

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU POHON PINTAR**

Riza Rahma Pratiwi, Sri Witurachmi, dan Jaryanto*
*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
rizarahma@yahoo.co.id

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate whether or not there is an improvement of the learning activeness of the students through the implementation of the cooperative learning model of the smart tree-assisted Teams Games Tournament (TGT) type. This research used the classroom action research with two cycles. The subjects of the research were the students as many as 36 in Grade X Accounting 3 of Edelweiss Vocational High School. Its data were collected through observation, in-depth interview, and documentation. The data of research were validated through source and method triangulations and analyzed by using the descriptive qualitative model of analysis. The result of research shows that the implementation of the cooperative learning model of the smart tree-assisted teams games tournament (TGT) type can improve the learning activeness. The activeness increased by 20.22% from Pre-cycle to Cycle I. Prior to the treatment, the activeness was 46.88%. Following the treatment, it became 67.10% in Cycle I. Then it increased by 17.01% from Cycle I to Cycle II. Following the treatment it became 84.11% in Cycle II. The percentages of the learning activeness in the active and very active categories in Cycle II already attained performance indicators, namely: 88.89%.

Keywords: *Learning activeness, Teams Games Tournament (TGT), smart tree.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss* sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 20,22%, kondisi awal 46,88% meningkat menjadi 67,10%. Peningkatan keaktifan belajar pada siklus II sebesar 37,23% dari kondisi awal 46,88% meningkat menjadi 84,11%. Persentase keaktifan belajar siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif pada siklus II telah mencapai persentase indikator kinerja penelitian yaitu sebesar 88,89%.

Kata Kunci: Keaktifan belajar siswa, *Teams Games Tournament* (TGT), Pohon Pintar.

*Nama instansi disamarkan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang universal dalam kehidupan. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia demi memenuhi tuntutan dunia. Pendidikan diharapkan dapat mencetak sumber daya yang lebih baik dari segi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap sehingga dapat berpikir secara kritis, rasional, dan sistematis terhadap permasalahan yang dihadapi. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi serta keterampilan peserta didik dalam hidup bermasyarakat yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional telah dirumuskan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Nomor 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara”.

Keberhasilan tujuan pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Untuk mewujudkan pembelajaran efektif terdapat 5 komponen penting dalam pembelajaran, diantaranya: (1) Tujuan pembelajaran, merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan; (2) Guru, menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal; (3) Siswa, sebagai peserta didik merupakan

subyek utama dalam proses pembelajaran, keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa; (4) Kegiatan pembelajaran, pada dasarnya mengacu pada pendekatan mengajar, metode, materi, media; (5) Evaluasi, dalam Permen Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dinyatakan bahwa evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mencakup tahap perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran (Winataputra, 2007: 2).

Terdapat dua komponen yang sangat penting dari 5 komponen belajar di atas, yaitu komponen pendidik atau guru dan komponen peserta didik. Kedua komponen tersebut saling terkait satu sama lain dalam mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Komponen peserta didik terkait dalam keberhasilan pendidikan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar juga akan memengaruhi prestasi siswa itu sendiri, selain itu guru sebagai komponen pendidik juga harus pandai dalam mengelola kelas sedemikian rupa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan nyaman sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik.

Observasi dilakukan di SMK Edelweiss kelas X Akuntansi 3 pada mata pelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk mengetahui kondisi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran dirasa kurang. Peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

Keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan maupun merespon pertanyaan dari guru juga masih rendah. Penyampaian materi dengan metode ceramah kurang menimbulkan interaksi yang aktif antara peserta didik dengan guru. Data yang diperoleh pada observasi yaitu sebanyak 27 dari 36 siswa atau 75% termasuk dalam kategori sangat kurang aktif, 7 dari 36 siswa atau 19,44% termasuk dalam kategori kurang aktif, dan 2 dari 36 siswa atau 5,55% termasuk dalam kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa masih rendah. Selain itu ketika guru memberikan soal latihan dan siswa belum memahami materi, siswa lebih memilih bertanya kepada teman sebangku. Hasil pengamatan dan wawancara siswa lebih memilih bertanya kepada temannya karena tidak berani bertanya pada gurunya, selain itu siswa lebih paham ketika dijelaskan oleh temannya dengan bahasa yang mudah dipahami.

Hasil observasi diperkuat dengan pernyataan dari guru pengampu bahwa tingkat keaktifan siswa kelas X Akuntansi 3 tergolong rendah. Aktivitas pembelajaran peserta didik selama ini hanya sebatas pengerjaan latihan dan tugas. Guru pengampu juga mengungkapkan bahwa sudah banyak seminar tentang berbagai macam metode dan model pembelajaran tetapi guru belum dapat memahami dan menerapkannya dengan baik di kelas. Metode dan model pembelajaran yang diterapkan selama ini membuat proses belajar mengajar kurang menarik dan membosankan sehingga siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran tersebut. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia terbatas pada buku paket dan LKS,

selain itu menurut hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dan terlibat aktif ketika dalam proses pembelajaran diberikan suatu model dan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Kondisi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas tersebut apabila terus berlanjut akan mengakibatkan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran yang akan memengaruhi keberhasilan tujuan pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model dan media yang dapat menarik perhatian siswa yang akan berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa kelas X Akuntansi 3 di SMK Edelweiss dalam proses pembelajaran.

Diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan peran siswa berdasarkan permasalahan – permasalahan dalam proses belajar mengajar yang terjadi sehingga siswa dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan suatu model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta siswa di dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif tindakan guna meningkatkan keaktifan siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas sehingga tercipta suasana kelas yang hidup dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan penelitian Jayanto (2013) yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif teknik

TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu hasil penelitian Asmarani (2014) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Isjoni (2012: 23), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan aktivitas belajar peserta didik, yang kurang peduli dengan temannya, dan yang tidak dapat bekerja sama dengan temannya. Suprijono berpendapat bahwa, “Lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran kooperatif harus memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan terjadinya dialog interaktif” (2011: 66). Model pembelajaran ini membutuhkan kerjasama dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari beberapa siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda – beda. Komposisi siswa yang memiliki kemampuan berbeda – beda dalam setiap kelompok akan membantu siswa untuk bertanggungjawab atas anggota kelompok untuk memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari. Menurut Slavin (2011: 5) alasan pembelajaran kooperatif yaitu untuk menumbuhkan kesadaran bahwa siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan, potensi dan pengetahuan mereka.

Media yang akan digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pohon pintar. Media pohon pintar yang telah dimodifikasi dengan bahan-bahan ajar akuntansi. Pertanyaan-pertanyaan akuntansi digantungkan

pada ranting – ranting pohon, sehingga siswa pun harus siap menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan skor maksimal dalam permainan tersebut. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keaktifan belajar akuntansi akan meningkat.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu pohon pintar.

Sardiman (2012: 98) berpendapat, “Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan”. Sehubungan dengan hal ini, Piaget (Sardiman, 2012: 100) menerangkan bahwa “Seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir”. Oleh karena itu agar anak dapat berpikir sendiri maka harus diberikan kesempatan untuk berbuat atau melakukan suatu hal sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan siswa yang bersifat fisik maupun mental yang ditandai dengan suatu proses untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berpikir,

berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya.

Diedrich (Hamalik, 2012: 172), membagi keaktifan belajar menjadi 8 kelompok yaitu: (1) Kegiatan – kegiatan visual yang terdiri atas membaca, melihat gambar - gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja atau bermain; (2) Kegiatan - kegiatan lisan yang terdiri atas mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi; (3) Kegiatan - kegiatan mendengarkan yang terdiri atas mendengarkan presentasi, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio; (4) Kegiatan - kegiatan menulis yang terdiri atas menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket; (5) Kegiatan - kegiatan menggambar yang terdiri atas menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, pola; (6) Kegiatan - kegiatan motorik yang terdiri atas melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun; (7) Kegiatan – kegiatan mental yang terdiri atas merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan dan membuat keputusan; (8) Kegiatan - kegiatan emosional yang terdiri atas minat, membedakan, berani, tenang, dan lain – lain. Kegiatan – kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan

overlap satu sama lain.

Heinich (Arsyad, 2011: 4) menyatakan, media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran antar sumber dan penerima. Indriana (2011: 16) berpendapat, “Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran”. Media pembelajaran adalah suatu komponen sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran. Hal ini sangat berkaitan dengan model pembelajaran, seorang guru dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik harus disertai dengan media yang menarik pula. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam prosesnya. Media pohon pintar adalah media pembelajaran visual yang berupa permainan menggunakan sebatang tumbuhan berkayu dengan dahan dan ranting yang jauh dari permukaan tanah yang telah dibentuk dan dihias sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa dan dilengkapi dengan soal – soal akuntansi yang dapat membantu anak dalam meningkatkan keaktifan, kecerdasan, dan kreativitas dalam diri siswa.

METODE PENELITIAN

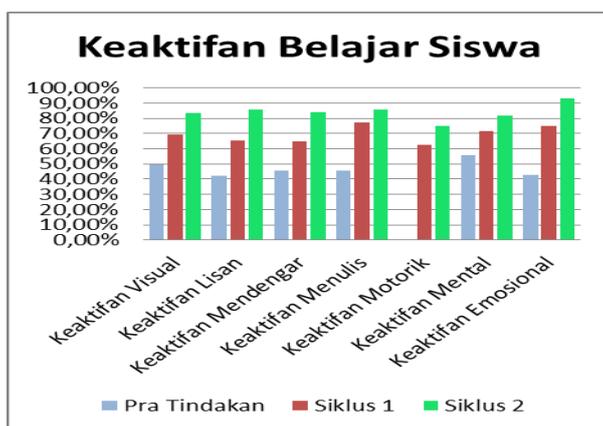
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AK 3 SMK Edelweiss tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 36 siswa perempuan. Sumber data pada penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari

observasi dan suasana kegiatan pembelajaran yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian terdiri atas (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, (4) dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Antarsiklus

(Sumber: Data primer yang diolah, 2016).

Gambar 1.1 menunjukkan keaktifan belajar siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Jenis

keaktifan belajar siswa pada penelitian ini meliputi 7 aspek, yaitu: (1) keaktifan visual, (2) keaktifan lisan, (3) keaktifan mendengar, (4) keaktifan menulis, (5) keaktifan motorik, (6) keaktifan mental, (7) dan keaktifan emosional. Ketujuh aspek keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tindakan yaitu pada pratindakan, siklus I, dan siklus II. Gambar 1.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Keaktifan visual meningkat sebesar 34,02% dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan visual terdiri atas 4 indikator keaktifan, yaitu siswa membaca buku atau materi akuntansi; siswa memerhatikan guru pada saat guru menjelaskan materi/ pada kegiatan presentasi; siswa mengamati dan memerhatikan temannya yang mengerjakan soal di depan kelas pada saat kegiatan diskusi tim; siswa mengamati dan memerhatikan temannya yang sedang melakukan kegiatan *games-tournament*. Persentase siswa yang membaca buku atau materi akuntansi adalah 61,11% pada siklus I dan 81,94% pada siklus II. Persentase siswa memerhatikan guru pada saat guru menjelaskan materi/ pada kegiatan presentasi adalah 62,50% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Persentase siswa mengamati dan memerhatikan temannya yang mengerjakan soal di depan kelas pada saat kegiatan diskusi tim adalah 62,50% pada siklus I dan 84,72% pada siklus II. Persentase siswa yang mengamati dan memerhatikan temannya yang sedang melakukan kegiatan *games-tournament*

- adalah 61,11% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II.
- (2) Keaktifan lisan mengalami peningkatan sebesar 43,32%, dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan lisan terdiri atas 4 indikator keaktifan, yaitu diperoleh data bahwa pada siklus I sebesar 63,89% dan 83,33% pada siklus II (dari 36 siswa) mengajukan pertanyaan kepada guru pada kegiatan presentasi atau pada kegiatan diskusi tim; pada siklus I sebesar 69,4% dan 88,89% pada siklus II (dari 36 siswa) memberikan jawaban, saran, pendapat kepada guru/teman; pada siklus I sebesar 63,9% dan 83,33% pada siklus II (dari 36 siswa) terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok; pada siklus I sebesar 65,3% dan 86,11% pada siklus II (dari 36 siswa) menjawab pertanyaan/ soal – soal pada kegiatan *games-tournament* dengan media pohon pintar.
 - (3) Keaktifan mendengar mengalami peningkatan sebesar 38,20 dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan mendengar terdiri atas 2 indikator keaktifan, yaitu diperoleh data bahwa pada siklus I sebesar 62,50% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 83,33% (dari 36 siswa) mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi; Pada siklus I sebesar 66,67% dan meningkat menjadi 84,72% pada siklus II (dari 36 siswa) mendengarkan pendapat teman saat kegiatan diskusi tim.
 - (4) Keaktifan menulis meningkat sebesar 39,59 dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan menulis terdiri atas 2 indikator keaktifan, yaitu diperoleh data bahwa pada siklus I sebesar 69,94% (dari 36 siswa) dan meningkat menjadi 86,11% (dari 36 siswa) pada siklus II mencatat materi yang disampaikan oleh guru; Pada siklus I 84,72% (dari 36 siswa) mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu dan meningkat pada siklus II menjadi 84,72% (dari 36 siswa).
 - (5) Keaktifan motorik meningkat sebesar 75 dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan motorik yang diamati yaitu siswa menyelenggarakan kegiatan *games-tournament*. Pada siklus I sebesar 62,5% (dari 36 siswa) terlibat dalam menyelenggarakan kegiatan *games-tournament* dan meningkat menjadi 75% (dari 36 siswa) pada siklus II.
 - (6) Keaktifan mental meningkat sebesar 26,38% yaitu dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan mental terdiri atas 2 indikator, yaitu diperoleh data bahwa pada siklus I 72,22% (dari 36 siswa) bisa mengingat materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya dan meningkat menjadi 81,94% (dari 36 siswa) pada siklus II; Pada siklus I sebesar 70,83% (dari 36 siswa) mampu memecahkan masalah dalam kegiatan diskusi dan meningkat menjadi 81,94% pada siklus II.
 - (7) Keaktifan emosional meningkat sebesar 50%, yaitu dari pratindakan ke siklus II. Keaktifan emosional yang diamati yaitu siswa berani menjawab soal, mengemukakan pendapat, saran, maupun komentar kepada guru/teman. Pada siklus I sebesar 75% (dari 36 siswa) berani menjawab soal, mengemukakan pendapat, saran, maupun komentar kepada guru/teman kemudian meningkat menjadi 93,06% (dari 36 siswa)

pada siklus II.

Rata – rata persentase keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Rata – rata persentase keaktifan belajar siswa pratindakan sebesar 46,88%, kemudian meningkat menjadi 67,10% pada siklus I, dan menjadi 84,11% pada siklus II. Jumlah siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif telah mencapai indikator kinerja penelitian pada siklus II, yaitu sebanyak 17 siswa termasuk dalam kategori aktif dan 15 siswa termasuk dalam kategori sangat aktif. Persentase siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif pada siklus II sebesar 88,89%.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar pada kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss menunjukkan keaktifan belajar akuntansi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan dari tahap pra tindakan ke siklus I sebesar 20,22% yaitu dari pratindakan dengan persentase 46,88% dan siklus I dengan persentase 67,10%. Hasil tindakan pada siklus I termasuk pada kategori cukup aktif namun belum mencapai skor keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sehingga dilanjutkan dengan siklus II.

Siklus II dimulai setelah dilakukan refleksi terlebih dahulu pada siklus I. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang terjadi pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar pada siklus I. Untuk mengatasi kekurangan yang terjadi pada si-

klus I dan untuk meningkatkan persentase keaktifan belajar siswa perlu dilakukan tindakan, diantaranya adalah: (1) Guru memberikan motivasi kepada siswa dan memberikan pujian kepada siswa baik yang belum giat dan yang sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran agar tetap bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran hingga jam pelajaran berakhir; 2) Memberi instruksi kepada siswa untuk mendengarkan soal turnamen dengan baik, setelah soal selesai dibacakan baru diperkenankan menjawab; 3) Untuk memancing siswa dalam mengulangi materi maka diciptakan permainan yang menarik agar siswa berani dalam mengungkapkan pendapatnya.

Hasil refleksi pada siklus I mampu digunakan untuk perbaikan pada siklus II. Peningkatan yang terjadi pada siklus I ke siklus II dengan persentase peningkatan sebesar 17,01%. Peningkatan persentase tersebut dapat dilihat dari persentase siklus I sebesar 67,10 dan meningkat pada siklus II sebesar 84,11%. Hasil tindakan pada siklus II termasuk dalam kategori aktif dan telah mencapai skor keberhasilan tindakan. Maka penelitian ini dikatakan berhasil dan siklus dalam penelitian ini dihentikan.

Hasil observasi yang telah dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss. Keaktifan tersebut dapat meningkat karena partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama dalam 7 aspek keaktifan yaitu keaktifan visual,

lisan, mendengar, menulis, motorik, mental, dan emosional. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru dan siswa dari wawancara yang dilakukan. Guru mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu pohon pintar, dan siswa yang melakukan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran telah jauh berkurang. Siswa mengatakan bahwa mereka dapat lebih aktif karena diberikan kesempatan lebih banyak untuk berpendapat dan bertanya, serta dapat lebih memperhatikan pembelajaran yang berlangsung karena mereka tertarik dan tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hasil Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya Irfan (2013) yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif teknik TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap indikator keaktifan belajar akuntansi dari siklus I ke siklus II. Selain itu hasil penelitian Asmarani (2014) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hipotesis yang dirumuskan telah terbukti bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang ditarik berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yaitu, model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswakeselas X Akuntansi 3 SMKNegeri 1 Sukoharjo Tahun 2016. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yaitu lembar observasi keaktifan siswa yang telah mencapai indikator kinerja penelitian.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintardapat meningkatkan keaktifan siswa dapat dilihat dari kenaikan persentase siswa yang termasuk dalam kategori aktif dan sangat aktif. Jumlah siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif telah mencapai indikator kinerja penelitian pada siklus II, yaitu sebanyak 17 siswa termasuk dalam kategori aktif dan 15 siswa termasuk dalam kategori sangat aktif. Persentase siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif pada siklus II sebesar 88,89%. Persentase keaktifan ini sudah mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan yaitu $\geq 76\%$, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan.

Simpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil observasi yang berupa wawancara dan pengamatan yaitu, guru belum sepenuhnya menguasai model pembelajaran tersebut, dan belum dapat maksimal dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah guna mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar, tetapi proses pembelajaran sudah berlangsung dengan baik sehingga terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss.

Saran yang diberikan kepada guru yaitu

diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar sebagai salah satu alternatif pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, karena pada penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Edelweiss. Saran bagi sekolah yaitu diharapkan sekolah dapat memberikan pelatihan dan fasilitas kepada guru untuk pengembangan model dan media pembelajaran alternatif yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sebagai contohnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu pohon pintar.

jaran TGT dengan Akuntapoli untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa MAN Yogyakarta III. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11 (2): 1-10.

- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slavin, R.E. (2011). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin. S. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmarani, A.D. (2014). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Irfan Dwi Jayanto. (2013). Penerapan Pembela-