikasi, dan berani mengemukakan ide, pendapat, ataupun pertanyaan.
3. Pihak sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan guru untuk menunjang penyelenggaraan pembelajaran secara efektif dan inovatif, terutama yang berhubungan dengan model dan media pembelajaran.
4. Peneliti lain perlu melakukan penelitian yang sejenis dengan ruang lingkup populasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Annurwanda, P. (2014). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dan Team Assisted Individualization pada Materi Garis dan Sudut Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Vii SMP Negeri Se-Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2013/2014*. Tesis, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Awofala, A. O. A., Fatade, A. O. & Oluwa, S. A. O. (2012). “Achievement in Cooperative Versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Classrooms in Nigeria”, dalam *International Journal of Mathematics Trends and Technology*, 3 (1), hlm. 7-12.

- Bryant, L., Eves, C., Blake, A. & Palmer, P. (2014). “Can Playing Monopoly Enhance Learning For Property Students”, dalam *Annual Pasific-Rim Real Estate Society Conference*, hlm. 1-8.
- David, W. & Albrecht. (1995). “A Financial Accounting and Investment Simulation Game”, dalam *Journal of Accounting Education: American Accounting Association*, 10 (1), hlm. 127-142.
- Devries, D. L., Mescon, I. T. & Shackman S. L. (1975). *Teams-Games-Tournament in the Elementary Classroom: A Replication* (Tech. Rep. No. 190). Baltimore: John Hopkins University, Center for Social Organization of Schools.
- Disdikpora Palangkaraya. (2014). *Kualitas Pendidikan Indonesia Ranking 69 Tingkat Dunia*. Diakses dari (<http://disdikpora.palangkaraya.go.id/berita-160-kualitas-pendidikan-indonesia-ranking-69-tingkat-dunia.html>) pada tanggal 20 September 2015.
- Divjak, B. & Tomic, D. (2011). “The Impact of Game-Based Learning on the Achievement of Learning Goals and Motivation for Learning Mathematics-Literature Review”, dalam *Journal of Information and Organization Sciences*, 35 (1), hlm. 15-30.
- Garcia, V. & Esmeralda, M. (2013). “Knowledge Competition: An Entertaining and Useful Way to Review Concepts That Would Enable Students to Develop Other Underlying Skills”, dalam *XI Jornadas Internacionales de Innovation Univeritaria, Educar Para Transformar*, hlm. 22-29.
- Jong, B. S., Lai, C. H., Hsia, Y. T., Lin, T. W. & Lu, C. Y. (2013). “Using Game-Based Cooperative Learning to Improve Learning Motivation: A Study of Online Game Use in an Operating Systems Course”, dalam *IEEE Transactions on Education*, 56 (2), hlm. 183-190.
- Ke, F. & Grabowski, B. (2007). “Gameplaying For Math Learning: Cooperative or Not?”, dalam *British Journal of Educational Technology*, 38 (2), hlm. 249-259.
- Kemdikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Liputan6. (2015). *Wapres JK: Pasar Bebas ASEAN Ajang Kerja Sama dan Bersaing*. Diakses dari <http://bisnis.liputan6.com/read/2168849/wapres-jk-pasar-bebas-asean-ajang-kerja-sama-dan-bersaing> pada tanggal 20 September 2015.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Okezone.com (2014). *Rangking Mutu Pendidikan RI di Dunia Paling Jeblok*. Diakses dari pada tanggal 24 September 2015. Diakses dari <http://news.okezone.com/read/2014/05/13/373/984246/rangking-mutu-pendidikan-ri-di-dunia-paling-jeblok> pada tanggal 20 September 2015.
- Purwanto, N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Rusmanto, S., Nurkamto, J. & Haryanto, S. (2014). “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Game Tournament dan Quantum Terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa SD Negeri Kecamatan Paranggupito”, dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (1), hlm. 7-34.
- Serin, O. (2011). “The Effects of the Computer-Based Instruction on the Achievement and Problem Solving Skills of the Science and Technology Students”, dalam *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (1), hlm. 183-201.
- Shanklin, S. B. & Ehlen, C. R. (2007). “Using The Monopoly Board Game as an in-Class Economic Simulation in the Introductory Financial Accounting Course”, dalam *Journal of College Teaching & Learning*, 4 (11), hlm. 65-72.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Widada & Wulansari, B. (2014). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Game Kuis Menggunakan Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wyk, M. M. V. (2011). “The Effects of Teams Game Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students.”, *Journal Social Science*, 26 (3), hlm. 188-193.