

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN  
LUDO AKUNTANSI TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA KELAS X AK SMK NEGERI 1 SINJAI**

**Roidah Muharrika**

Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

Email : [ikamuharrika16@gmail.com](mailto:ikamuharrika16@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Ludo* Akuntansi terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Sinjai. Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Ludo* Akuntansi (X) dan aktivitas belajar (Y). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Sinjai yang berjumlah 61 siswa yang juga merupakan sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner/angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana, analisis koefisien determinasi, dan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan pada persamaan analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan  $Y=32,977+0,557X$ , dimana setiap penambahan 1 model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *ludo* akuntansi, maka nilai aktivitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai bertambah sebesar 0,557. Dari hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 0,354, artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *ludo* akuntansi memiliki pengaruh kontribusi sebesar 35,4 persen terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Sinjai. Dan hasil analisis uji-t diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , berarti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *ludo* akuntansi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar sehingga dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima.

**Kata kunci :** *Team Games Tournament* (TGT), Permainan *Ludo* Akuntansi, Aktivitas Belajar

***ABSTRACT***

The research aimed to study in influence of kooperatif learning model *Team Games Tournament* (TGT) type with *ludo* accounting game towards student's learning activities in class X AK at SMK Negeri 1 Sinjai. Kooperatif learning model *Team Games Tournament* (TGT) type with *ludo* accounting game as an independent variavle (X) and student's learning activities as a dependent variable were the variables used in the research. The populatoin was all the student's of Class X AK of SMK Negeri 1 Sinjai and 61 student's were included as the sample. The data were collected through questionnaire and documentation and were analyzed using data Simple Linear Regression Analysis and correlation coefficient of determination analysis, and T-table test. The results of simple linear

regression analysis was  $Y=32,977 + 0,557$  whereas the kooperatif learning model Team Games Tournament (TGT) type with ludo accounting game increased one point, then the student's learning activities in Class X AK at SMK Negeri 1 Sinjai was also increased to 0,557. From the result of Correlation Coefficient of determination analysis showed the value was 0,345 which means kooperatif learning model Team Games Tournament (TGT) type with ludo accounting game has influenced as much as 35,4 % toward student's learning activities in Class X AK at SMK Negeri 1 Sinjai. And the results of T-table tes was obtained the significant value  $0,000 < 0,05$ , which means that kooperatif learning model Team Games Tournament (TGT) type with ludo accounting game has positive influence and significant toward student's learning activities that means hypothesis was accepted.

**Keywords : Team Games Tournament (TGT), Ludo Accounting Game, Learning Activities**

#### **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. (Sutirna dan Samsudin, 2015:75). Tercapainya tujuan pendidikan merupakan tanggung jawab lembaga pendidikan baik formal, nonformal dan informal. Menurut Mudyahardjo (2014:6) "pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal". Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal berperan besar terhadap tercapainya tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan pendidikan dapat dilihat dari kualitas hasil belajar dan

tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dicapai dengan adanya proses pembelajaran di kelas yang melibatkan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa.

Menurut Abidin (2016:6) "pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan, arahan dan motivasi guru". Proses pembelajaran mulai dilaksanakan ketika siswa memulai aktivitas belajarnya. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran aktivitas belajar siswa sangat penting sebab dengan adanya aktivitas belajar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran, merangsang partisipasi siswa untuk

terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, seorang guru harus dapat menemukan cara terbaik dalam menyampaikan pelajaran akuntansi pada proses pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Slavin (2016:4) “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dengan kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dengan mempelajari materi pelajaran”.

Menurut Trianto (2015:108): “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tapi heterogen kemampuan, jenis kelamin, suku/ras

dan satu sama lain saling membantu dalam kegiatan belajar.

Menurut Rusman (2013:204) “*cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari empat sampai lima orang”.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mawadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil dengan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, suku/ras dan saling membantu dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif juga dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap perbedaan individu, tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka. Beberapa tipe dari model pembelajaran kooperatif menurut Trianto (2015:118-131) adalah “*Student Team*

*Achievement Divisions* (STAD), *Number Head Together* (NHT), *Jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Group Investigation*, dan *Team Games Tournament* (TGT)”.

Menurut Huda (2013:197): “Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, semua siswa akan mencoba menjadikan kelompoknya menjadi juara sehingga akan ada banyak aktivitas belajar dalam model ini. Model TGT, siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi”.

Menurut Rusman (2013:224) “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan unsur permainan atau turnamen. “TGT memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan” (Slavin, 2016:14). TGT lebih ditekankan dengan permainan untuk menghendaki siswa berkompetisi baik secara fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan.

Menurut Sadiman dkk. (2014:75), “permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Pemilihan permainan dalam pelaksanaan proses pembelajaran harus mampu merangsang energi dan melibatkan seluruh siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. “Gunakanlah permainan untuk merangsang energi dan partisipasi juga membantu dalam membuat poin-poin dramatis yang jarang dilupakan”(Silberman, 2010:20). Salah satu permainan yang

dipilih adalah permainan *Ludo* Akuntansi.

*Ludo is a simple game in which players move counters round a board according to throws of a dice (Oxford Online Dictionary).* *Ludo* adalah permainan sederhana dimana pemain bergerak dengan cara melawan arah jarum jam di sebuah papan sesuai dengan lemparan dadu. Dalam penelitian ini, *ludo* yang digunakan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. *Ludo* yang digunakan disebut *Ludo* Akuntansi karena telah dikombinasikan dengan unsur-unsur akuntansi.

Permainan *Ludo* Akuntansi dipilih karena dengan model ini siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan penambahan permainan *ludo* akuntansi dimaksudkan untuk menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran akuntansi. Slavin (2016:166-163) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*),

pertandingan (*tournament*), dan rekognisi tim. Dalam model ini, guru akan membagi kelompok belajar siswa secara heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku/ras untuk membuat siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Setiap siswa akan saling membantu dan mempersiapkan diri untuk memainkan permainan *ludo* akuntansi pada saat turnamen dilaksanakan.

Dengan melaksanakan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi tersebut, maka diasumsikan akan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sardiman (2016:100) “aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”.

Menurut Dimiyanti & Mudjiono (2006:45): “Aktivitas itu beraneka ragam bentuknya yaitu berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati misalnya membaca, mendengarkan, menulis, dan berlatih

keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain.

Menurut Hamalik (2015:28), “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”, sedangkan Sardiman (2016:22) menyatakan “belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi fakta, konsep ataupun teori”.

Dari definisi atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah proses interaksi antara individu dan lingkungan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku baik bersifat fisik maupun mental selama mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas belajar dikemukakan oleh Paul D. Dierich (Sardiman, 2016:100) terdiri dari beberapa jenis diantaranya dapat berupa “aktivitas visual, aktivitas

lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional”.

Dengan melihat beberapa jenis aktivitas belajar di atas, guru perlu mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar tersebut. Menurut Sanjaya, (2014:143-146) “faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa yaitu guru, sarana belajar, dan lingkungan belajar”. Guru harus mampu mengembangkan materi pembelajaran, memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Di samping itu guru juga harus mampu menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif agar aktivitas belajar siswa dapat berjalan sebagaimana mestinya.

SMK Negeri 1 Sinjai merupakan salah satu Sekolah Standar Nasional (SSN) dengan akreditasi A di kabupaten Sinjai. Sekolah ini menerapkan K13 dengan pembagian jurusan yang terdiri atas lima jurusan yaitu Akuntansi terdiri dari 9 kelas, Administrasi Perkantoran terdiri dari 15 kelas, Pemasaran terdiri dari 4

kelas, Tata Busana terdiri dari 3 kelas, dan Teknik Komputer dan Jaringan terdiri dari 6 kelas. Berdasarkan hasil penelitian awal pada tanggal 31 Agustus 2018 di kelas X AK SMK Negeri 1 Sinjai diperoleh gambaran kondisi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar akuntansi sedang berlangsung. Terdapat beberapa permasalahan yang muncul terkait dengan aktivitas belajar siswa diantaranya pelaksanaan pembelajaran cenderung kurang maksimal dan aktivitas belajar siswa yang tergolong masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Sinjai”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sinjai kelas X AK 1 dan AK 2 tahun ajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X AK yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah

64 orang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini. Dengan teknik analisis data yaitu analisis regresi linear sederhana, koefisien determinasi dan uji-t

## **C. HASIL dan PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa variabel model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *ludo* akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sinjai. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan SPSS *versi 24.0 for windows*, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *ludo* akuntansi terhadap aktivitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai sehingga hipotesis yang diajukan “Diduga bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan

permainan *Ludo* Akuntansi berpengaruh positif signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Sinjai” dapat diterima. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis koefisien determinasi diperoleh besarnya nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,354, artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi memiliki pengaruh kontribusi sebesar 35,4 persen terhadap aktivitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai.

Hasil deskripsi variabel penelitian diperoleh persentase rata-rata untuk variabel aktivitas belajar sebesar 87,34 persen dan berada dalam kategori sangat baik sedangkan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi sebesar 87,11 persen juga termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun aktivitas belajar yang paling tinggi tingkat persentasenya yaitu indikator aktivitas lisan sebesar 93,44 persen dan tingkat terendah berada pada

indikator aktivitas mental sebesar 82,29 persen. Untuk kategori model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi yang paling tinggi tingkat persentasenya yaitu indikator rekognisi kelompok sebesar 89,84 persen dan tingkat terendah berada pada indikator *games* sebesar 82,29 persen. Dimana indikator variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi tersebut memberi pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai. Artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *ludo* akuntansi berperan penting dalam peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap indikator aktivitas belajar siswa.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team*



*Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Ludo* Akuntansi terhadap aktivitas belajar siswa di SMK Negeri 1 Sinjai, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Ludo* Akuntansi kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai secara keseluruhan berada dalam kategori sangat baik, meskipun demikian masih terdapat tiga indikator yaitu kelompok belajar, *games* (permainan), dan turnamen berada di bawah rata-rata skor aktual walaupun dalam kategori sangat baik.
2. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, aktivitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai dalam kategori sangat baik, meskipun demikian terdapat empat indikator yaitu indikator aktivitas mendengarkan, indikator aktivitas menggambar, indikator

aktivitas motorik dan indikator aktivitas mental berada di bawah rata-rata skor aktual walaupun kategori sangat baik.

3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Ludo* Akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 1 Sinjai.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Yunus. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- A. M, Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP.

- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Peneltiaan Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Narimawaty, U. 2008. *Teknik-Teknik Analisis Multivariate untuk Riset Ekonomi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Noor, Juliansyah. 2016. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Pernada Media Grup
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Silberman, Judit Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan & Pembelajaran Aktif*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Slavin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutirna & Samsudin. 2015. *Landasan Pendidikan: Teori dan Praktek*. Bandung : PT Refika Aditama
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada K13*. Jakarta: Prenada Media GruP
- Sumber Lain:**
- Mardiana, Susan. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oxford. 2014. *Definition of ludo in Oxford dictionary*. Diambil dari: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/ludo>. pada tanggal 13 September 2018.
- Safrina, Yulia. 2017. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Getaran dan Gelombang Di SMPN 2 Kota Jantho Aceh Besar*. Skripsi. Prodi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar - Raniry Darussalam-Banda Aceh

