

Andani Putri Pambudi\_ *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dan TGT (Team Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Akuntansi ditinjau dari Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri XXX Tahun 2014)* Juni, 2014.

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE STAD (*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*) DAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA” (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS XI IPS SMA XXX TAHUN 2014)

Andani Putri Pambudi, Siswandari, Nurhasan Hamidi\*

\*Program Studi Pendidikan Ekonomi-BKK Pendidikan Akuntansi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: [andani.putri92@yahoo.com](mailto:andani.putri92@yahoo.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi, 2) Perbedaan pengaruh antara siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dan siswa yang mempunyai minat belajar rendah terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi, dan 3) Pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA XXX. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *random sampling* sebanyak 57 siswa, diantaranya kelas XI IPS 1 menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebanyak 29 siswa dan kelas XI IPS 4 menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket untuk variabel minat siswa dan tes untuk variabel hasil belajar akuntansi. Teknik analisis data menggunakan analisis *Two-Way Anova* atau analisis variansi dua jalur.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar akuntansi ( $F_{hitung} = 18.205 > F_{tabel} = 4.08$  dan  $p = 0.000$ ;  $p < 0.05$ ), (2) terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dengan siswa yang mempunyai minat belajar rendah terhadap hasil belajar akuntansi ( $F_{hitung} = 151.489 > F_{tabel} = 4.08$  dan  $p = 0.000$ ;  $p < 0.05$ ), dan (3) terdapat pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi ( $F_{hitung} = 4.201 > F_{tabel} = 4.08$  dan  $p = 0.045$ ;  $p < 0.05$ ).

Kata kunci : *Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division), TGT (Team Games Tournament), Minat Belajar, dan Prestasi Belajar Akuntansi*

### **ABSTRACT**

*The objectives of this research are to investigate: (1) the difference of effect between the application of the cooperative learning model of the STAD type and that of the Team Games Tournament (TGT) on the Accounting learning result; (2) the difference of effect between the students with the high learning interest and those with the low learning interest on the Accounting learning result; and (3) the interaction effect between the application of the learning models and the students' learning interests on the Accounting learning result.*

*This research used the experimental quantitative research method. The population of the research was all of the students in Grade XI of Social Science Program State XXX Senior High School. The samples of the research were taken by using the random sampling technique and consisted of 57 students, 29 students from Grade XI of Social Science Program 1 of the school, and 28 students from Grade XI of Social Science Program 4 of the school. The former applied the cooperative learning model of the STAD type whereas the latter used the cooperative learning model of the TGT type. The data of the research were gathered through questionnaire for the variable of the students' learning interest and test for the variable of the Accounting learning result. The data were analyzed by using the two-way analysis of variance (ANOVA).*

*The results of the research are as follows: (1) there is a difference of effect between the students instructed with the cooperative learning model of the STAD type and those instructed with the Team Games Tournament (TGT) on the Accounting learning result as indicated by the value of ( $F_{obs} = 18.205 > F_{tabel} = 4.08$  and  $p = 0.000$ ;  $p < 0.05$ ), (2) there is a difference of effect between the students with the high learning interest and those with the low learning interest on the Accounting learning result as signified by the value of ( $F_{obs} = 151.489 > F_{tabel} = 4.08$  and  $p = 0.000$ ;  $p < 0.05$ ), and (3) there is an interaction effect between the application of the learning models and the students' learning interests on the Accounting learning result as shown by the value of ( $F_{obs} = 4.201 > F_{tabel} = 4.08$  and  $p = 0.045$ ;  $p < 0.05$ ).*

**Keywords:** *The cooperative learning model, STAD type, TGT type, learning interest, and learning achievement in Accounting*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan faktor utama dalam membentuk kepribadian manusia. Pendidikan berperan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Oleh karena itu, pendidikan menjadi suatu kebutuhan bagi negara untuk mencetak generasi-generasi berkualitas masa depan yang cerdas, inovatif, kreatif, berbudi pekerti luhur, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Trianto (2013) menyatakan bahwa, “Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan formal secara umum dapat diindikasikan apabila kegiatan belajar mampu membentuk pola tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan, serta dapat dievaluasi melalui pengukuran dengan menggunakan tes dan nontes” (hlm.5). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka sekolah perlu melakukan inovasi pengembangan kurikulum. Mars dalam Mulyasa (2008) mengemukakan, “Tiga faktor yang mempengaruhi implementasi kurikulum, yaitu dukungan kepala sekolah, dukungan teman sejawat guru, dan dukungan internal dari dalam diri guru sendiri”. (hlm. 247). Djamarah (2002) menyatakan, “Guru adalah salah satu unsur manusia dalam pendidikan” (hlm. 73). Salah satu penentu keberhasilan penerapan kurikulum adalah guru. Guru dituntut mampu

melaksanakan proses pembelajaran bermakna dan

menyenangkan sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Guru perlu mengetahui dan memahami model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas. Penerapan model dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Tanpa penerapan model pembelajaran yang baik, maka proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai secara optimal. Selain itu, proses pembelajaran di kelas tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien tanpa penerapan model pembelajaran yang tepat.

Soekamto, dkk dalam Trianto (2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang disusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih terarah dan sistematis dengan adanya model pembelajaran. Suasana dan konsisi kelas akan

menjadi lebih hidup melalui penerapan model pembelajaran, karena siswa dan guru akan saling berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas XI di SMA XXX, diperoleh data ulangan harian mata pelajaran akuntansi yang cenderung rendah. Data yang diperoleh berupa nilai rata-rata masing-masing kelas XI IPS. Pada kelas XI IPS 1 nilai rata-rata ulangan hariannya adalah 71.03, kelas XI IPS 2 adalah 74.50, kelas XI IPS 3 adalah 69.18, dan kelas XI IPS 4 adalah 70.04. Nilai rata-rata semua kelas di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.00.

Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran akuntansi diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang berlangsung cenderung pasif. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpendapat dan membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, guru menyampaikan materi dengan menerapkan metode ceramah dan kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran, mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku, bahkan adapula peserta didik yang

tertidur saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru, mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan. Selama proses pembelajaran berlangsung tidak terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru, seperti mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, atau menyanggah pendapat guru. Hal ini menjadikan peserta didik kurang aktif, sulit mengembangkan potensi diri, dan sulit menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Minat belajar siswa menjadi rendah karena kondisi kelas yang pasif. Slameto (2003) menyatakan bahwa, “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh” (hlm. 182). Minat merupakan sesuatu yang berasal dari dalam diri manusia, yang dapat berfungsi sebagai pendorong seseorang dalam melakukan dan menyukai suatu aktivitas. Peserta didik yang berminat dan termotivasi terhadap suatu pelajaran, maka akan mempelajari pelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa masalah di atas adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam

pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif akan memungkinkan guru dapat mengelola kelas dengan lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar serta minat peserta didik dalam belajar di kelas. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa variasi atau tipe. STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan TGT (*Team Games Tournament*) merupakan dua contoh model pembelajaran kooperatif. Slavin (2010) menyatakan bahwa, “STAD dan TGT merupakan dua bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua, paling banyak diteliti, dan paling banyak diaplikasikan. STAD dan TGT memang memiliki kemiripan, satu-satunya perbedaan antara keduanya adalah STAD menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pelajaran, sementara TGT menggunakan *game-game* akademik” (hlm. 143). Kedua model pembelajaran tersebut belum pernah diterapkan di SMA XXX, sehingga belum diketahui ada atau tidaknya persamaan dan perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan model pembelajaran STAD dan TGT dengan adanya kemiripan di antara keduanya.

Berdasarkan beberapa hal di atas, maka diangkat judul penelitian “Pengaruh

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Akuntansi ditinjau dari Minat Belajar Siswa” (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS SMA XXX Tahun 2014).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SMA XXX yang beralamat di Jl. Raya Embarkasi Haji, Donohudan, Ngemplak Kabupaten Boyolali. Pemilihan tempat penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa SMA XXX belum pernah digunakan untuk penelitian dengan permasalahan yang sama sebelumnya. Waktu penelitian dilaksanakan selama 6 bulan, dari bulan Januari 2014 sampai dengan bulan Juni 2014. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen ini menggunakan rancangan faktorial  $2 \times 2$ .

Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas, yaitu model pembelajaran dan minat belajar, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar akuntansi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA XXX tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 114 orang, dengan sampel kelas XI IPS 1 yang berjumlah 29 orang dan kelas IPS 4 yang berjumlah 28 orang. Teknik pengambilan sampel (*sampling*) dalam

penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. *Random Sampling* menurut Sugiyono (2010) yaitu, “anggota sampel diperoleh dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut” (hlm.120). Penarikan sampel dari keempat kelas, terpilihlah kelas XI IPS 1 dan XI IPS 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket dan teknik tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar siswa. Skala sikap yang digunakan adalah skala Likert, sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. Sebelum kuesioner digunakan dalam penelitian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas data menggunakan teknik korelasi *product moment*. Sedangkan uji reliabilitas data menggunakan rumus Alpha.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif meliputi perhitungan modus, media, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, dan perhitungan persentase, sedangkan statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam statistik

inferensial adalah analisis variansi dua jalur yang biasa disebut *Two Way Anova* dengan taraf signifikansinya (0,05). Langkah awal sebelum menggunakan teknik *Two-Way Anova*, terlebih dahulu perlu dilakukan uji prasyarat analisis antara lain uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar akuntansi.**

Berdasarkan hasil perhitungan *Two-Way Anova*, diperoleh  $F_{hitung} = 18.205$  dengan  $F_{tabel} = 4.08$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $18.205 > 4.08$ ) dan  $p = 0.000$  sehingga  $p < 0.05$  dengan nilai rata-rata, median, dan modus dari hasil belajar akuntansi pada kelompok TGT berturut-turut sebesar 83.93, 82.00 dan 95 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata, median, dan modus dari hasil belajar akuntansi pada kelompok STAD berturut-turut sebesar 77.33, 79.00 dan 90. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games*

*Tournament*) terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa di dalam kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu alternatif tepat yang dapat diterapkan kepada siswa dalam meningkatkan partisipasi dan kerjasama siswa pada suatu kelompok dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran akuntansi lebih baik diterapkan karena adanya turnamen atau *game* dalam pembelajaran TGT dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dibandingkan dengan pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*).

Hal ini sangat sesuai dengan hasil penelitian Rusmanto (2013) yang menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Quantum.

**Perbedaan pengaruh siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah terhadap hasil belajar akuntansi.**

Berdasarkan hasil perhitungan *Two-Way Anova* diperoleh nilai  $F_{hitung} = 151.489$  dengan  $F_{tabel} = 4.08$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $151.489 > 4.08$ ) dan  $p = 0.000$  sehingga  $p < 0.05$ , dengan nilai rata-rata, median, dan modus dari hasil belajar akuntansi pada kelompok siswa yang mempunyai minat belajar tinggi berturut-turut sebesar 90.15, 90.00 dan 90 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata, median, dan modus dari hasil belajar akuntansi pada kelompok siswa yang mempunyai minat belajar rendah sebesar 71.12, 71.00 dan 70. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dengan kelompok siswa yang mempunyai minat belajar rendah terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi.

Djamarah (2002) menyatakan bahwa minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian Supardi dkk (2012) tentang minat yang mengatakan "siswa yang memiliki minat tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi

tantangan". Hal ini sangat wajar karena untuk mendapatkan minat belajar tinggi dibutuhkan ketekunan yang tinggi.

### **Pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi.**

Berdasarkan hasil perhitungan *Two-Way Anova* diperoleh nilai  $F_{hitung} = 4.201$  dengan  $F_{tabel} = 4.08$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $4.201 > 4.08$ ) dan  $p = 0.045$  sehingga  $p < 0.05$ . Nilai rata-rata, median, dan modus hasil belajar akuntansi pada kelompok STAD dengan minat belajar tinggi secara berurutan sebesar 88.44, 90.00, dan 90, nilai rata-rata, median, dan modus hasil belajar akuntansi pada kelompok STAD dengan minat belajar rendah secara berurutan sebesar 66.23, 68.00, dan 64, sedangkan nilai rata-rata, median, dan modus hasil belajar akuntansi pada kelompok TGT dengan minat belajar tinggi secara berurutan sebesar 91.87, 95.00, dan 95, nilai rata-rata, median, dan modus hasil belajar akuntansi pada kelompok TGT dengan minat belajar rendah secara berurutan sebesar 76.00, 78.00, dan 78. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi penerapan model pembelajaran dengan tingkat minat belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci utama dalam keberhasilan proses

pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang baik dan tepat serta dengan didukung oleh minat belajar yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. Kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Semangat dan minat siswa dalam belajar merupakan dukungan bagi guru dalam menyampaikan materi agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian Tumitahayu (2013) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil pengujian tersebut dibuktikan dengan hasil belajar yang dicapai siswa minat belajar tinggi pada kelompok PBL (*Problem Based Learning*) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang dicapai siswa minat belajar tinggi pada kelompok *Jigsaw*.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan uji hipotesis dapat disimpulkan sebagai berikut:  
(1) Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan siswa yang



diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas XI IPS di SMA XXX terhadap hasil belajar akuntansi. (2) Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dengan siswa yang mempunyai minat belajar rendah pada kelas XI IPS di SMA XXX terhadap hasil belajar akuntansi. (3) Terdapat pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi.

Implikasi dari hasil kesimpulan penelitian tersebut, membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menciptakan pembelajaran yang mempunyai karakteristik aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan adanya permainan atau turnamen yang dapat memacu semangat kompetisi para siswa, sedangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) juga menciptakan pembelajaran yang aktif, namun siswa cenderung kurang tertarik dengan kuis individual yang menuntut para siswa

mengerjakan soal tanpa bantuan teman satu kelompok. Hal tersebut dirasa kurang menarik bagi siswa karena tidak terdapat unsur permainan yang dapat memacu semangat para siswa. Minat belajar siswa yang tinggi akan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan minat belajar rendah. Minat belajar tinggi mendorong siswa mempunyai kesadaran dan kemauan untuk belajar tanpa paksaan dari orang lain, sedangkan siswa yang mempunyai minat belajar rendah akan cenderung malas dan kurang bergairah dalam belajar. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan minat belajar siswa yang tinggi mengalami interaksi yang baik, sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan simpulan dan implikasi tersebut saran yang dapat penulis kemukakan adalah guru hendaknya dapat menentukan model pembelajaran yang tepat dalam mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan contoh model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran tersebut guru hendaknya lebih kreatif dalam menerapkan permainan atau turnamen, sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Andani Putri Pambudi\_ *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dan TGT (Team Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Akuntansi ditinjau dari Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri XXX Tahun 2014)* | Juni, 2014.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan, Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNS, Ketua BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, dan segenap tim redaksi Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP UNS, serta semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan artikel hasil penelitian ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. (2003). *Satistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: rineka cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Asdi Maliasatya.
- E. Mulyasa. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ghazali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Hamalik, Oemar. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Angkasa
- Lie, Anita. (2005). *Cooperative Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Garindo
- Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Puspawati, N., Lasmawan W., & Dantes N.. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian-Badung*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Rahayu, Sri. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw dan Problem Based Learning (PBL) terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Eksperimen pada siswa kelas V di SD Negeri Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2012/2013)*. Tesis (tidak diterbitkan). Surakarta: Pascasarjana FKIP UNS.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tumitahayu. (2013). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning dan Cooperative Learning Model Jigsaw terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa (Eksperimen pada siswa kelas V SD Negeri Kecamatan*

Jupe UNS, Vol 2, No 3, Hal 354 s/d 364

Andani Putri Pambudi\_ *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dan TGT (Team Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Akuntansi ditinjau dari Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri XXX Tahun 2014)* Juni, 2014.

Selogiri Kabupaten Wonogiri  
Tahun Pelajaran 2012/2013).  
Surakarta: Pasca Sarjana FKIP  
UNS

Winkel, WS. (1995). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia