

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI 1
SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

NUR FAUZIYYAH EKA PRATIWI

14803244013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI 1
SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI



Oleh :
NUR FAUZIYYAH EKA PRATIWI
14803244013

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 03 Januari 2018
Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sukanti', written over a horizontal line.

Dra. Sukanti, M.Pd.
NIP. 19540101 197903 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI 1
SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**


Oleh :
NUR FAUZIYYAH EKA PRATIWI
14803244013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Januari 2018 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, SE.Ak.,M.Si.,C.A	Ketua Penguji		18-01-2018
Dra. Sukanti, M.Pd.	Sekretaris		18-1-2018
Rr. Indah Mustikawati, SE, M.Si., Ak., C.A	Penguji Utama		18-1-2018

Yogyakarta, 22 Januari 2018
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

NIM : 14803244013

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau suatu kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 03 Januari 2018

Penulis,



Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

NIM. 14803244013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah : 6)

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”
(Q.S. Ar- Ra’d: 11)

“Do Your Best”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, Tuhan Semesta Alam, karena atas rahmat dan hidayah serta kebaikan-NYA saya dapat mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda terimakasih untuk kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu tercinta (Surono, S.Pd dan Murtinah) yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat untuk selalu berjuang, dan mengingatkan untuk senantiasa berdoa beribadah memohon pertolongan-Nya agar diberikan yang terbaik dalam menjalani hidup. Terimakasih kepada Adik saya (Fauzan Rafi Muhammad dan Iffat Mufid Tri Nurhayat)

Tidak lupa saya bingkiskan skripsi ini untuk :

1. Sahabat saya Nur Azizah, Vincentia Nur Septiani, dan Haris Adi Nugroho yang selalu setia memberikan masukan, mendengarkan keluh kesah saya, dan memberi semangat kepada saya.
2. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Akuntansi 2014, keluarga besar HIMA DIKSI 2015 dan 2016, keluarga DPO HIMA DIKSI 2017, dan keluarga BEM KM FE UNY 2017, terimakasih telah memberikan banyak pelajaran berharga dalam rangkaian sebuah keluarga.

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI 1
SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Oleh:
NUR FAUZIYYAH EKA PRATIWI
14803244013**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat dari siklus I sebesar 76,38% menjadi 91,30% pada siklus II. Jumlah siswa yang memperoleh skor Aktivitas Belajar Akuntansi $\geq 75\%$ meningkat dari siklus I sebanyak 13 siswa (56,52%) menjadi 23 siswa (100%) pada siklus II. Hasil analisis data siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Terdapat 10 indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penelitian ini dan kesepuluh indikator tersebut telah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu 75%. Selain itu secara individual skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diperoleh masing-masing siswa juga telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Aktivitas Belajar Akunansi, Penelitian Tindakan Kelas

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD
TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE STUDENT'S
ACCOUNTING LEARNING ACTIVITY OF CLASS XI ACCOUNTING 1
SMK KOPERASI YOGYAKARTA IN THE ACADEMIC YEAR OF 2017/2018**

By:
NUR FAUZIYYAH EKA PRATIWI
14803244013

ABSTRACT

This study aims to improve student's accounting learning activity of class XI Accounting 1 SMK Koperasi Yogyakarta in the academic year of 2017/2018 by implementing cooperative learning method type teams games tournament.

This study is classified as a classroom action research (CAR) and was implemented through two cycles. The data collection techniques used in this research are participant observation, field notes, and documentation while instruments are observation sheets, and field notes. The data collective technique in this research is data observation based results in analysis with quantitative data type percentage.

The results of the study showed that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model can improve Accounting Learning Activity in Class XI accounting 1 at SMK Koperasi Yogyakarta Academic Year of 2017/2018. The average score accounting learning activity increased from 76,38% on the cycle I to 91,30% on the cycle II. The number of students who got a score $\geq 75\%$ in the accounting learning activity increased from 13 students (56,52%) on the cycle I to 23 students (100%) on the cycle II. The percentage results in cycle II showed that score is already reached minimum criteria that was defined at the amount of 75%. There are 10 indicators of Accounting Learning Activity in this research and all of them are already reached minimum criteria that was defined at the amount of 75 %. In addition on an individual basis, Accounting Learning Activity score that obtained by each student also has reached minimum criteria at the amount of 75%.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Accounting Learning Activity, Classroom Action Research*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SwT atas limpahan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” dapat diselesaikan dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

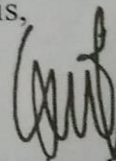
1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Sukanti, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu di sela kesibukannya untuk membimbing, memberi arahan, masukan dengan sabar serta memberi motivasi selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., C.A. Dosen Narasumber yang telah mendampingi dan memberikan masukan serta saran dalam seminar proposal, menguji dan mengoreksi skripsi ini.

5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama menimba ilmu.
6. Segenap keluarga SMK Koperasi Yogyakarta khususnya siswa kelas XI Akuntansi 1 dan guru yang telah memberikan kesempatan penulis untuk dapat melakukan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memperlancar jalannya penelitian dari awal sampai selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Akhirnya harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 02 Januari 2018

Penulis,



Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

NIM. 14803244013

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Aktivitas Belajar Akuntansi.....	11
a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi	11
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar.....	12
c. Peran Aktivitas Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran	16
d. Indikator Aktivitas Siswa.....	17
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	19

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	19
b. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	21
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	24
d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	26
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	35
D. Definisi Operasional.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Prosedur Penelitian.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	51
I. Indikator Keberhasilan	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	55
1. Lokasi Penelitian	55
2. Kondisi Umum SMK Koperasi Yogyakarta	55
3. Kondisi Fisik Sekolah	57
4. Kondisi Non Fisik	63
B. Deskripsi Hasil Penelitian	66
1. Observasi Awal	66
2. Laporan Siklus I	68
a. Perencanaan.....	68
b. Pelaksanaan	69

c. Pengamatan	73
d. Refleksi	76
3. Laporan Siklus II.....	78
a. Perencanaan.....	78
b. Pelaksanaan	80
c. Pengamatan	82
d. Refleksi	85
C. Pembahasan Hasil Penelitian	86
D. Keterbatasan Penelitian	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	41
2.Alternatif Penilaian Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	42
3.Rubrik Pedoman Observasi.....	42
4.Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	46
5.Data Jumlah Siswa SMK Koperasi Yogyakarta.....	64
6.Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I.....	74
7.Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II.....	83
8.Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan Siklus II.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.Kerangka Berpikir.....	33
2.Model Penelitian Tindakan Kelas.....	34
3.Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I.....	75
4.Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II.....	84
5.Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II.....	89
6.Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	103
2.Catatan Lapangan.....	106
3.Silabus.....	108
4.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	111
5.Bahan Ajar (<i>PowerPoint</i>) Siklus I.....	121
6.Soal Diskusi Siklus I.....	121
7.Soal <i>Games Tournament</i>	124
8.Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I.....	128
9.Catatan Lapangan Siklus I.....	133
10.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	136
11. Bahan Ajar (<i>PowerPoint</i>) Siklus II.....	140
12.Soal Diskusi Siklus II.....	142
13.Soal <i>Games Tournament</i>	142
14.Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II.....	143
15.Catatan Lapangan Siklus II.....	148
16.Dokumentasi.....	151
17.Surat Ijin Penelitian.....	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 3), pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi anak didik. Anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki beragam potensi, oleh sebab itu, pendidikan harus diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak didik. Pembelajaran harus berorientasi kepada

siswa dan menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Sebagai subjek belajar, siswa harus aktif berbuat.

Pembelajaran dilakukan dalam bentuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan kelompok didik lainnya, peserta didik dengan masyarakat, dan peserta didik dengan lingkungan lainnya. Peningkatan mutu pendidikan kaitannya dengan suatu lembaga pendidikan dalam hal ini adalah sekolah, akan tercipta apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas berlangsung efektif dan berguna untuk mencapai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Hal ini tidak lepas dari aktivitas peserta didik yang memberikan *feedback* positif pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Sardiman A.M. (2011: 95-97) aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar, karena pada hakikatnya belajar adalah suatu kegiatan. Tidak ada belajar apabila tidak ada aktivitas yang dilakukan, begitu pula dengan pembelajaran Akuntansi. Paul D. Dierech dalam Sardiman A.M. (2011: 101) membagi jenis-jenis aktivitas belajar menjadi delapan, antara lain: (1) aktivitas visual; (2) aktivitas lisan; (3) aktivitas mendengarkan; (4) aktivitas menulis; (5) aktivitas menggambar; (6) aktivitas metrik; (7) aktivitas mental; dan (8) aktivitas emosional. Aktivitas Belajar Akuntansi adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi

yaitu pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu kesatuan usaha untuk kepentingan bisnis dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan bisnis. Aktivitas Belajar Akuntansi dapat berupa kegiatan fisik maupun psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati antara lain membaca, mendengarkan, menulis dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati antara lain menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain dan kegiatan psikis yang lain.

Aktivitas Belajar Akuntansi sangat berperan terhadap pembelajaran, karena dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa maka hubungan sosial antara siswa dengan teman sebaya atau dengan gurunya akan meningkat dan pengalaman belajarnya akan bertambah. Agar tercipta suasana belajar yang dapat mendorong Aktivitas Belajar Akuntansi, guru harus menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya objek. Untuk itu diperlukan adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dimaksudkan agar terjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga transfer ilmu yang diberikan guru dapat diterima dengan mudah oleh siswanya. Tanpa adanya Aktivitas Belajar Akuntansi tujuan pembelajaran Akuntansi tidak akan tercapai dengan maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka Aktivitas Belajar Akuntansi merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran Akuntansi.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi, diantaranya kemampuan guru, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, kondisi ruang kelas, media dan sumber belajar, serta lingkungan belajar. Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi guru perlu memilih metode pembelajaran yang menarik supaya siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan metode yang menarik diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan saat observasi awal pada tanggal 03 Maret 2017 di kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017, ditemukan masalah pada kelas X Akuntansi 1 yaitu siswa tidak aktif selama proses pembelajaran walaupun guru telah mendorong mereka untuk berani bertanya, menjawab, atau menyanggah pernyataan. Pada saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dan latihan. Secara keseluruhan dari 23 siswa terdapat 5 orang siswa atau 21,74% yang aktif bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi yang dijelaskan, sisanya sebanyak 18 siswa atau 78,26% masih belum aktif ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hampir 70% siswa kurang mampu mengerjakan tugas secara mandiri, terlihat ketika guru memberikan tugas masih banyak yang mengerjakan sambil bertanya kepada temannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta diketahui bahwa rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, yakni menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru juga kurang bervariasi. Bahkan, LCD proyektor juga belum dimanfaatkan secara optimal. Guru masih terfokus pada penggunaan buku cetak sehingga kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Oleh sebab itu, diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Metode ceramah diperlukan dalam pembelajaran, namun apabila terlalu sering digunakan proses kegiatan belajar mengajar terlihat monoton dan kurang bervariasi. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Tidak ada komunikasi dua arah antara guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar kecuali pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa.

Dalam pembelajaran Akuntansi, dibutuhkan keaktifan siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi. Bila siswa tidak aktif selama proses pembelajaran, misalnya untuk bertanya mengenai latihan soal yang dihadapi, guru tidak dapat mengetahui materi yang belum dipahami siswa. Guru dapat menerapkan berbagai model

pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif, di mana siswa akan bekerja sama dalam kelompok sehingga kemampuan kerja sama akan diasah. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa akan berinteraksi dengan siswa lain dan banyak melakukan aktivitas belajar dalam kelompoknya. Siswa bekerja dalam kelompoknya sekaligus bertanggung jawab atas kesuksesan kelompoknya. Setiap anggota dalam kelompok saling memiliki ketergantungan positif, sehingga memicu setiap anggota untuk selalu berperan aktif dalam kelompoknya.

Aktivitas belajar yang tinggi dipengaruhi oleh pendekatan dalam pembelajaran. Pendekatan ini akan mendorong siswa aktif dalam serangkaian kegiatan belajar yang telah disusun. Pendekatan pembelajaran ini berfokus pada pendidik dalam hal ini adalah guru yang memberikan materi. Seorang guru berperan penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, sehingga dalam model pembelajaran yang telah dirancang harus bisa menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Koperasi Yogyakarta pembelajaran yang diinginkan oleh siswa adalah pembelajaran yang menarik, mudah dilakukan, dan memiliki tantangan. Aktivitas siswa yang baik akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di

mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert E.Slavin, 2010: 163). Model pembelajaran ini menawarkan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen atau kompetisi yang pada akhirnya diharapkan aktivitas belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan paradigma pendidikan lama, sehingga guru dijadikan sebagai *center of learning* dan siswa hanya dijadikan sebagai objek kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya kreativitas dan variasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang inovatif pada kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga metode yang digunakan belum didesain untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Siswa kurang mampu mengerjakan tugas

secara mandiri, masih banyak yang mengerjakan sambil bertanya kepada temannya.

3. Sebagian besar guru cenderung lebih banyak menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran akuntansi, terbukti berdasarkan hasil observasi dari 23 siswa, hanya 5 siswa atau 21,74% yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan sisanya 18 siswa atau 78,26% lebih banyak menggunakan kesempatan tersebut untuk bermain dengan temannya atau melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Aktivitas Belajar Akuntansi yang menjadi fokus penelitian yaitu aktivitas visual, lisan, mendengar, dan menulis.
2. Model Pembelajaran Kooperatif yang digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Materi pelajaran yang diajarkan adalah kompetensi dasar menyusun laporan rekonsiliasi bank.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah: Apakah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

F. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan kaitannya dalam penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan pertimbangan untuk penelitian yang sejenis dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Sebagai acuan dalam pemilihan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa.
- 2) Mendapat tambahan wawasan serta keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.
- 3) Sebagai salah satu referensi model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa.

b. Bagi Siswa:

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan mendorong siswa untuk dapat bekerjasama dalam kelompok.

c. Bagi Peneliti:

- 1) Memberikan gambaran sebenarnya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan serta melatih kemampuan dalam proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Aktivitas Belajar Akuntansi

a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi

Sardiman (2011: 96) mengemukakan bahwa tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, maka aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dalam pembelajaran menuntut siswa untuk berbuat aktif. Aktivitas belajar sangat diperlukan dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan baik tanpa adanya aktivitas. Menurut Wina Sanjaya (2013: 132), aktivitas tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, melainkan juga aktivitas psikis seperti aktivitas mental. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa, mendorong siswa berpikir kritis serta membantu siswa memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Martinis Yamin, 2007: 77).

Suwardjono (2010: 10) membedakan definisi Akuntansi menjadi dua yaitu :

- 1) Akuntansi dipandang sebagai seperangkat pengetahuan adalah seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekayasaan

penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan Negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan ekonomik.

- 2) Akuntansi dalam arti sempit sebagai proses, fungsi, atau praktik adalah proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengakuan, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan dan penyajian data keuangan dasar (bahan olah akuntansi) yang terjadi dari kejadian-kejadian, transaksi-transaksi atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar akuntansi merupakan kegiatan atau proses yang dilakukan peserta didik baik secara fisik maupun nonfisik untuk memperoleh pengetahuan dan sebagai kemampuan bereaksi yang relatif tetap sebagai hasil latihan yang terus menerus dalam pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Dierich yang dikutip Oemar Hamalik (2011:288-290) menyatakan bahwa aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu :

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi

kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.

- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memiliki alat-alat melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu : minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan teori-teori yang telah disebutkan sebelumnya mengenai jenis-jenis aktivitas belajar, maka aktivitas yang dapat diterapkan dalam penelitian ini untuk mengaktifkan siswa adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas Visual

- a) Siswa membaca materi pelajaran
- b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru

2) Aktivitas Lisan

- a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
- b) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
- c) Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

3) Aktivitas Mendengar

- a) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- b) Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

4) Aktivitas Menulis

- a) Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- b) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- c) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament*

Wina Sanjaya (2013: 143-146) mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

1) Guru

Guru merupakan ujung tombak yang sangat menentukan keberhasilan aktivitas belajar siswa karena guru akan berhadapan langsung dengan siswa. Beberapa hal yang mempengaruhi jika dipandang dari sudut guru yaitu:

- a) Kemampuan guru, merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru yang memiliki kemampuan yang tinggi akan bersikap kreatif dan inovatif yang selamanya akan mencoba dan mencoba menerapkan berbagai penemuan baru yang dianggap lebih baik untuk membelajarkan siswa. Kemampuan guru meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.
- b) Sikap profesionalitas guru, berhubungan dengan motivasi yang tinggi dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Guru yang profesional akan selalu berusaha untuk mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran yang menuntut aktivitas siswa secara penuh dalam rangka mencapai tujuan

pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh tingkat profesionalitas guru.

- c) Latar belakang pendidikan guru dan pengalaman mengajar guru. Dengan latar belakang pendidikan yang tinggi, memungkinkan guru memiliki pandangan dan wawasan yang luas terhadap variabel-variabel pembelajaran seperti psikologi anak, lingkungan dan gaya belajar siswa, model dan metode pembelajaran. Dengan pemahaman tersebut, ia akan mendesain proses pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam proses pengalaman belajar.

2) Sarana belajar

Aktivitas belajar siswa juga dipengaruhi dari ketersediaan sarana belajar. Ketersediaan sarana tersebut meliputi:

- a) Kondisi ruang kelas, merupakan faktor yang menentukan aktivitas siswa. Penataan kelas mempengaruhi kenyamanan siswa dalam belajar misalnya terdapat gambar yang menyegarkan, ventilasi yang memadai dan *setting* tempat duduk siswa yang bersifat dinamis yaitu dapat berpindah-pindah dan disesuaikan kebutuhan pembelajaran sehingga siswa dapat aktif dalam belajar.
- b) Media dan sumber belajar, memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber informasi secara mandiri baik dari media grafis seperti buku, majalah, dan lain-lain; atau dari media elektronik seperti televisi, internet, radio, dan lain-lain. Aktivitas siswa akan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan dan pemanfaatan media dan sumber belajar.

3) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan faktor lain yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Ada dua hal yang mempengaruhi yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan, kondisi sekolah, serta keadaan dan jumlah guru. Lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu, misalnya keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, guru dengan kepala sekolah, maupun pihak sekolah dengan orang tua. Proses pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dapat diimplementasikan dengan sempurna jika terjalin hubungan yang baik antara semua pihak yang terlibat.

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar menurut para ahli di atas, dapat diperhatikan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi Aktivitas Belajar Akuntansi adalah model pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran, maka

tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan berbeda dari model yang biasanya digunakan yaitu ceramah sehingga siswa akan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan Aktivitas Belajar Akuntansi pun meningkat.

c. Peran Aktivitas Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu (Oemar Hamalik, 2005: 175-176), yaitu:

- 1) Siswa mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis, kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerja sama antara sekolah dengan masyarakat dan hubungan antara guru dengan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam bermasyarakat yang penuh dinamika.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi sangat berperan terhadap pembelajaran, karena dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan siswa maka hubungan sosial antara siswa dengan teman sebaya atau dengan gurunya akan meningkat dan pengalaman belajarnya akan bertambah.

d. Indikator Aktivitas Siswa

Raka Roni sebagaimana yang dikutip oleh Dimiyati & Mudjiono (2009: 120-121) mengemukakan aktivitas siswa yang baik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, siswa berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.
- 2) Guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar guru bukanlah satu-satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar, yang memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan/keterampilan melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- 3) Tujuan kegiatan tidak hanya sekedar mengejar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan secara utuh dan seimbang.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
- 5) Penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengukur kegiatan dan kemajuan siswa, serta mengukur berbagai keterampilan yang dikembangkan.

Mc Keachie menjelaskan bahwa untuk mengukur kadar aktivitas siswa dalam belajar ada tujuh dimensi yaitu:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran.
- 3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, utama yang berbentuk interaksi antarsiswa.
- 4) *Penerimaan* guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau salah.
- 5) Keeratan hubungan kelas sebagai kelompok.
- 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan di sekolah.
- 7) Jumlah waktu yang digunakan untuk menangani masalah pribadi siswa, baik yang berhubungan ataupun yang tidak berhubungan dengan pelajaran. (Moh. Uzer Usman, 2013: 23),

Menurut Nana Sudjana (2013:61) aktivitas para siswa dalam kegiatan belajar dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dari berbagai indikator aktivitas belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator yang menunjukkan Aktivitas Belajar Akuntansi sangat beragam. Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus pada Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan indikator:

- 1) Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran.
- 3) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.
- 4) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.
- 5) Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.

- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
- 7) Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*.
- 8) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.
- 9) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
- 10) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament*.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Dalam TGT peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi

tim mereka masing-masing. Penyusunan permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Slavin (2010: 163-165), Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, serta sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini hampir sama dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Perbedaannya yaitu *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menggunakan kuis-kuis individual pada akhir pelajaran, sementara *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan game-game akademik (Slavin 2010: 143).

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. (Trianto, 2010: 84)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar sehingga memungkinkan setiap siswa memberikan kontribusi maksimal bagi kelompoknya. Setiap siswa akan berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik setara untuk mengumpulkan poin bagi kelompoknya. Dalam penelitian ini, siswa akan dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai dengan 5 siswa.

b. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin (2010: 166-167), Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki 5 komponen utama, yaitu:

1) Presentasi di Kelas

Kegiatan presentasi di kelas merupakan kegiatan menyampaikan materi melalui pengajaran langsung yang dipimpin oleh guru. Presentasi ini berbeda dengan pengajaran biasa karena dalam presentasi ini guru harus berfokus pada unit *Teams Games Tournament (TGT)*. Guru dapat menjelaskan secara rinci mengenai tata cara pelaksanaan *Teams Games Tournament (TGT)* agar siswa dapat

melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan dengan baik. Presentasi ini menuntut perhatian penuh dari siswa karena materi yang disampaikan akan memudahkan siswa dalam mengerjakan lembar kegiatan dan saat pelaksanaan turnamen

2) *Team* (Tim/ Kelompok)

Tim dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terdiri atas empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian kelas berdasarkan kemampuan akademik, yaitu kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa setiap anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa mengerjakan kuis dengan baik.

Hal terpenting dalam *Teams Games Tournament* adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk anggota kelompoknya. Setelah guru selesai menyampaikan materi pelajaran, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-lembar kegiatan atau materi lainnya.

3) *Game* (Permainan)

Game ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi yang dipresentasikan di kelas serta

hasil kerja tim. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mewakili kelompoknya.

4) *Tournament* (Turnamen)

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Turnamen dilaksanakan setelah guru menyampaikan materi dan siswa telah selesai melaksanakan diskusi bersama kelompoknya. Dalam turnamen ini guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen di mana masing-masing meja turnamen terdiri atas empat orang siswa yang memiliki kemampuan akademik relatif sama. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa memberikan kontribusi maksimal terhadap skor kelompoknya. Kelompok yang berhasil memperoleh skor/poin tertinggi akan menjadi pemenangnya.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu. Penghargaan kelompok sangat penting karena akan memberikan pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan seluruh anggota kelompok dan bukan semata-mata merupakan keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi siswa untuk saling membantu satu sama lain di antara anggota kelompoknya.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

***Games Tournament* (TGT)**

Menurut Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, & Sri Harmianto (2012: 70-72), langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran. Selanjutnya, guru memberikan pengumuman kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.
- 3) Guru memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar yang dibentuk oleh guru. Kelompok belajar tersebut dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa.
- 4) Siswa bermain dalam meja turnamen mewakili kelompoknya. Setiap meja turnamen terdiri atas 3-4 siswa yang memiliki kemampuan setara. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan presentasi dari guru.
Guru menjelaskan kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.
- 2) Guru kemudian membacakan pembagian kelompok, di mana setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa. Siswa diminta

menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya. Selanjutnya, guru membagikan modul materi yang telah disiapkan oleh peneliti kepada setiap kelompok. Guru juga membagikan *name tag* yang berisi nomor presensi siswa, nomor meja sesuai urutan kelompok, dan kartu rekap skor.

- 3) Setiap siswa diminta untuk mempelajari dan mendiskusikan materi bersama kelompoknya selama 10 menit. Sementara itu, guru dan peneliti mempersiapkan meja turnamen dan perlengkapan yang diperlukan, di antaranya: kertas HVS, 2 buah spidol, dan slide *power point* yang memuat soal yang akan digunakan dalam turnamen. Pada saat kegiatan diskusi berlangsung, siswa diperbolehkan bertanya, baik kepada siswa maupun kepada guru.
- 4) Setelah kegiatan diskusi berakhir, guru kemudian membacakan aturan pelaksanaan turnamen. Turnamen diikuti oleh lima kelompok, yaitu kelompok 1 sampai dengan kelompok 5.
- 5) Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk bermain dalam turnamen. Urutan siswa yang akan bermain dalam turnamen sudah ditentukan oleh guru dan peneliti. Setiap kelompok berhak memberikan jawaban dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah disediakan. Setelah waktu habis, kelima kelompok diminta untuk

mengangkat lembar jawab. Selanjutnya, guru akan menampilkan slide pembahasan dari soal tersebut. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 poin, dan kelompok yang menjawab salah tidak mendapatkan skor. Alokasi waktu yang disediakan untuk satu kali turnamen adalah 5 menit, yaitu 2 menit untuk pembacaan soal, 2 menit untuk menjawab, dan 1 menit untuk pembahasan dan pergantian pemain.

- 6) Turnamen dilanjutkan sampai seluruh pertanyaan selesai terjawab. Setelah turnamen selesai, guru akan menentukan 3 kelompok pemenang yang memperoleh skor tertinggi untuk mendapatkan penghargaan/ hadiah.
- 7) Turnamen dilanjutkan dengan 3 kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Tiga kelompok tersebut memperebutkan untuk memperoleh peringkat 1, 2, dan 3.
- 8) Apabila sudah diperoleh tiga pemenang, kegiatan dilanjutkan dengan penyerahan hadiah.
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan menutup pelajaran.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Metode pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) dan Istiqomah (2006),

- 1) Kelebihan
 - a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
 - b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
 - c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
 - d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
 - e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
 - f) Motivasi belajar lebih tinggi.
 - g) Hasil belajar lebih baik.
 - h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- 2) Kelemahan
 - a) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
 - b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

B. Penelitian yang Relevan

1. Sigit Dwi Purwita (2014) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siswa dari siklus I ke siklus II. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siswa pada siklus I sebesar 68,53% dan

pada siklus II sebesar 81,47% sehingga terjadi peningkatan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siswa sebesar 12,94%. Persamaan yang terdapat dalam penelitian relevan dari penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan subjek penelitian. Penelitian Sigit Dwi Purwita dilakukan pada bulan Februari 2014 di Kelas XI AK 1 SMK Perbaik Purworejo, sedangkan penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2017 di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mudrikah (2013) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma’arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Permainan Ular Tangga dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma’arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 22,44% dari Siklus I sebesar 55,47% menjadi 79,69% pada Siklus II.

Selain itu analisis Hasil Belajar Akuntansi menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 34,38% dari 43,75% pada Siklus I menjadi 78,13% pada Siklus II. Sedangkan rata-rata nilai kelas meningkat sebesar 16,48 dari 63,75 pada Siklus I menjadi 80,23 pada Siklus II. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini yang dilaksanakan peneliti yaitu digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas belajar. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada variabel penelitian berupa hasil belajar siswa. Perbedaan lainnya terletak pada waktu, tempat, dan subjek penelitian di mana penelitian Siti Mudrikah dilakukan di Kelas X Ak 3 SMK Ma'arif NU Cilongok pada bulan September 2012, sedangkan penelitian ini dilakukan di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta pada bulan Oktober 2017.

3. Noni Istifar Rina (2016) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Roda Putar dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa. Dari hasil observasi, terjadi peningkatan sebesar 26,37% (relatif) dan 18,75% (absolut) dari siklus I sebesar 71,09% menjadi sebesar 89,84% pada siklus II. Hasil persentase siklus II menunjukkan

bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan subjek penelitian. Penelitian Noni Istifar Rina dilakukan di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel pada bulan September 2015, sedangkan penelitian ini dilakukan di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta pada bulan Oktober 2017.

C. Kerangka Berpikir

Aktivitas Belajar Akuntansi yang baik sangat diperlukan bagi tercapainya tujuan pembelajaran Akuntansi yang telah ditetapkan. Aktivitas Belajar Akuntansi yang baik ditunjukkan dengan banyaknya keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk tenang mendengarkan tetapi aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran akuntansi. Siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta memiliki Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh kurangnya respon siswa ketika guru memberikan pertanyaan, siswa masih banyak yang takut untuk bertanya atau memberikan pendapatnya. Siswa cenderung sibuk sendiri diantaranya mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas pelajaran lain, tidur, bahkan ada yang sibuk dengan peralatan-peralatan kecantikan yang

dimilikinya. Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan yang dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa.

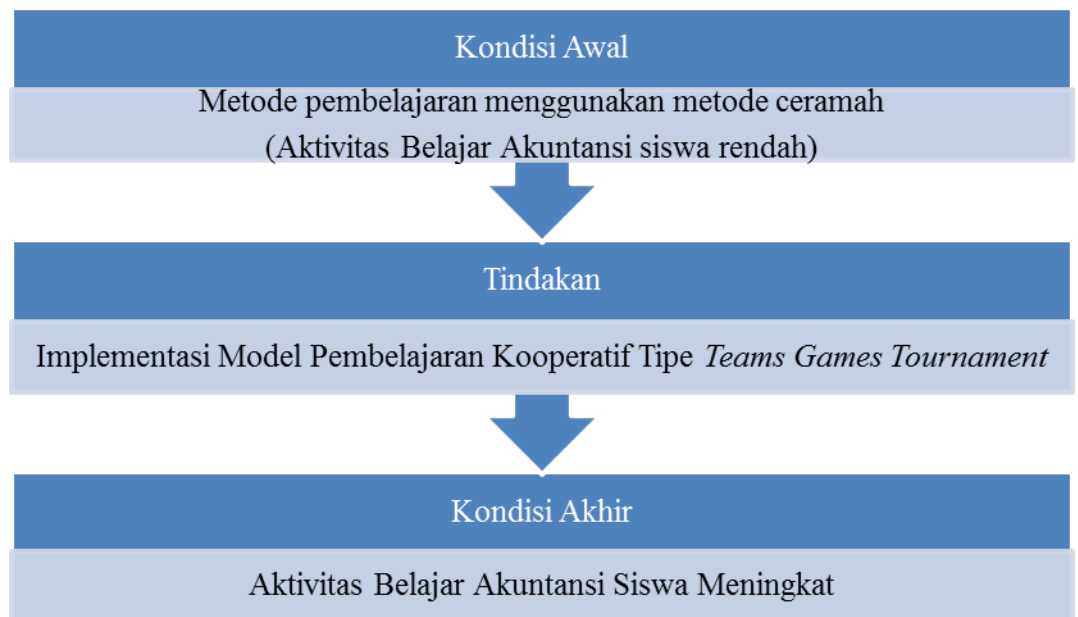
Banyak pendekatan atau cara untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan bekerja sama secara gotong royong, dimana para siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal. Diantara model pembelajaran yang ada, kita dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif, yang salah satu diantaranya yaitu Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tipe ini mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan *game* atau permainan. Siswa dapat belajar bersama dengan teman sebaya sehingga diharapkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa.

Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ini, kegiatan pembelajaran diawali dengan presentasi oleh guru dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan turnamen, membagi siswa ke dalam lima kelompok, dan memberikan modul kepada setiap kelompok untuk dipelajari. Saat kegiatan diskusi berlangsung, siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal terkait materi pelajaran baik kepada anggota kelompoknya, maupun kepada guru. Setelah kegiatan diskusi berakhir, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan *tournament*. Urutan siswa

yang akan bermain dalam turnamen sudah ditentukan oleh guru dan peneliti saat pembagian kelompok.

Dalam turnamen ini, perwakilan dari masing-masing kelompok menempati meja turnamen. Turnamen dilanjutkan hingga seluruh siswa bermain dalam turnamen. Setelah turnamen berakhir, guru dan peneliti akan menentukan tiga kelompok yang memperoleh skor tertinggi untuk mendapatkan penghargaan. Namun, apabila terdapat skor yang seri, maka kelompok yang bersangkutan harus bermain dalam turnamen lagi dan menjawab soal cadangan yang telah disiapkan. Turnamen akan berakhir ketika guru dan peneliti sudah berhasil menentukan tiga kelompok yang berhak menjadi pemenang. Pada akhir pembelajaran, siswa akan diminta untuk memberi kesimpulan terkait materi yang dipelajari.

Dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir di atas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

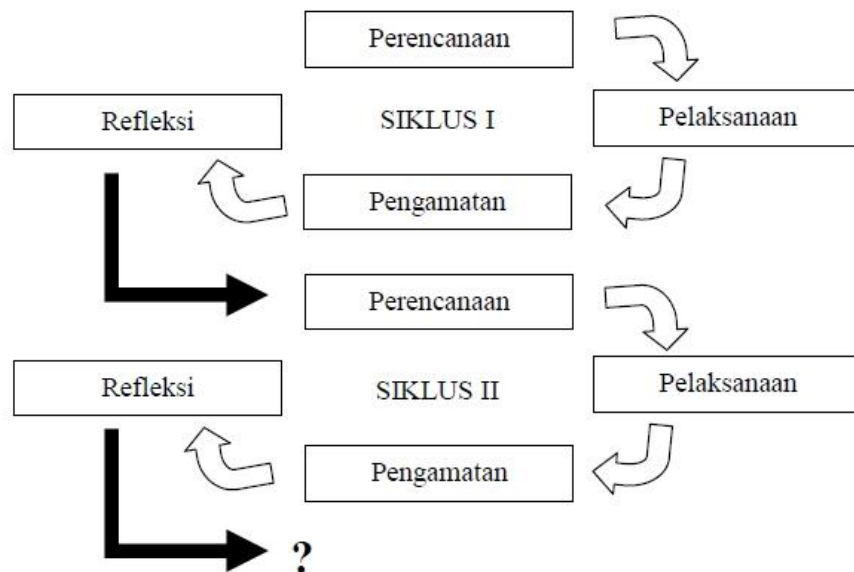
Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disebutkan di atas maka dapat disusun hipotesis tindakan yang memberikan jawaban sementara dari permasalahan yang telah dirumuskan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta kelas XI Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan bentuk kolaborasi dengan guru mata pelajaran akuntansi. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas ataupun output (Suharsimi Arikunto, dkk, 2016: 58). Ada empat tahapan penting dalam penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : Suharsimi Arikunto, 2008: 16

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dengan alamat Jalan Kapas I No. 5 Yogyakarta, RT.26/RW.8, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta dan waktu penelitian September-November 2017.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 23 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 dan objek penelitian adalah Aktivitas Belajar Akuntansi siswa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Definisi Operasional

1. Aktivitas Belajar Akuntansi

Aktivitas Belajar Akuntansi dapat berbentuk kegiatan fisik maupun kegiatan psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati antara lain membaca, mendengarkan, menulis, dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati antara lain menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain. Aktivitas Belajar Akuntansi merupakan aspek terpenting dalam pembelajaran Akuntansi. Aktivitas Belajar

Akuntansi merupakan motor penggerak dalam kegiatan pembelajaran Akuntansi yang menuntut siswa untuk selalu memproses kegiatan belajarnya. Tanpa adanya Aktivitas Belajar Akuntansi tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Aktivitas Belajar Akuntansi akan meningkat apabila siswa melakukan keterampilan tertentu di dalam proses pembelajaran Akuntansi.

Pengukuran Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang diukur dalam penelitian ini yaitu:

a. Aktivitas visual

- 1) Siswa membaca materi pembelajaran Akuntansi.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran.

b. Aktivitas lisan

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.
- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.
- 3) Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.

c. Aktivitas mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.

- 2) Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*.

b. Aktivitas menulis

- 1) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran.
- 2) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
- 3) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament*.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok, dan *game* instruksional. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajarannya, model ini cukup mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Tipe ini mampu melibatkan teman sebaya sebagai tutor sehingga menimbulkan umpan balik yang berguna bagi masing-masing siswa tersebut. Unsur permainan juga sangat kental dalam tipe ini yang dapat menggairahkan semangat dan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar dalam tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

memungkinkan siswa dapat lebih santai dalam belajar disamping menumbuhkan rasa kerja sama, persaingan, dan tanggung jawab, tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran yang ada.

Dalam model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki 5 tahapan, yaitu:

a) *Presentasi di kelas*

Merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan unsur presentasi audiovisual.

b) *Teams*

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.

c) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d) *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam beberapa meja-meja turnamen.

e) Penghargaan Tim

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan sejumlah data yang akan menghasilkan fakta yang diinginkan oleh peneliti. Observasi partisipasi adalah observasi dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau yang digunakan sebagai narasumber penelitian. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data Aktivitas Belajar Akuntansi siswa pada pelaksanaan pembelajaran, kesesuaian pembelajaran dengan yang telah direncanakan dan perilaku siswa yang muncul pada saat pelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 2 orang *observer*. Melalui pedoman observasi yang ada maka akan diperoleh data untuk kemudian diterjemahkan untuk mengetahui Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II. Observasi dilakukan untuk mencari tahu data mengenai kemunculan Aktivitas Belajar Akuntansi saat proses pembelajaran Akuntansi berlangsung

di dalam kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, dan interaksi siswa dengan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dan dihimpun serta dianalisis guna memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mencari pemecahan masalah sekaligus sebagai bukti bahwa penelitian ini benar dilakukan. Macam-macam dokumen yang dapat membantu dalam mengumpulkan data penelitian ini yaitu silabus sebagai dasar untuk membuat RPP sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta daftar siswa dan daftar nilai siswa sebagai dasar untuk membentuk kelompok belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Peneliti membatasi penyusunan Pedoman Observasi hanya terkait dengan aktivitas belajar siswa yang dapat diamati saat pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data yang diinginkan. Berikut ini pedoman observasi untuk pengamatan yang akan dilakukan:

Tabel 1. Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Aspek		Uraian Indikator
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2	Lisan	c	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.
		d	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.
		e	Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.
3	Mendengar	f	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.
		g	Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i> .
4	Menulis	h	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
		i	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.
		j	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> .

Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi merujuk pada teori aktivitas belajar Paul D. Dierech sebagaimana yang dikutip oleh Sardiman (2011: 101).

Peneliti memberikan skor kepada masing-masing indikator yang akan diamati dengan tiga jawaban alternatif yaitu aktif, cukup aktif, tidak aktif. Dalam penelitian ini digunakan tiga alternatif penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Alternatif Penilaian Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Kategori	Alternatif Penilaian
Aktif	3
Cukup Aktif	2
Tidak Aktif	1

Berdasarkan pedoman penskoran tersebut, maka rubrik pedoman observasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rubrik Pedoman Observasi

No	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi	Kriteria	Skor
1.	Membaca materi pelajaran	Aktif: siswa membaca materi pelajaran Akuntansi dengan kesadaran sendiri.	3
		Cukup aktif: siswa membaca materi pelajaran Akuntansi setelah diperintah guru.	2
		Tidak aktif: siswa tidak membaca materi pelajaran Akuntansi.	1
2.	Memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran	Aktif: siswa selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran dan tidak berbicara dengan temannya.	3

No	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi	Kriteria	Skor
		Cukup aktif: siswa sesekali memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal di luar topik pembelajaran	2
		Tidak aktif: siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran.	1
3.	Mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok	Aktif: siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan diskusi berlangsung sebanyak lebih dari satu kali.	3
		Cukup aktif: siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan diskusi berlangsung sebanyak satu kali.	2
		Tidak aktif: siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan diskusi berlangsung.	1
4.	Memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman	Aktif: siswa memberi pendapat dan jawaban pada saat turnamen berlangsung sebanyak lebih dari satu kali.	3
		Cukup aktif: siswa memberi pendapat dan jawaban pada saat turnamen berlangsung sebanyak satu kali.	2
		Tidak aktif: siswa tidak memberi pendapat dan jawaban pada saat turnamen berlangsung.	1
5.	Berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok	Aktif: siswa berdiskusi dengan temannya mengenai materi pelajaran akuntansi selama sesi diskusi berlangsung.	3
		Cukup aktif: siswa berdiskusi dengan temannya mengenai	2

No	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi	Kriteria	Skor
		materi pelajaran akuntansi selama lebih dari setengah jalannya sesi diskusi.	
		Tidak aktif: siswa tidak berdiskusi dengan temannya mengenai materi pelajaran akuntansi selama sesi diskusi berlangsung.	1
6.	Mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran	Aktif: siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar.	3
		Cukup aktif: siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru namun sesekali bersenda gurau bersama temannya.	2
		Tidak aktif: siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar.	1
7.	Mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i>	Aktif: siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> selama lebih dari setengah jalannya kegiatan diskusi dengan serius.	3
		Cukup aktif: siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> tetapi kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.	2
		Tidak aktif: siswa tidak mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan <i>games-tournament</i> .	1
8.	Mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran	Aktif: siswa aktif mencatat materi akuntansi tanpa disuruh.	3
		Cukup aktif: siswa mencatat materi akuntansi jika disuruh guru.	2

No	Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi	Kriteria	Skor
		Tidak aktif: siswa tidak mencatat materi akuntansi.	1
9.	Mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	Aktif: siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan lengkap dan tepat waktu.	3
		Cukup aktif: siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok tetapi kurang lengkap dan tepat waktu.	2
		Tidak aktif: siswa tidak mengerjakan tugas dari guru secara kelompok.	1
10.	Menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i>	Aktif: siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> dengan benar.	3
		Cukup aktif: siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> tetapi tidak benar/ salah.	2
		Tidak aktif: siswa tidak menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> .	1

Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok ..											
1												
2												
3												
4												
	Kelompok ..											
1												
2												
3												
4												
Jumlah Skor												
Skor Maksimal												

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk menuliskan berbagai kejadian yang berhubungan dengan penelitian yang terjadi di dalam kelas. Kejadian dapat berupa interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru, interaksi antar siswa, pengelolaan kelas, suasana kelas, dan kegiatan penelitian semuanya dapat dilihat lagi pada catatan lapangan ini. Fungsi catatan lapangan adalah untuk melakukan pengecekan dengan data-data yang telah didapatkan.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mencakup empat langkah yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus. Adapun prosedur yang dilakukan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini rencana tindakan yang dilakukan yaitu peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi:

1. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Menyusun materi pembelajaran tentang rekonsiliasi bank.
3. Menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen beserta kunci jawaban.
4. Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen.
5. Menyiapkan hadiah.
6. Pembuatan lembar pedoman observasi
7. Menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
8. Menyiapkan kamera untuk dokumentasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti melakukan penelitian terhadap segala kegiatan yang berhubungan dengan Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian ini rencananya terdiri dari dua siklus. Peneliti mengambil data mengenai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembagian tim dilaksanakan pada siklus I yang dipilih oleh guru dan dipakai selama kegiatan penelitian. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini bersifat fleksibel, artinya jika terjadi perubahan selama proses penelitian berlangsung, maka dicatat dalam catatan lapangan yang menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan yang terjadi di lapangan nantinya.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung atau bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan yang erat kaitannya dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT). Peneliti juga dibantu oleh dua orang observer lainnya yang juga mencatat semua hal yang diperlukan untuk menunjang penelitian.

d. Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji kegiatan yang dilakukan berdasarkan data yang telah didapat sebelumnya yang kemudian selanjutnya dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus selanjutnya. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti berdiskusi bersama guru terhadap hasil pengamatan. Hasil dari diskusi yang dilakukan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran selanjutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II hampir sama dengan tahap perencanaan tindakan pada siklus I. Namun pada siklus II perencanaan tindakan yang ada merupakan penyempurnaan dari kekurangan yang ditemukan dari siklus I berdasarkan refleksi yang telah dilakukan. Pada tahap perencanaan tindakan siklus II diawali dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament (TGT). Selanjutnya menyusun materi, membuat lembar pedoman observasi, menyiapkan catatan lapangan, dan menyiapkan segala perlengkapan yang digunakan untuk menunjang Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan siklus II sama dengan tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I. Setelah perencanaan tindakan telah matang maka pelaksanaan tindakan dapat segera dilakukan dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini bersifat fleksibel, artinya jika terjadi perubahan selama proses penelitian berlangsung, maka dicatat dalam catatan lapangan yang menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan yang terjadi di lapangan nantinya.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II sama dengan tahap pengamatan pada siklus I. Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung atau bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan yang erat kaitannya dengan penggunaan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti juga dibantu oleh dua orang observer lainnya yang juga akan mencatat semua hal yang diperlukan untuk menunjang penelitian.

d. Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji kegiatan yang dilakukan berdasarkan data yang didapat sebelumnya. Tahap refleksi pada siklus II digunakan untuk membedakan hasil siklus I dan siklus II. Dari hasil refleksi akan diperoleh data apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar akuntansi dibanding dengan siklus I.

H. Teknik Analisis Data

Dari data dan informasi yang sudah diperoleh, maka digunakan teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase ini digunakan untuk menganalisis data Aktivitas Belajar Akuntansi. Analisis ini dilakukan dengan:

1. Mengolah skor Aktivitas Belajar Akuntansi

- a. Membuat kategori penyekoran Aktivitas Belajar Akuntansi.
- b. Menghitung dan menjumlahkan skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada masing-masing siswa.

- c. Menghitung persentase skor Aktivitas Belajar Akuntansi secara individual dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor pada setiap siswa}}{\text{Skor Maksimum tiap siswa}} \times 100\%$$

- d. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang diamati.
- e. Menghitung skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada setiap indikator yang diamati dengan rumus :

$$\frac{\text{Skor total setiap indikator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- f. Menghitung persentase rata-rata skor Aktivitas Belajar Akuntansi dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total Aktivitas Belajar Akuntansi}}{\text{Jumlah skor maksimum seluruh indikator}} \times 100\%$$

- g. Menghitung peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi

1) Peningkatan persentase absolut

Peningkatan persentase absolut ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II.

$$\text{Peningkatan Absolut} = B - A$$

Keterangan:

B : Persentase skor siklus II

A : Persentase skor siklus I

2) Peningkatan persentase relatif

Peningkatan persentase relatif ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II dibandingkan dengan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi di siklus I.

$$\text{Peningkatan Relatif} = \frac{B - A}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

B : Persentase skor siklus II

A : Persentase skor siklus I

2. Menyajikan Data

Setelah data mengenai Aktivitas Belajar Akuntansi diolah, data tersebut disampaikan secara sederhana dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sehingga mudah dipahami.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disajikan pada awal penelitian. Setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, kemudian dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

I. Indikator Keberhasilan

“Dilihat dari segi proses, pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran” (Mulyasa, 2010: 218). Adapun indikator

keberhasilan penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa yang didasarkan pada ketercapaian masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi siswa minimal 75% setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

- a. Nama Sekolah : SMK Koperasi Yogyakarta
- b. Nama Kepala Sekolah : Drs. Bambang Priyatmoko
- c. Alamat
 - 1) Jalan/Nomor : Jl. Kapas No. 05
 - 2) Desa/Kelurahan : Semaki
 - 3) Kecamatan : Umbulharjo
 - 4) Kabupaten/Kodya : Yogyakarta
 - 5) Propinsi : DIY
 - 6) Telepon/Fax : 0274-589651 / 0274-551858
 - 7) E-mail SMK : www.smk-koperasi.com
- d. Status Sekolah : Kejuruan Swasta
- e. NPSN : 20403290
- f. Tahun Berdiri : 19 Juli 1985

2. Kondisi Umum SMK Koperasi Yogyakarta

Pada tanggal 19 Juli 1958 SMK Koperasi Yogyakarta didirikan, SMK Koperasi Yogyakarta didirikan atas pemikiran Dr. Muhammad Hatta (Proklamator Indonesia) dan diresmikan dengan nama SMEA

Koperasi. Pada tahun 1997 berubah menjadi SMK Koperasi Yogyakarta. SMK Koperasi beralamatkan di Jalan Kapas I No. 5 Umbulharjo Yogyakarta.

a. Manajemen SMK Koperasi Yogyakarta

Ketua Umum Yayasan : Drs. H. Rohadi

Kepala Sekolah : Edy Susanto, S.Pd

Ketua Komite Sekolah : H. Achiyat, BA

b. Visi

Mewujudkan SMK Koperasi yang mampu menghasilkan insan Koperasi yang berakhlak mulia, mandiri, profesional, dan kompeten.

c. Misi

- 1) Menanamkan nilai-nilai keimanan dan budi luhur
- 2) Menyiapkan SDM yang berjiwa koperasi yang produktif, adaptif, kreatif, dan inovatif dimanapun berada.
- 3) Mengembangkan SDM yang profesional di berbagai jenis pekerjaan sejalan dengan perkembangan IPTEK dan tuntutan kerja.
- 4) Memberikan pengetahuan keterampilan dan pengembangan diri untuk berwirausaha.
- 5) Mengembangkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.

d. Program Keahlian di SMK Koperasi

- 1) Akuntansi

2) Pemasaran

3) Desain Komunikasi Visual (DKV)

3. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Koperasi memiliki berbagai fasilitas yang cukup lengkap, diantaranya media seperti LCD, *white board*, kursi kayu dan meja. Peralatan olahraga yang cukup lengkap seperti bola basket, bola voli, matras, net, meja tennis, raket dan bola kasti. Laboratorium dan ruangan-ruangan yang cukup lengkap dan luas. Terdapat WiFi di SMK Koperasi Yogyakarta yang menjangkau setiap sudut dari sekolah, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet. Berikut merupakan rician penjelasan dari keadaan lingkungan fisik di SMK Koperasi Yogyakarta.

a. Laboratorium

SMK Koperasi Yogyakarta mempunyai 7 laboratorium, diantaranya laboratorium akuntansi, laboratorium praktik akuntansi, laboratorium KKPI, laboratorium pemasaran, laboratorium bahasa, laboratorium desain grafis, dan laboratorium fotografi. Semua laboratorium dalam kondisi yang baik.

b. Perpustakaan SMK Koperasi Yogyakarta

Kondisi perpustakaan SMK Koperasi sudah cukup memadai, dengan tersedianya berbagai jenis buku diantaranya adalah buku pelajaran, buku fiksi, nonfiksi, referensi, peta, kliping, paper, koran dan majalah. Namun dari semua jenis buku yang paling banyak adalah buku-buku

pelajaran. karena buku tersebut sangat dibutuhkan. Meskipun demikian, antusias siswa SMK Koperasi untuk mengunjungi perpustakaan masih rendah, hal ini bisa dilihat dari jumlah pengunjung perpustakaan setiap harinya. Sebagian besar siswa datang ke perpustakaan hanya untuk meminjam buku pelajaran yang akan digunakan pada saat pelajaran.

c. Koperasi Sekolah

SMK Koperasi Yogyakarta mempunyai koperasi sekolah yang menyediakan berbagai keperluan dari makanan sampai dengan non makanan untuk siswa, guru dan karyawan. Koperasi ini dikelola oleh karyawan, siswa SMK Koperasi dan sudah berjalan dengan baik. Di dalam koperasi ini dilengkapi dengan bagan laporan SHU setiap tahunnya yang bertujuan untuk memberikan transparansi kepada para anggota koperasi. Kesadaran warga SMK Koperasi sudah baik, hal ini dibuktikan dengan banyaknya pengunjung untuk berbelanja di koperasi, dari makanan sampai dengan non makanan.

d. Tempat ibadah

SMK Koperasi Yogyakarta mempunyai masjid dengan nama masjid At-Tarbiyah. Masjid At-Tarbiyah dapat menampung sekitar 200 jamaah yang digunakan untuk shalat wajib maupun shalat sunnah yang diperuntukan bagi guru, siswa dan staf/karyawan SMK Koperasi Yogyakarta.

e. Tempat Parkir

Tempat parkir SMK Koperasi Yogyakarta cukup luas, tempat parkir berada di depan sekolah diperuntukkan untuk guru, karyawan dan tamu sedangkan parkir untuk kendaraan siswa terletak di lahan samping kanan sekolah yang cukup luas.

f. Ruang Kelas

Ruang kelas yang ada di SMK Koperasi berjumlah 20 kelas dengan fasilitas yang lengkap yaitu meja, kursi, *whiteboard*, LCD dan Spidol, meja dan kursi guru, penghapus dan taplak. Administrasi di dalamnya juga lengkap seperti gambar presiden dan wakil presiden, pancasila, daftar piket, struktur organisasi kelas, daftar presensi siswa, buku agenda pembelajaran dan papan pengumuman. Namun kebersihan di beberapa kelas masih perlu diperhatikan.

g. Ruang Guru

Ruang guru digunakan sebagai tempat transit guru dan menempatkan peralatan penunjang proses belajar mengajar. Ruang guru dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap diantaranya meja, kursi, papan tulis, komputer, printer dan peralatan penunjang lainnya. Kondisi ruang guru sudah tertata dengan rapi dan bersih.

h. Ruang Tata Usaha (TU)

Ruang TU terletak di sebelah pintu masuk utama sekolah, hal ini agar memudahkan para warga sekolah maupun tamu yang berkepentingan di tata Usaha (TU), mengingat seluruh urusan

administrasi dari guru, siswa dan karyawan SMK Koperasi terkumpul di ruang Tata usaha (TU). Ruang Tata Usaha (TU) dilengkapi dengan peralatan penunjang seperti komputer, mesin *foto copy*, rak untuk meletakkan dokumen, meja, kursi, pengeras suara, papan tulis, tempat kunci, *filling cabinet*, arsip, kotak P3K, dll. Selain itu perlengkapan kebutuhan untuk proses pembelajaran seperti spidol, tinta isi ulang, kertas dan penghapus juga tersedia di ruang Tata Usaha (TU)

i. Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala sekolah di SMK Koperasi digunakan untuk menerima tamu dari luar sekolah, ruang rapat dan tempat berkumpulnya guru jika ingin mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah. Ruang kepala sekolah dilengkapi dengan sarana prasarana seperti computer, meja dan kursi tamu, meja dan kursi kerja kepala sekolah, komputer, printer, TV, Kipas angin, bagan struktur organisasi sekolah, dan perlengkapan lain untuk menunjang pekerjaan kepala sekolah.

j. Ruang WKS/ K3

Ruangan ini terletak di samping laboratorium desain komunikasi visual. Ruangan ini ditempati oleh ketua jurusan/ prodi akuntansi, pemasaran dan DKV. Selain itu juga ditempati oleh wakil kepala sekolah bagian kemahasiswaan, sarana dan prasarana dan kurikulum.

k. Ruang Yayasan

Ruangan ini terletak persis di sebelah ruang kepala sekolah menghadap ke lapangan basket. Ruangan ini digunakan sebagai tempat kerja pengurus yayasan SMK Koperasi Yogyakarta yang berjumlah 12 orang.

l. Ruang Piket Guru

Ruangan ini terletak di loby pintu utama sekolah persisnya di depan ruang Tata Usaha (TU). Ruangan ini digunakan sebagai tempat piket guru dan mahasiswa PLT.

m. Ruang OSIS

Ruang OSIS SMK Koperasi digunakan untuk rapat OSIS dan kegiatan OSIS yang lain, serta untuk menyimpan peralatan OSIS. Kondisi ruang OSIS dalam keadaan yang baik dan tertata dengan rapi.

n. Ruang Pramuka

Ruang tersebut digunakan untuk menyimpan alat-alat pramuka seperti tongkat, tali, tenda pramuka, alat *outbond*, dll.

o. Ruang Bimbingan Konseling (BK)

Ruang bimbingan konseling terletak di sebelah masjid. Ruang ini digunakan untuk proses bimbingan siswa dengan konseler. Ruang ini dilengkapi dengan meja dan kursi yang nyaman untuk bimbingan, meja, kursi, komputer, printer, kipas angin, bagan-bagan konseling

dan perlengkapan lain untuk menunjang proses kegiatan bimbingan konseling.

p. Aula

Terdapat aula Hatta yang dilengkapi dengan LCD, Proyektor, meja, kursi, *sound system*, kipas angin dan lain sebagainya. Aula digunakan untuk melaksanakan berbagai acara diantaranya rapat orang tua siswa, kegiatan PLS, rapat-rapat besar dan untuk acara-acara yang diselenggarakan SMK Koperasi Yogyakarta.

q. Unit Kesehatan Sekolah (UKS)

SMK koperasi Yogyakarta memiliki 2 ruang UKS, yaitu untuk siswa laki-laki dan siswi perempuan, Ruang UKS memberikan fasilitas kesehatan bagi siswa yang sedang sakit, ada beberapa obat P3K, tiga kasur, kursi, meja, selimut, timbangan, alat pengukur tinggi badan dan *filling cabinet* untuk menyimpan data siswa yang sakit.

r. Gudang

Gudang digunakan sebagai tempat penyimpanan peralatan olahraga, seperti matras, bola basket, bola voli, bola sepak, dan lain-lain. Selain itu juga gudang digunakan untuk tempat penyimpanan barang-barang yang sudah tidak digunakan lagi atau barang-barang yang sudah usang.

s. Ruang Satpam

Ruang satpam digunakan untuk ruang kerja dan tempat istirahat satpam sekolah. Terletak di bagian depan sekolah dekat pintu gerbang masuk utama.

t. Rumah Penjaga Sekolah dan Pegawai Kantin

Terdapat ruang kamar untuk penjaga sekolah dan pegawai kantin, masing- masing satu ruang kamar yang terletak disamping masjid. Di dalam ruangan ini juga terdapat fasilitas dapur yang lengkap yang digunakan untuk memasak apabila sedang ada acara-acara tertentu.

u. Kamar Mandi (Toilet)

Jumlah kamar mandi di sekolah ini sebanyak Sembilan kamar mandi, dimana dua kamar mandi untuk guru dan tujuh kamar mandi untuk siswa. Kamar mandi ini terletak di setiap sudut gedung sekolah. Kondisi fisik kamar mandi untuk siswa masih perlu diperhatikan kebersihannya.

4. Kondisi Non Fisik

a. Potensi dan Jumlah Siswa

Siswa di SMK Koperasi Yogyakarta memiliki potensi yang tinggi, baik dalam bidang akademik dan non-akademik. Hal ini terlihat dengan diperolehnya berbagai juara seperti juara LKS, lomba cerdas cermat, lomba karya tulis, lomba debat, kejuaraan silat dan lain sebagainya. Meskipun demikian beberapa siswa SMK Koperasi masih memerlukan perhatian dan penanganan khusus karena sering

melanggar peraturan sekolah dan bersikap kurang sopan terhadap guru. Namun pihak sekolah terus melakukan pembinaan terhadap siswa-siswa tersebut.

Berikut adalah data jumlah siswa SMK Koperasi Yogyakarta:

Tabel 5. Data Jumlah Siswa SMK Koperasi Yogyakarta

No	Jurusan	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
1	Akuntansi	X	3	85
		XI	3	78
		XII	3	88
2	Pemasaran	X	2	67
		XI	2	55
		XII	3	68
3	Desain Komunikasi Visual (DKV)	X	1	27
		XI	1	23
		XII	2	38

b. Jumlah Guru dan Staf/Karyawan

1) Potensi Guru

Jumlah guru di SMK Koperasi ada 51 orang sudah termasuk dengan kepala sekolah. Guru-guru di SMK Koperasi Yogyakarta memiliki dedikasi yang tinggi terhadap sekolah. Dari 51 guru, yang sudah berstatus sebagai PNS berjumlah 6 orang, 2 diantaranya berasal dari Departemen Agama, 30 orang adalah Guru Tidak Tetap (GTT) dan 15 orang adalah Guru Tetap Yayasan (GTY). Sebagian besar GTT dan GTY adalah guru muda yang masih mengabdikan diri di SMK Koperasi Yogyakarta.

2) Potensi Karyawan

Karyawan di SMK Koperasi berjumlah 15 orang yang ditempatkan pada keahlian masing-masing seperti tata buku, kesiswaan, dokumen, sarana dan prasarana sekolah dan administrasi kepegawaian sekolah. Karyawan di SMK Koperasi sudah cukup berkompeten dan dapat bekerja dengan baik sebagai bagian dari SMK Koperasi sebagaimana yang diharapkan oleh pihak sekolah.

3) Potensi Yayasan

SMK Koperasi Yogyakarta merupakan sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Koperasi Yogyakarta (YAPENDIKOPYO). Pengurus yayasan di sekolah ini berjumlah 12 orang dengan memiliki tanggung jawab pada bidangnya masing-masing.

c. Kegiatan Ekstrakurikuler dan Organisasi

1) Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler yang berada di SMK Koperasi Yogyakarta adalah Pramuka (wajib), *lifeskill* (menjahit, tata boga, sablon, membatik) dan olahraga (basket, voli, bulutangkis, tenis meja) selain itu juga ada ekstrakurikuler *English The Debating Club*, meskipun banyak pilihan ekstrakurikuler namun kesadaran siswa untuk mengikuti kegiatan tersebut masih rendah.

2) Organisasi

a) Organisasi OSIS

Organisasi OSIS sudah terorganisir dengan baik dan di koordinatori oleh Dra. Endang Nurtyas. Kegiatan OSIS memberikan kontribusi bantuan yang besar terhadap pelaksanaan kegiatan sekolah seperti membantu PPDB, PLS, menyambut HUT RI, jalan sehat, idul adha dan lain sebagainya.

b) Dewan Ambalan

Dewan Ambalan bertugas untuk membantu pelaksanaan penerimaan ambalan baru SMK Koperasi Yogyakarta dan membantu pelaksanaan kegiatan pramuka yang wajib diikuti oleh seluruh siswa kelas X pada hari sabtu.

c) Organisasi Pleton Inti (Tonti)

Organisasi ini fokus pada baris berbaris untuk persiapan Upacara 17 Agustus dan bertanggung jawab akan terlaksananya Pekan Disiplin SMK Koperasi yang diadakan tiap tahun dan diikuti seluruh siswa kelas X.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Observasi Awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal proses pembelajaran di kelas XI Akuntansi 1 pada tanggal 03 Maret 2017. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan

yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa ada dua permasalahan yang perlu dicermati.

Permasalahan yang ditemukan pada kelas XI Akuntansi 1 yaitu siswa tidak aktif selama proses pembelajaran walaupun guru telah mendorong mereka untuk berani bertanya, menjawab, atau menyanggah pernyataan. Pada saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dan latihan. Secara keseluruhan dari 23 siswa terdapat 5 orang siswa atau 21,74% yang aktif bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi yang dijelaskan, sisanya sebanyak 18 siswa atau 78,26% masih belum aktif ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hampir 70% siswa kurang mampu mengerjakan tugas secara mandiri, terlihat ketika guru memberikan tugas masih banyak yang mengerjakan sambil bertanya kepada temannya.

Berdasarkan dua permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Cara yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi adalah dengan mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2017 dan 23 Oktober 2017. Secara umum, kegiatan perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan berbagai hal berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi Rekonsiliasi Bank. Penyusunan RPP ini dikonsultasikan dengan guru yang bersangkutan. RPP disusun untuk satu kali pertemuan (2 x 45 menit).
- 2) Membuat jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Jadwal pelaksanaannya disepakati pada tanggal 20 Oktober 2017 pada pukul 10.00 – 11.30 WIB.
- 3) Mempersiapkan materi yang diajarkan dalam Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu mengenai Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank.
- 4) Menyiapkan lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 5) Membuat format catatan lapangan yang akan digunakan untuk mencatat kegiatan yang berlangsung di dalam kelas.
- 6) Menyiapkan daftar kelompok dengan berpedoman pada nilai Ujian Tengah Semester untuk mata pelajaran akuntansi. Kelas

dibagi menjadi 5 kelompok di mana satu kelompok terdiri atas 4 atau 5 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen.

- 7) Menyiapkan soal diskusi kelompok dan *games-tournament* beserta kunci jawabannya.
- 8) Membuat ketentuan *games tournament* dan penilaian *games tournament*.
- 9) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi kelompok yang terbaik saat *games tournament*.

b. Pelaksanaan

Setelah melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran, telah disepakati bahwa tindakan pada siklus I ini hanya dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (@ 2 x 45 menit). Hal tersebut dikarenakan pertimbangan guru yang beranggapan bahwa 1 kali pertemuan sudah cukup, dan apabila penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dilakukan lebih dari satu pertemuan maka siswa mudah merasa jenuh dan bosan.

Tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 20 Oktober 2017 pukul 10.00 - 11.30 WIB. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah mengenai Rekonsiliasi Bank. Peneliti dibantu oleh dua orang *observer* dalam mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Penjelasan dari tindakan siklus I sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai materi pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi Kelas

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah presentasi kelas. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas dengan media *powerpoint* kurang lebih 20 menit. Materi yang diajarkan mengenai Rekonsiliasi Bank. Selama tahap presentasi kelas guru beberapa kali memberi pertanyaan kepada siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum memahami materi yang sedang diajarkan. Respon siswa terhadap materi bisa dikatakan cukup baik, karena banyak siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru serta menjawab saat guru memberikan pertanyaan.

b) Belajar Kelompok

Setelah tahap presentasi kelas selesai kemudian dilanjutkan tahap belajar kelompok. Siswa dibentuk menjadi kelompok belajar kecil yang berjumlah 4-5 siswa setiap kelompok. Pembagian kelompok belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan nilai hasil belajar siswa. Guru

membacakan pembentukan kelompok di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam kelompoknya, guru langsung memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerja sama dalam kelompoknya. Siswa mulai mengerjakan tugas yang diberikan dan saling membantu satu sama lain jika teman satu kelompoknya tidak bisa atau langsung bertanya kepada guru. Aktivitas Belajar Akuntansi mulai tampak saat belajar kelompok. Dalam belajar kelompok, kerjasama antar siswa di dalam kelompok mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang kesusahan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Akan tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dalam diskusi dan hanya mengerjakan tugas dengan melihat jawaban teman satu kelompoknya tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri. Tugas wajib dikumpulkan sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

c) *Games Tournament*

Games Tournament yang diberikan yaitu Benar-Salah yang telah dimodifikasi dengan unsur akuntansi. Sebelum memulai *games* guru membacakan peraturan secara jelas sampai siswa mengerti. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (1) Siswa menempati meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
 - (2) Guru membacakan setiap pertanyaan *Games Benar-Salah* dan siswa dapat menjawab dengan waktu 2 menit.
 - (3) Di setiap pertanyaan semua siswa pada masing-masing perwakilan kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan.
 - (4) Setelah pertanyaan habis, peneliti merekap jumlah skor masing-masing kelompok. Tiga kelompok yang memiliki skor tertinggi masuk ke babak final.
 - (5) Babak final terdiri dari pertanyaan benar-salah yang harus dijawab oleh 3 kelompok dengan skor tertinggi.
 - (6) Setelah turnamen berakhir, diperoleh peringkat pada 3 kelompok final yaitu, peringkat 1 kelompok 3, peringkat 2 kelompok 4, dan peringkat 3 kelompok 5.
- d) Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan kepada 3 kelompok dengan skor tertinggi. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi yaitu kelompok 3, kelompok 4, dan kelompok 5.

3) Kegiatan Akhir

Guru bersama-sama dengan siswa memberikan kesimpulan terkait materi yang dipelajari. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa, peneliti memberikan hadiah kepada tiga kelompok yang memperoleh skor tertinggi, yaitu kelompok 3, kelompok 4, dan kelompok 5. Setelah itu, guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya, yaitu materi tentang Rekonsiliasi Bank. Siswa kemudian diminta untuk mengumpulkan *name tag*, dan nomor meja untuk digunakan kembali pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam.

c. Pengamatan

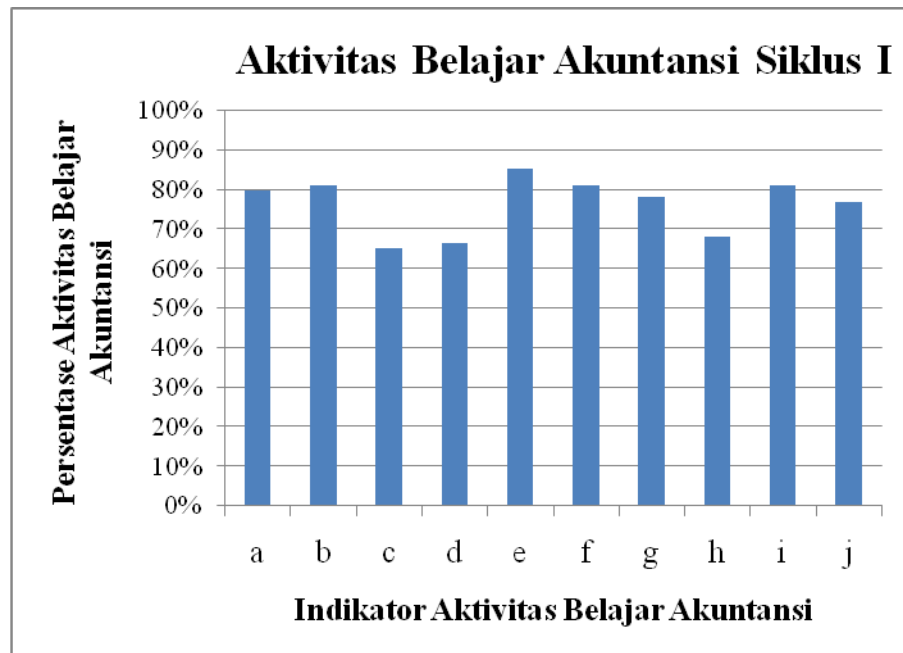
Pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus I yaitu bertujuan untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta agar sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat. Pengamatan ini dilakukan terhadap 23 siswa. Pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 10 indikator. Adapun data Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas per Indikator
1	Visual	Siswa membaca materi pelajaran	79,71%
		Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	81,16%
2	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.	65,22%
		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.	66,67%
		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.	85,51%
3	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.	81,16%
		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i> .	78,26%
4	Menulis	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	68,12%
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.	81,16%
		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> .	76,81%
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siklus I			76,38%

(Sumber: data Primer yang diolah terdapat pada lampiran halaman 126)

Tabel 6 tersebut menjelaskan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 76,38%. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan telah mencapai kriteria minimal, yaitu sebesar 75%. Berdasarkan tabel tersebut, maka Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I

Keterangan :

a : Siswa membaca materi pelajaran

b : Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran

c : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok

d : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman

e : Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

f : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

g : Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

h : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran

i : Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

j : Siswa menjawab pertanyaan saat *games tournament*

d. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Pada siklus I ini penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum terlaksana secara optimal sehingga perlu dilakukan evaluasi. Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran pada siklus I yaitu presentasi guru, belajar kelompok, *games tournament*, dan penghargaan. Berdasarkan pengamatan, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan TGT. Hal tersebut dibuktikan dengan pencapaian persentase Aktivitas Belajar Akuntansi yang telah memenuhi indikator keberhasilan minimum yaitu sebesar 75%. Namun, masih terdapat beberapa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih kurang dalam proses pembelajaran. Adapun indikator Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih kurang yaitu siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok hanya mencapai 65,22%, siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar

kepada guru atau teman hanya mencapai 66,67%, dan siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru hanya mencapai 68,12%.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, diperoleh kendala-kendala sebagai berikut:

- 1) Pada saat kegiatan presentasi kelas, siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman dan siswa belum mencatat materi akuntansi yang diberikan guru.
- 2) Pada saat belajar kelompok (*teams*), masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada teman satu kelompoknya.
- 3) Pada saat *games tournament* siswa masih bingung dengan peraturan permainan.

Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II. Berikut ini adalah upaya perbaikan siklus I untuk diterapkan di siklus II:

- 1) Pada saat presentasi kelas guru memanggil nomor urut siswa secara acak untuk meminta pendapat siswa mengenai materi yang dibahas, sehingga aktivitas lisan siswa dapat meningkat.
- 2) Pada saat belajar kelompok guru mengingatkan siswa agar berdiskusi dengan sungguh-sungguh mengenai latihan soal yang

dikerjakan karena soal saat *games tournament* tidak jauh berbeda dengan latihan saat belajar kelompok.

- 3) Pada saat *games tournament* peneliti memberikan penjelasan ulang kepada siswa, agar siswa paham mengenai petunjuk permainan.

3. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Pada dasarnya kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan perencanaan pembelajaran pada siklus I. Hanya saja, perencanaan pembelajaran di siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi di siklus I. Kegiatan perencanaan pada siklus II meliputi:

Kegiatan perencanaan dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2017. Secara umum, kegiatan perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan berbagai hal berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi Rekonsiliasi Bank. Penyusunan RPP ini dikonsultasikan dengan guru yang bersangkutan. RPP disusun untuk satu kali pertemuan (2 x 45 menit).
- 2) Membuat jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Jadwal pelaksanaannya disepakati pada tanggal 27 Oktober 2017 pada pukul 10.00 – 11.30 WIB.

- 3) Mempersiapkan materi yang diajarkan dalam Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu mengenai Rekonsiliasi Bank.
- 4) Menyiapkan lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 5) Membuat format catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat kegiatan yang berlangsung di dalam kelas.
- 6) Menyiapkan daftar kelompok dengan berpedoman pada nilai Ujian Tengah Semester untuk mata pelajaran akuntansi. Kelas dibagi menjadi 5 kelompok di mana satu kelompok terdiri atas 4 atau 5 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen.
- 7) Menyiapkan soal diskusi kelompok dan *games-tournament* beserta kunci jawabannya.
- 8) Membuat ketentuan *games tournament* dan penilaian *games tournament*.
- 9) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi kelompok yang terbaik saat *games tournament*.
- 10) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan

Peneliti melakukan konsultasi kembali dengan guru, dan disepakati bahwa tindakan pada siklus II ini tetap dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan saja (@ 2 x 45 menit). Hal tersebut dikarenakan pertimbangan guru yang beranggapan bahwa 1 kali pertemuan sudah cukup, mengingat masih banyak materi lain yang harus dipelajari siswa dan dikhawatirkan siswa mudah merasa jenuh dan bosan.

Tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 27 Oktober 2017 pukul 10.00 - 11.30 WIB. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah mengenai Rekonsiliasi Bank. Peneliti dibantu oleh dua orang *observer* dalam mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi. Adapun penjelasan dari siklus II yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendahuluan yaitu guru memberikan salam, memimpin berdoa dan dilanjutkan dengan presensi. Guru kemudian mengulang pembahasan inti materi minggu lalu dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya guru meminta peneliti dan observer untuk menempatkan diri. Guru kemudian menjelaskan tentang langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan

menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi Kelas

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah presentasi kelas. Guru melakukan presentasi materi di dalam kelas dengan media *powerpoint*. Selama tahap presentasi, guru beberapa kali memberi pertanyaan kepada siswa mengenai Rekonsiliasi Bank dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

b) Belajar Kelompok

Setelah presentasi materi selesai, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal dalam tahap belajar kelompok. Belajar kelompok diawali dengan mengelompokkan siswa secara heterogen sesuai pembagian kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru dengan berdiskusi bersama teman satu kelompoknya. Setelah selesai mengerjakan soal, maka lembar jawab dikumpulkan kepada guru.

c) *Games Tournament*

Pada kegiatan ini diawali dengan penjelasan oleh guru mengenai peraturan *games tournament*. Setiap siswa diminta bersiap untuk menjawab soal-soal pertanyaan Benar-Salah yang disampaikan oleh guru. Pada turnamen kali ini, sebagian besar siswa sudah memahami turnamen dan tidak ragu-ragu ketika menjawab pertanyaan pada permainan ini.

d) Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi yaitu kelompok 4, kelompok 1, dan kelompok 3.

3) Kegiatan Akhir

Guru bersama-sama dengan siswa memberikan kesimpulan terkait materi yang dipelajari. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa, peneliti memberikan hadiah kepada tiga kelompok yang memperoleh skor tertinggi, yaitu kelompok 4, kelompok 1, dan kelompok 3.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus II yaitu bertujuan untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi agar sesuai dengan pedoman observasi yang telah

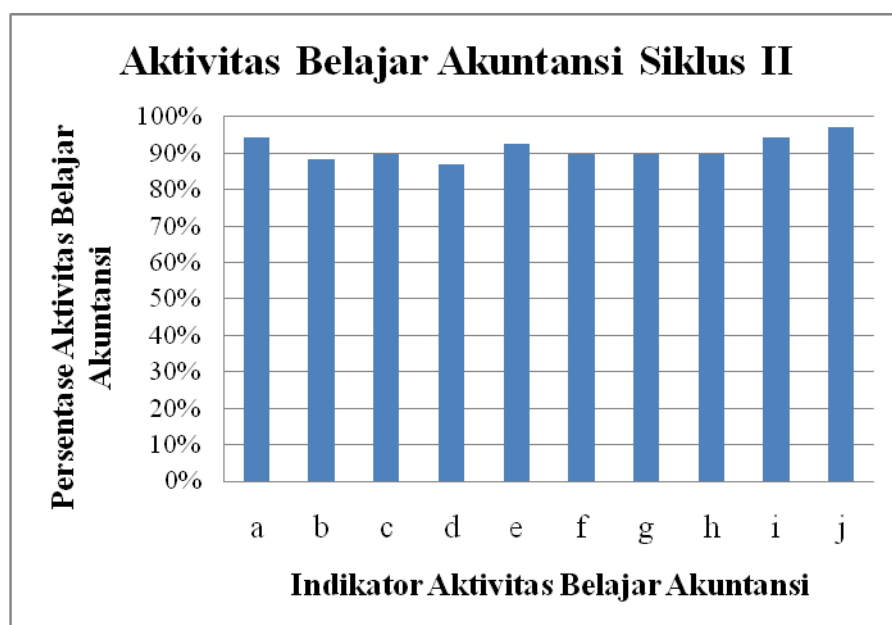
dibuat. Pengamatan ini dilakukan terhadap 23 siswa. Pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dilakukan dengan lembar observasi yang terdiri dari 10 indikator. Adapun hasil observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

No	Aspek	Uraian Indikator	% Aktivitas per Indikator
1	Visual	Siswa membaca materi pelajaran	94,20%
		Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	88,41%
2	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.	89,86%
		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.	86,96%
		Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.	92,75%
3	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.	89,86%
		Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i> .	89,86%
4	Menulis	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	89,86%
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.	94,20%
		Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> .	97,10%
Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi siklus II			91,30%

(Sumber: data primer yang diolah terdapat pada lampiran halaman 141)

Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II sebesar 91,30%. Hal tersebut menunjukkan rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sudah mencapai kriteria minimal, yaitu sebesar 75%. Berdasarkan Tabel Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II, maka Aktivitas Belajar Akuntansi dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus II

Keterangan :

a : Siswa membaca materi pelajaran

b : Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran

c : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok

- d : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
- e : Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- f : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- g : Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*
- h : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- i : Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament*

d. Refleksi

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Aktivitas Belajar Akuntansi dibandingkan pada siklus I dari keseluruhan indikator. Pada pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II mampu mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu meningkatnya Aktivitas Belajar Akuntansi dengan persentase aktivitas meningkat sebesar 14,92% dari siklus I sebesar 76,38% ke siklus II sebesar

91,30%. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 dan dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Siti Mudrikah (2013) tentang Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma'arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013, Sigit Dwi Purwita (2014) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014, dan Noni Istifar Rina (2016) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Roda Putar dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016.

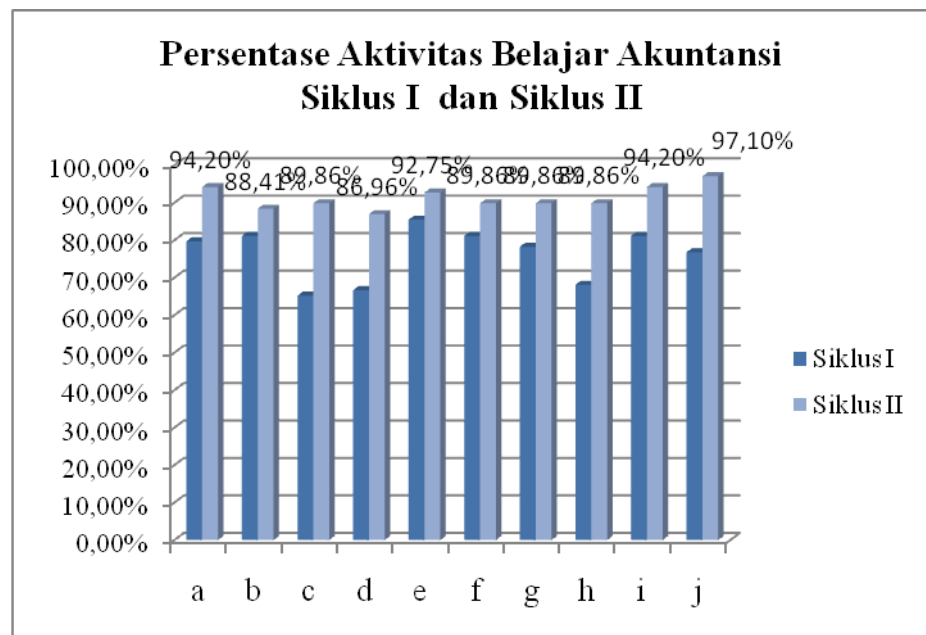
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Adapun tahapan dalam pelaksanaan di setiap siklusnya meliputi kegiatan presentasi, belajar kelompok, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dilihat dari aktivitas siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran, membaca materi pembelajaran Akuntansi, mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok, memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman, berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok, mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran, mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*, mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran, mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok, dan menjawab pertanyaan saat *games tournament*.

Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat dengan adanya implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 8. Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi		Peningkatan (I-II)	
		Siklus I	Siklus II	Absolut	Relatif
1.	Siswa membaca materi pelajaran	79,71%	94,20%	14,49%	18,17%
2.	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	81,16%	88,41%	7,25%	8,94%
3.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok.	65,22%	89,86%	24,64%	37,80%
4.	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman.	66,67%	86,96%	20,29%	30,43%
5.	Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok.	85,51%	92,75%	7,24%	8,47%
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran.	81,16%	89,86%	8,70%	10,73%
7.	Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan <i>games tournament</i> .	78,26%	89,86%	11,60%	14,82%
8.	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	68,12%	89,86%	21,74%	31,93%
9.	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.	81,16%	94,20%	13,04%	16,08%
10.	Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat <i>games tournament</i> .	76,81%	97,10%	20,29%	26,41%
Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi		76,38%	91,30%	14,93%	20,38%

Sumber: Data Primer yang Diolah pada lampiran halaman 129-130 dan 145-146)



Gambar 5. Grafik Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Keterangan :

a : Siswa membaca materi pelajaran

b : Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran

c : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok

d : Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman

e : Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

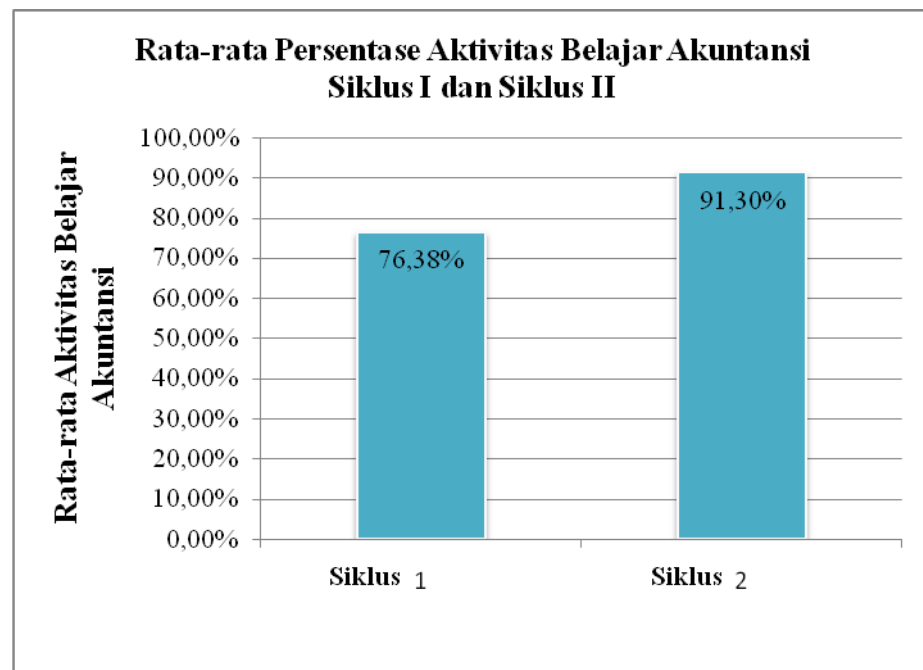
f : Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

g : Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

h : Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran

i : Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

j : Siswa menjawab pertanyaan saat *games tournament*



Gambar 6. Grafik Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Tabel 8, gambar 5 dan gambar 6 tersebut menunjukkan bahwa pada masing-masing siklus terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 76,38%. Skor ini didapatkan dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari

setiap aspek yang terdapat pada indikator yang telah ditentukan. Beberapa indikator Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I belum mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%, sehingga tindakan dilanjutkan lagi sampai siklus II agar terjadi peningkatan pada Aktivitas Belajar Akuntansi. Setelah dilakukan tindakan siklus II, skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi meningkat menjadi 91,30%. Skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan dan semua indikator Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai kriteria minimal, yaitu 75%. Hasil di atas juga memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II sebesar 14,92%.

Berdasarkan hasil yang telah ditampilkan di atas, maka dapat dilanjutkan ke langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan yang dilakukan baik secara keseluruhan Aktivitas Belajar Akuntansi maupun indikator-indikator yang melingkupinya.

1. Siswa membaca materi pelajaran

Aktivitas siswa dalam membaca materi pembelajaran Akuntansi mengalami peningkatan relatif sebesar 18,17% dan peningkatan absolut sebesar 14,49%, dari peningkatan siklus I sebesar 79,71% menjadi 94,20% pada siklus II. Adanya kompetisi antar kelompok saat *games tournament* membuat siswa lebih aktif untuk membaca materi pelajaran.

2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran

Aktivitas Belajar Akuntansi dalam memperhatikan penjelasan terkait materi pelajaran yang disampaikan mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 81,16% menjadi sebesar 88,41% pada siklus II, sehingga dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan secara absolut sebesar 7,25% dan peningkatan secara relatif sebesar 8,94%. Indikator ini mengalami peningkatan karena pada siklus II guru memberikan penekanan pada materi-materi yang penting sehingga siswa bisa lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok

Aktivitas Belajar Akuntansi dalam mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran yang disampaikan mengalami peningkatan skor dari siklus I yaitu sebesar 65,22% menjadi sebesar 89,86% pada siklus II, sehingga dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan secara absolut sebesar 24,64% dan peningkatan secara relatif sebesar 37,80%. Peningkatan relatif pada indikator ini merupakan peningkatan tertinggi di antara peningkatan 10 indikator. Hal ini disebabkan pada siklus II guru lebih memotivasi dan membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan. Bahkan, setiap kelompok diwajibkan untuk mengajukan satu pertanyaan

kepada kelompok lain dan siswa juga diperbolehkan bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami. Oleh sebab itu, indikator ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman

Aktivitas Belajar Akuntansi dalam memberikan saran, pendapat dan jawaban terkait materi pelajaran yang disampaikan mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 66,67% menjadi sebesar 86,96% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan skor secara absolut sebesar 20,29% dan peningkatan secara relatif sebesar 30,43%. Peningkatan indikator ini berkaitan dengan indikator mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran yang disampaikan yang mengalami peningkatan tertinggi. Meningkatnya jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan berbanding lurus dengan meningkatnya jumlah siswa yang menjawab pertanyaan. Oleh sebab itu, indikator ini mengalami peningkatan.

5. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok

Aktivitas Belajar Akuntansi dalam melakukan diskusi kelompok mengalami peningkatan skor dari siklus I yaitu sebesar 85,51% menjadi sebesar 92,75% pada siklus II, sehingga terjadi peningkatan secara absolut sebesar 7,24% dan peningkatan secara relatif sebesar 8,47%.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

Aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan absolut sebesar 8,70% dan peningkatan relatif sebesar 10,73%, dari peningkatan siklus I sebesar 81,16% menjadi 89,86% pada siklus II. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi materi pembelajaran karena siswa *respect* kepada guru yang sedang berbicara dan siswa ingin lebih memahami pelajaran sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok.

7. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*

Aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar kelompok atau saat *games tournament* dengan mengalami peningkatan absolut sebesar 11,60% dan peningkatan relatif sebesar 14,82%, dari peningkatan siklus I sebesar 78,26% menjadi 89,86% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya sehingga antarsiswa satu dengan yang lain saling menghormati yang ditunjukkannya dengan mendengarkan penjelasan dari temannya baik saat belajar kelompok atau saat *games tournament*.

8. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran

Aktivitas siswa dalam mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran mengalami peningkatan absolut sebesar 21,74% dan peningkatan relatif sebesar 31,93%, dari peningkatan siklus I sebesar 68,12% menjadi 89,86% pada siklus II. Siswa lebih rajin mencatat materi yang disampaikan guru karena siswa mendapatkan ilmu tambahan yang tidak didapatkannya di buku pelajaran. Ilmu tambahan tersebut dapat dijadikan sebagai bekal untuk mengerjakan soal belajar kelompok dan saat *games tournament*.

9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

Aktivitas siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan absolut sebesar 13,04% dan peningkatan absolut sebesar 16,08%, dari peningkatan siklus I sebesar 81,16% menjadi 94,20% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (2014: 250) yang berpendapat bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar. Aktivitas siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru meningkat setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) karena dalam belajar kelompok siswa saling berdiskusi dalam menyelesaikan soal belajar kelompok dan juga sebagai bekal saat *games tournament*.

10. Siswa menjawab pertanyaan saat *games tournament*

Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* mengalami peningkatan absolut sebesar 20,29% dan peningkatan relatif sebesar 26,41%, dari peningkatan siklus I sebesar 76,81% menjadi 97,10% pada siklus II. Turnamen merupakan salah satu tahapan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yang penting. Setiap kelompok bertanding dengan kelompok lainnya untuk dapat memecahkan soal saat turnamen. Soal yang berhasil dipecahkan oleh siswa akan menambahkan poin bagi kelompoknya masing-masing. Hal ini memotivasi siswa untuk dapat memecahkan setiap soal turnamen sehingga dapat menjadi kelompok terbaik. Hal tersebut ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 dengan Aktivitas Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%. Hal tersebut sejalan dengan E.Mulyasa (2010: 131) yang berpendapat

bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dengan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Aktivitas lisan belum mencerminkan Aktivitas Belajar Akuntansi yang sesungguhnya. Ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab, tetapi tidak semua siswa diberikan kesempatan menjawab karena keterbatasan waktu.
2. Pihak yang menjadi observer pada siklus I dan II adalah orang yang berbeda. Hal ini dikarenakan pada siklus II, 2 orang yang menjadi observer pada siklus I berhalangan hadir sehingga peneliti mencari observer lain sebanyak 2 orang untuk mengamati Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi yang diambil melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi. Skor persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi telah mencapai indikator keberhasilan Aktivitas Belajar Akuntansi lebih dari 75% yaitu sebesar 76,38% pada siklus I dan 91,30% pada siklus II. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,38% (relatif) dan 14,92% (absolut). Hasil rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi di siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

Terdapat 10 indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dalam penelitian ini dan kesepuluh indikator tersebut telah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu 75%. Selain itu secara individual skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang diperoleh masing-masing siswa juga telah mencapai kriteria minimal yaitu 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta :
 - a. Perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa, agar KBM dapat terlaksana dengan lancar.
 - b. Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a. Diharapkan mampu memperbaiki aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar sehingga dapat menunjukkan peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi secara keseluruhan.
 - b. Diharapkan mampu meneliti respon siswa terhadap implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Hasil angket respon siswa selanjutnya dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://www.dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 11 Mei 2017.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Slavin, Robert. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irfan Dwi Jayanto. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2010). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noni Istifar Rina (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Roda Putar dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Purwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sigit Dwi Purwita. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. UNY.
- Siti Mudrikah (2013). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma'arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. UNY.
- Somantri, Hendi. (2011). *Akuntansi SMK Seri B*. Bandung: CV Armico.
- Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bachri Jamarah dan Aswan Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tukiran Taniredja, dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Uzer. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahid Murni, dkk. (2010). *Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Sekolah/Kelas :

Hari/Tanggal :

Jam :

Pertemuan/Siklus :

Observer :

Petunjuk :

Isilah item-item instrumen Aktivitas Belajar Akuntansi di bawah ini, dengan cara mengisi angka dari skala 1-3 dengan keterangan sebagai berikut :

3 = Aktif

2 = Cukup Aktif

1 = Tidak Aktif

No.	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
Jumlah Skor												
Skor Maksimal												

Keterangan :

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
- Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
- Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
- Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran

- g. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j. Siswa menjawab pertanyaan saat *games tournament*

Pedoman Penyelesaian:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
 - Skor 3 : Siswa membaca materi pelajaran Akuntansi dengan kesadaran sendiri.
 - Skor 2 : Siswa membaca materi pelajaran setelah diperintah guru.
 - Skor 1 : Siswa tidak membaca materi pelajaran Akuntansi.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru saat presentasi materi pelajaran
 - Skor 3 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran dan tidak berbicara dengan temannya.
 - Skor 2 : Siswa sesekali memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran namun terkadang berbicara dengan temannya membahas hal di luar topik pembelajaran.
 - Skor 1 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru saat presentasi materi pembelajaran.
- c. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM atau saat siswa dalam kegiatan kelompok
 - Skor 3 : Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan diskusi berlangsung sebanyak lebih dari satu kali.
 - Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan diskusi berlangsung sebanyak satu kali.
 - Skor 1 : Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan diskusi berlangsung.
- d. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman
 - Skor 3 : Siswa memberi pendapat dan jawaban pada saat turnamen berlangsung sebanyak lebih dari satu kali.
 - Skor 2 : Siswa memberi pendapat dan jawaban pada saat turnamen berlangsung sebanyak satu kali.
 - Skor 1 : Siswa tidak memberi pendapat dan jawaban pada saat turnamen berlangsung.
- e. Siswa berdiskusi dengan teman saat belajar kelompok
 - Skor 3 : Siswa berdiskusi dengan temannya mengenai materi pelajaran akuntansi selama sesi diskusi berlangsung.

- Skor 2 : Siswa berdiskusi dengan temannya mengenai materi pelajaran akuntansi selama lebih dari setengah jalannya sesi diskusi.
- Skor 1 : Siswa tidak berdiskusi dengan temannya mengenai materi pelajaran akuntansi selama sesi diskusi berlangsung.
- f. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan presentasi materi pembelajaran
- Skor 3 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar.
- Skor 2 : Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru namun sesekali bersenda gurau bersama temannya.
- Skor 1 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar.
- g. Siswa mendengarkan penjelasan teman pada saat kegiatan belajar tim dan *games tournament*
- Skor 3 : Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* selama lebih dari setengah jalannya kegiatan diskusi dengan serius.
- Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament* tetapi kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.
- Skor 1 : Siswa tidak mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dan *games-tournament*.
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi materi pembelajaran
- Skor 3 : Siswa aktif mencatat materi akuntansi tanpa disuruh.
- Skor 2 : Siswa mencatat materi akuntansi jika disuruh guru.
- Skor 1 : Siswa tidak mencatat materi akuntansi.
- i. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- Skor 3 : Siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan lengkap dan tepat waktu.
- Skor 2 : Siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok tetapi kurang lengkap dan tepat waktu.
- Skor 1 : Siswa tidak mengerjakan tugas dari guru secara kelompok.
- j. Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament*
- Skor 3 : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* dengan benar.
- Skor 2 : Siswa menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament* tetapi tidak benar/ salah.
- Skor 1 : Siswa tidak menjawab pertanyaan (menulis) saat *games tournament*.

Lampiran 2. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan

Hari/Tanggal :

Siklus :

Jam ke :

Materi :

Jumlah siswa :

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Oktober 2017

Peneliti

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

NIM. 14803244013

Lampiran 3. Silabus

SILABUS

Nama Sekolah : SMK Koperasi Yogyakarta
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas / Semester : XI / 1
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Standar Kompetensi I : Memproses Dokumen Dana Kas di Bank
Kode Kompetensi I : 119 KK 03
Alokasi Waktu : 48 jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan pengelolaan administrasi kas bank	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan yang dibutuhkan untuk pencatatan kas bank disediakan ▪ Bukti transaksi pemakaian kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan pengelolaan kas bank. ▪ Data Transaksi penerimaan dan pengeluaran kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiapkan pengelolaan administrasi kas bank secara lengkap ▪ Menguraikan prosedur penerimaan dan pengeluaran kas bank ▪ Menyiapkan pengelolaan administrasi kas bank 	Tes Tertulis Tes Praktik Tugas-Tugas Studi Kasus Observasi Simulasi	2	1(2)	4	Modul mengelola administrasi kas bank Buku Intermediate Accounting Haryono Yusuf

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	disiapkan							
2. Menghitung mutasi kas bank	<ul style="list-style-type: none"> Saldo awal kas bank diidentifikasi Bukti penerimaan kas bank diidentifikasi Bukti pengeluaran kas bank diidentifikasi Jumlah penerimaan dan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi dihitung 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi mutasi kas bank Mengidentifikasi dokumen penerimaan kas bank Mengidentifikasi dokumen pengeluaran kas bank Mengidentifikasi mutasi kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> Menguraikan cara mengidentifikasi saldo awal kas bank Menguraikan cara mengidentifikasi bukti penerimaan kas bank Menguraikan cara mengidentifikasi bukti pengeluaran kas bank Menguraikan cara mengidentifikasi jumlah penerimaan dan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi 		2	1(1)	4	
3. Membukukan mutasi kas bank	<ul style="list-style-type: none"> Bukti penerimaan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Bukti penerimaan dan pengeluaran kas 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan cara membukukan mutasi kas bank 					

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<p>pengeluaran kas bank diverifikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Jumlah penerimaan dan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi dibukukan Hasil mutasi data penerimaan dan pengeluaran kas bank diidentifikasi 	<p>bank</p> <ul style="list-style-type: none"> Memverifikasi jumlah penerimaan dan membukukan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi Mengidentifikasi hasil mutasi data penerimaan dan pengeluaran kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dokumen mutasi kas bank Menguraikan prosedur pencatatan mutasi kas bank Membukukan mutasi kas bank 					
4. Menyusun laporan rekonsiliasi bank	<ul style="list-style-type: none"> Laporan rekening koran bank dan catatan perusahaan serta data 	<ul style="list-style-type: none"> Rekonsiliasi bank Bentuk-bentuk rekonsiliasi bank Menghitung selisih kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan laporan rekening koran bank dan catatan peru-sahaan serta data pendukung rekonsiliasi bank Mengidentifikasi selisih 		3	4 x2		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	pendukung rekonsiliasi bank diidentifikasi ▪ Selisih antara rekening koran bank dan catatan perusahaan diidentifikasi ▪ Laporan rekonsiliasi bank disajikan	▪ Menyesuaikan saldo kas bank ▪ Menyusun rekonsiliasi bank	antara rekening koran bank dan catatan perusahaan ▪ Menyajikan laporan rekonsiliasi bank					
5. Membukukan penyesuaian kas di bank	▪ Data penyesuaian kas di bank diidentifikasi ▪ Data penyesuaian kas di bank dibukukan	▪ Penyesuaian saldo kas bank	▪ Menyajikan laporan rekening koran bank dan catatan perusahaan serta data pendukung rekonsiliasi bank ▪ Mengidentifikasi selisih antara rekening koran bank dan catatan perusahaan ▪ Menyajikan laporan rekonsiliasi bank		2	2x4		

Lampiran 4. RPP Siklus I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) Siklus I**

Satuan Pendidikan	: SMK KOPERASI YOGYAKARTA
Program Keahlian	: Akuntansi
Materi Pembelajaran	: Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Kelas/Semester	: XI AK 1 / 1 (gasal)
Pertemuan	: 1 kali pertemuan
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit

Standar Kompetensi : Mengelola dokumen transaksi kegiatan kas

Kompetensi Dasar : 4. Menyusun Rekonsiliasi Bank

Indikator : 1. Menyiapkan data pendukung rekonsiliasi bank
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk rekonsiliasi bank
3. Memahami jenis-jenis transaksi yang terdapat dalam rekonsiliasi bank

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyiapkan data pendukung rekonsiliasi bank.
2. Siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk rekonsiliasi bank.
3. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis transaksi yang terdapat dalam rekonsiliasi bank.

B. Materi Pembelajaran (Terlampir)

1. Pengertian Rekonsiliasi Bank
2. Bentuk-bentuk Rekonsiliasi Bank
3. Faktor-faktor yang Menyebabkan Perbedaan Antara Saldo Kas Perusahaan dan Saldo Kas Bank

C. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

D. Kegiatan Pembelajaran :

Langkah-langkah :

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
1	PENDAHULUAN: a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan presensi. b. Apersepsi : <i>mereview</i> materi minggu lalu dan memberikan motivasi kepada siswa. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi rekonsiliasi bank. d. Guru membagi siswa ke dalam lima kelompok (setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa) dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). e. Peneliti membacakan aturan permainan dan tata cara pelaksanaan turnamen.	10 menit
2	KEGIATAN INTI: Eksplorasi : a. Siswa diberi handout oleh guru dan siswa diberikan waktu untuk membaca handout tersebut. b. Mencermati dengan teliti dan seksama tentang materi rekonsiliasi bank. c. Siswa bersama kelompok (yang sudah dibentuk	70 Menit

	<p>oleh guru) untuk mendiskusikan soal yang telah dibagikan oleh guru.</p> <p>d. Siswa saling membantu teman satu kelompoknya untuk memahami materi rekonsiliasi bank.</p> <p>Elaborasi :</p> <p>a. Siswa diberikan penjelasan mengenai model pembelajaran <i>teams games tournament</i> oleh guru.</p> <p>b. Siswa diberikan penjelasan oleh guru mengenai peraturan <i>match a match</i> kepada siswa.</p> <p>c. Siswa melakukan kegiatan <i>games</i> bersama teman satu kelompoknya.</p> <p>d. Guru mempersiapkan meja turnamen.</p> <p>e. Siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, baik kepada guru maupun kepada temannya.</p> <p>f. Pelaksanaan turnamen (alokasi waktu 50 menit)</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>Menanyakan kepada siswa seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan.</p>	
3	<p>PENUTUP:</p> <p>a. Peneliti memberikan hadiah kepada tiga kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi dalam pelaksanaan turnamen.</p> <p>b. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Guru menutup pelajaran.</p>	10 Menit

E. Sumber Belajar

1. Warren, Reeve, and Fess. 2005. *Pengantar Akuntansi Buku 1 Edisi 21*. Jakarta: Salemba Empat
2. Hendi Somantri Drs. 2011. *Memahami AKUNTANSI SMK Seri B*. Semarang: Armico
3. Al. Haryono Jusup. 2003. *Dasar-dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: STIE YKPN

F. Media Pembelajaran

1. Power Point mengenai Rekonsiliasi Bank
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Penghapus
5. LCD Proyektor
6. Laptop

G. Penilaian

1. Soal (terlampir)
2. Jawaban (terlampir)

Menyetujui,
Guru Kolaborator

Ratri Rahmawati, S.Pd

Yogyakarta, 16 Oktober 2017
Observer

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

MODUL SIKLUS I

REKONSILIASI BANK

A. Pengertian Rekonsiliasi Bank

Rekonsiliasi bank adalah melakukan penambahan atau pengurangan terhadap saldo kas menurut catatan perusahaan ataupun saldo menurut saldo rekening koran sesuai dengan penyebab perbedaan dan pada akhirnya akan diketahui saldo yang sebenarnya.

Tujuan rekonsiliasi adalah :

1. Penyesuaian saldo kas menurut pembukuan bank dengan pembukuan yang disusun oleh perusahaan dalam bentuk giro atau rekening koran.
2. Mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank.
3. Mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah dilakukan oleh bank tetapi belum dicatat oleh perusahaan.

Kegunaan rekonsiliasi bank antara lain :

1. Mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank.
2. Mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah dilakukan oleh bank, tetapi belum dicatat oleh perusahaan.
3. Untuk membuktikan bahwa semua transaksi kas dan pencatatannya telah dilakukan dengan benar.

Dokumen-dokumen yang digunakan dalam proses rekonsiliasi bank antara lain :

1. Buku jurnal penerimaan kas
2. Buku jurnal pengeluaran kas (register cek)
3. Rekening koran untuk periode yang bersangkutan
4. Daftar bukti setoran ke bank untuk periode yang bersangkutan

5. Bukti penerimaan dan pengeluaran kas dengan dokumen pendukungnya.

B. Bentuk-bentuk Rekonsiliasi Bank

Bentuk rekonsiliasi bank dapat disusun dalam dua bentuk yaitu sebagai berikut :

1. Rekonsiliasi bank yang dilakukan hanya terhadap saldo akhir
 - a. Bentuk Skontro (account form). Dalam bentuk ini saldo rekening koran bank dan saldo kas bank menurut catatan perusahaan disajikan dengan bentuk sebelah menyebelah (bentuk horizontal).

..... (Nama Perusahaan)
Laporan Rekonsiliasi Bank
 (Periode Laporan)

Saldo menurut buku kas	xxx	Saldo menurut rekening koran	xxx
Kas kecil	<u>(xxx)</u>		
Saldo besar sbml rekonsiliasi	xxx		
Ditambah :		Ditambah :	
Penagihan inkaso	xxx	Koreksi penyetoran	xxx
Koreksi penarikan cek	xxx	Setoran masih dalam proses	xxx
Koreksi penyetoran	xxx	Koreksi pencatatan penyetoran	xxx
Jasa giro bank	<u>xxx</u>	Koreksi pembebanan angsuran	<u>xxx</u>
Subtotal	<u>xxx</u> +	Subtotal	<u>xxx</u> +
Penjumlahan	xxx	Penjumlahan	xxx
Dikurangi :		Dikurangi :	
Biaya inkaso piutang	xxx	Koreksi penyetoran	xxx
Koreksi penarikan cek	xxx	Cek masih dalam peredaran	xxx
Cek tidak cukup dana	xxx	Koreksi penyetoran	xxx
Biaya administrasi	xxx	Koreksi penyetoran PT BIMA	<u>xxx</u>
Biaya pajak penghasilan	<u>xxx</u>		
Subtotal	<u>(xxx)</u>	Subtotal	<u>(xxx)</u>
Saldo kas prsh.setelah rekonsiliasi	xxx	Saldo rek.koran setelah rekonsiliasi	xxx

- b. Rekonsiliasi saldo bank akhir menurut bank ke arah saldo menurut catatan perusahaan. Biasanya berbentuk laporan (report form). Dalam bentuk ini saldo rekening koran bank dan saldo kas bank menurut catatan perusahaan disajikan dengan bentuk atas bawah (bentuk vertikal).

..... (Nama Perusahaan)
Laporan Rekonsiliasi Bank
 (Periode Laporan)

Saldo menurut rekening koran per **Rp xxx**

1. Menambah

• Setoran dalam perjalanan	Rp xxx	
• Cek kosong dari debitur	Rp xxx	
• Biaya inkaso	Rp xxx	
• Biaya administrasi	Rp xxx	
• Koreksi kesalahan	<u>Rp xxx</u> +	
Jumlah		Rp xxx

2. Mengurangi

• Cek dalam peredaran	Rp xxx	
• Hasil inkaso	Rp xxx	
• Jasa Giro	Rp xxx	
• Koreksi kesalahan	<u>Rp xxx</u> +	
Jumlah		<u>(Rp xxx)</u>

Saldo menurut buku kas perusahaan **Rp xxx**

3. Rekonsiliasi bank yang dilakukan terhadap saldo awal, penerimaan, pengeluaran, dan saldo akhir
 - a. Bentuk 4 kolom
 - b. Bentuk 8 kolom: Rekonsiliasi bank untuk mencari saldo kas yang benar dengan membandingkan laporan kas selama 2 bulan.

C. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perbedaan Saldo antara Kas Perusahaan dan Saldo di Bank

Setelah menerima Rekening Koran dari bank, pihak perusahaan akan membandingkan saldo kas bank menurut perusahaan dengan menurut rekening koran bank. Jika terdapat perbedaan, perusahaan harus segera menyampaikan laporan rekonsiliasi bank kepada bank yang bersangkutan dalam jangka waktu tertentu. Seandainya perusahaan tidak menyampaikan laporan rekonsiliasi kepada bank, maka pihak bank akan menganggap saldo menurut bank sudah benar. Untuk itu, biasanya perusahaan akan segera melakukan rekonsiliasi bank jika terdapat perbedaan saldo dan dilakukan oleh petugas yang tidak terlibat dalam pengelolaan kas.

Langkah selanjutnya setelah diketahui adanya perbedaan saldo adalah melakukan identifikasi penyebab timbulnya perbedaan saldo kas. Secara umum faktor yang dapat menyebabkan perbedaan saldo kas menurut perusahaan dengan saldo menurut rekening koran serta pengaruhnya terhadap saldo sebelum rekonsiliasi sebagai berikut:

1. Mempengaruhi saldo perusahaan :
 - a. Menambah saldo perusahaan :
 - 1) Penerimaan yang telah dicatat oleh bank tetapi belum dicatat oleh perusahaan, misalnya :
 - a) Hasil inkaso bank : Penagihan piutang perusahaan yang dilakukan oleh bank, dan pihak perusahaan belum mencatat sebagai penerimaan
 - b) Jasa Giro : Jasa bunga yang diberikan oleh bank kepada perusahaan karena mempunyai simpanan di bank

- c) Transfer bank : Perusahaan mendapat transfer uang dari perusahaan lain atas pembayaran piutang atau penjualan tunai
- 2) Kesalahan perusahaan mencatat pengeluaran perusahaan terlalu besar.
- 3) Kesalahan perusahaan mencatat penerimaan perusahaan terlalu kecil.
- b. Mengurangi saldo perusahaan :
 - 1) Pengeluaran yang sudah dicatat oleh bank tetapi belum dicatat oleh perusahaan, misalnya :
 - a) Biaya administrasi bank : biaya yang di bebaskan bank kepada perusahaan
 - b) Cek ditempat (counter cek) : pengambilan uang tidak melalui cek tetapi dengan menggunakan formulir (slip) yang disediakan oleh bank untuk pengambilan uang
 - c) Biaya inkaso oleh bank atas realisasi perusahaan
 - 2) Kesalahan perusahaan mencatat pengeluaran terlalu kecil.
 - 3) Kesalahan perusahaan mencatat penerimaan perusahaan terlalu besar.
 - 4) Setoran cek tidak cukup dana / cek kosong : cek yang diterima perusahaan dari pelanggan, tetapi setelah di tukar ke bank ternyata dikembalikan oleh bank karena tidak cukup dana.
- 2. Mempengaruhi saldo bank :
 - a. Menambah saldo bank
 - 1) Setoran atau penerimaan perusahaan yang sudah dicatat oleh perusahaan tetapi belum dicatat bank, misalnya :
 - i. Setoran dalam proses (*Deposit in transit*) : setoran ke bank tetapi oleh bank belum dicatat karena kemungkinan bank sudah tutup kas
 - ii. Penerimaan tagihan belum disetor ke bank : kas perusahaan yang belum disetor ke bank

iii. Setoran yang diterima oleh bank pada akhir bulan, tetapi dilaporkan sebagai setoran bulan berikutnya karena laporan bank sudah ditutup.

b. Mengurangi saldo bank :

1) Pengeluaran yang sudah dicatat oleh perusahaan tetapi belum dicatat oleh bank, misalnya :

Cek dalam peredaran (*outstanding check*) : cek yang sudah dikeluarkan oleh perusahaan, tetapi belum di tukarkan ke bank

2) Kesalahan bank mencatat pengeluaran perusahaan terlalu kecil.

3) Kesalahan bank mencatat penerimaan perusahaan terlalu besar.

Lampiran 5. Bahan Ajar (PPT) Siklus I

SELAMAT PAGI
ASSALAMU'ALAIKUM
...
SMK KOPERASI YOGYAKARTA

REKONSILIASI BANK
akuntansi
Nur Fauziah Eka Pratiwi

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Pengertian**
Memahami pengertian Rekonsiliasi Bank
2. **Bentuk-bentuk**
Mengetahui bentuk-bentuk Rekonsiliasi Bank
3. **Faktor-faktor**
Mengetahui jenis-jenis transaksi yang terdapat dalam rekonsiliasi bank

Pengertian

Rekonsiliasi bank adalah melakukan penambahan atau pengurangan terhadap saldo kas menurut catatan perusahaan ataupun saldo menurut saldo rekening koran sesuai dengan penyebab perbedaan dan pada akhirnya akan diketahui saldo yang sebenarnya.

Bentuk-bentuk Rekonsiliasi

Account Form Report Form Report Form

Tujuan Rekonsiliasi Bank

1. Penyesuaian saldo kas menurut pembukuan bank dengan pembukuan yang disusun oleh perusahaan dalam bentuk giro atau rekening koran.
2. Mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank.
3. Mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah dilakukan oleh bank tetapi belum dicatat oleh perusahaan.

Jenis-jenis transaksi

01. Setoran dalam proses
02. Cek dalam peredaran
03. Kesalahan Pencatatan
04. Inkaso Bank

Cek Kosong
Cek ditempatkan

Lampiran 6. Soal Diskusi Siklus I

SOAL REKONSILIASI BANK

Saldo Kas Perusahaan	Saldo Rekening Koran
Saldo kas per 31 Desember 2016 Rp 147.800.000	Saldo rekening koran per 31 Desember 2016 Rp 172.267.500
Ditambah :	Ditambah :
Dikurangi :	Dikurangi :
Saldo yang benar Rp	Saldo yang benar Rp

1. Cek yang diterima dari debitor sebesar Rp 12.000.000 , ditolak oleh bank karena tidak cukup dana.
2. Hasil inkaso bank sebesar Rp 21.000.000 , dikurangi biaya inkaso Rp 100.000
3. Setoran dalam proses sebesar Rp 38.000.000
4. Cek dalam peredaran berjumlah Rp 62.000.000
5. Cek No. C.001542 yang dikeluarkan untuk membayar hutang sebesar Rp 10.000.000, dicatat oleh perusahaan dengan jumlah Rp 1.000.000. Kesalahan pencatatan terjadi di pihak perusahaan.
6. Jasa giro (bunga) sebesar Rp 587.500 untuk keuntungan perusahaan dan biaya administrasi bank Rp 20.000 yang dibebankan kepada perusahaan, sudah diperhitungkan oleh bank. Namun, jumlah-jumlah yang bersangkutan belum dicatat oleh perusahaan.

Lampiran 7. Soal *Games Tournament*

Cerdas Cermat
Rekonsiliasi

Setoran dalam proses adalah Simpanan atau penyetoran uang oleh perusahaan atau nasabah pada akhir bulan, tetapi oleh bank belum dicatat.

BENAR

SALAH

Cek ditempat adalah Cek yang diterima perusahaan, kemudian langsung didepositokan ke bank, tetapi oleh bank cek itu dikembalikan karena tidak cukup dana.

BENAR

SALAH

Cek dalam peredaran adalah Cek yang telah dikeluarkan perusahaan, tetapi oleh pemegang cek belum diuangkan ke bank, shg pengeluaran tersebut belum dicatat oleh bank.

BENAR

SALAH

Tujuan rekonsiliasi bank yaitu Penyesuaian saldo kas menurut pembukuan bank dengan pembukuan yang disusun oleh perusahaan dalam bentuk giro atau rekening koran.

BENAR

SALAH

Cek kosong adalah Cek yang telah dikeluarkan perusahaan, tetapi oleh pemegang cek belum diuangkan ke bank, shg pengeluaran tersebut belum dicatat oleh bank.

BENAR

SALAH

Inkaso Bank adalah Penagihan piutang atas nama perusahaan dan dilakukan oleh bank, tetapi oleh bank belum dilaporkan ke perusahaan.

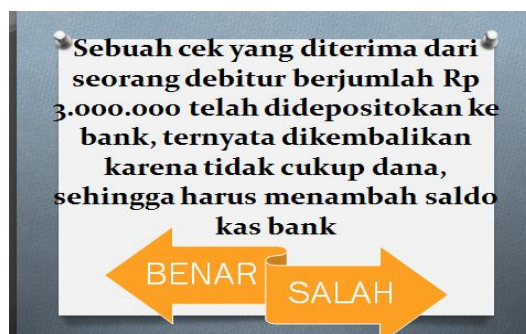
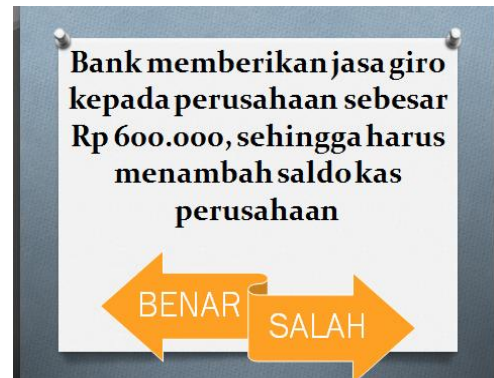
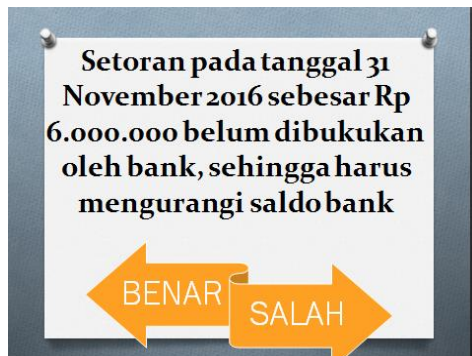
BENAR

SALAH

Sebuah cek yang telah dikeluarkan perusahaan ternyata belum ditukarkan oleh penerima ke bank, sehingga harus mengurangi saldo bank

BENAR

SALAH



Soal Turnamen Lomba Cerdas Cermat Rekonsiliasi.

Soal Wajib BENAR ATAU SALAH (bernilai 10)

1. Setoran dalam proses adalah Simpanan atau penyetoran uang oleh perusahaan atau nasabah pada akhir bulan, tetapi oleh bank belum dicatat. (BENAR)
2. Cek ditempat adalah Cek yang diterima perusahaan, kemudian langsung didepositokan ke bank, tetapi oleh bank cek itu dikembalikan karena tidak cukup dana. (SALAH)
3. Cek dalam peredaran adalah Cek yang telah dikeluarkan perusahaan, tetapi oleh pemegang cek belum diuangkan ke bank, shg pengeluaran tersebut belum dicatat oleh bank. (BENAR)
4. Inkaso Bank adalah Penagihan piutang atas nama perusahaan dan dilakukan oleh bank, tetapi oleh bank belum dilaporkan ke perusahaan. (BENAR)
5. Cek kosong adalah Cek yang telah dikeluarkan perusahaan, tetapi oleh pemegang cek belum diuangkan ke bank, shg pengeluaran tersebut belum dicatat oleh bank. (SALAH)
6. Tujuan rekonsiliasi bank yaitu Penyesuaian saldo kas menurut pembukuan bank dengan pembukuan yang disusun oleh perusahaan dalam bentuk giro atau rekening koran. (BENAR)
7. Sebuah cek yang telah dikeluarkan perusahaan ternyata belum ditukarkan oleh penerima ke bank, sehingga harus mengurangi saldo bank (BENAR)
8. Setoran pada tanggal 31 November 2016 sebesar Rp 6.000.000 belum dibukukan oleh bank, sehingga harus mengurangi saldo bank (SALAH)
9. Bank memberikan jasa giro kepada perusahaan sebesar Rp 600.000, sehingga harus menambah saldo kas perusahaan (BENAR)
10. Sebuah cek yang diterima dari seorang debitur berjumlah Rp 3.000.000 telah didepositokan ke bank, ternyata dikembalikan karena tidak cukup dana, sehingga harus menambah saldo kas bank (SALAH)

Soal FINAL dari 3 tim terbaik (bernilai 30 jika benar, berkurang 10 jika salah)

1. Cek No. 01 yang dikeluarkan untuk membayar hutang sebesar Rp 9.000.000, dicatat oleh perusahaan dengan jumlah Rp 1.000.000. Kesalahan pencatatan terjadi di pihak perusahaan.
2. Cek yang diterima dari debitor sebesar Rp 10.000.000 , ditolak oleh bank karena tidak cukup dana.
3. Hasil inkaso bank sebesar Rp 20.000.000
4. Setoran dalam proses sebesar Rp 38.000.000
5. Cek dalam peredaran berjumlah Rp 62.000.000

Lampiran 8. Hasil Observasi Belajar Akuntansi

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Siklus : I

Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2017

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	H	i	j	
	Kelompok 1											
2	Alderinda K	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	23
3	Anggraini Puspa	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	19
10	Enggar Dinda N	2	3	2	1	2	2	2	2	3	1	20
14	Meta Ayu Y	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	20
20	Syahla M	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	19
Jumlah Skor		10	11	8	6	10	10	10	11	15	10	101
Skor Maksimal		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	150

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 2											
4	Azizah Khoir	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	25
7	Cintya Rima	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	26
17	Rizkyzulfa	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	19
19	Sanova R	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	23
Jumlah Skor		9	10	7	7	10	10	12	6	11	11	93
Skor Maksimal		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	120

Yogyakarta, 20 Oktober 2017

Pengamat,

Vincentia Nur Septiani
NIM. 14803244013

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Siklus : I

Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2017

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 3											
9	Dienovita A	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	23
13	Maulidina Hima	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28
15	Niken Apriliana	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	23
21	Tegar Setyawan	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	23
23	Yurieke Ristania	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	24
Jumlah Skor		15	11	11	15	15	12	11	10	10	11	121
Skor Maksimal		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	150

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 4											
1	Adella Saputri	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	19
11	Erlitia Liza	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	26
16	Ninuk Damayanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
18	Rr. Nova R.	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	22
Jumlah Skor		11	12	8	9	10	10	9	8	10	10	97
Skor Maksimal		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	120

Yogyakarta, 20 Oktober 2017

Pengamat,

Mia Nuktiana Banowati

NIM. 14804241009

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Siklus : I

Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2017

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	G	h	i	j	
	Kelompok 5											
5	Azizah Yuli F	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	26
6	Bela Oktafiani	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21
8	Dian Octavianus	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24
12	Ika Novita Sari	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	22
22	Vilia Ay N	2	3	1	1	3	3	2	3	2	2	22
Jumlah Skor		10	12	11	9	14	14	12	12	10	11	115
Skor Maksimal		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	150

Yogyakarta, 20 Oktober 2017
Pengamat,

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi
NIM. 14803244013

REKAP HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SIKLUS I

Nama Sekolah : SMK Koperasi Yogyakarta
 Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank
 Kelas/Semester : XI Akuntansi 1/ 1
 Hari/Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2017

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor Individu
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis				
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j		
1	ADELLA SAPUTRI	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	19	63,33%
2	ALDERINDA K	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	19	63,33%
3	ANGGRAINI PUSPA	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	23	76,67%
4	AZIZAH KHOIRUN NISA	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	25	83,33%
5	AZIZAH YULI FADRIAN	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	26	86,67%
6	BELA OKTAFIANI	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	70,00%
7	CINTYA RIMA PUSPITA	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	26	86,67%
8	DIAN OKTAVIANUS	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24	80,00%
9	DIENOVITA ARIFKA	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	23	76,67%
10	ENGGAR DINDA N	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	19	63,33%
11	ERLITA LIZA ELFIANA	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	26	86,67%
12	IKA NOVITA SARI	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	22	73,33%
13	MAULIDINA HIMA P	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28	93,33%

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor Individu
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis				
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j		
14	META AYU YUNIAR	2	3	2	1	2	2	2	2	3	1	20	66,67%
15	NIKEN APRILIANA	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	23	76,67%
16	NINUK DAMAYANTI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100,00%
17	RIZKYZULFA W	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	19	63,33%
18	Rr. NOVA RIYANNISYA	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	22	73,33%
19	SANOVA ROMADHANI	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	23	76,67%
20	SYAHLA MOURISA T	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	20	66,67%
21	TEGAR SETYAWAN	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	23	76,67%
22	VILIA AYU NINGTYAS	2	3	1	1	3	3	2	3	2	2	22	73,33%
23	YURIEKE RISTANIA	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	24	80%
Jumlah Skor		55	56	45	46	59	56	54	47	56	53	527	
Skor Maksimal		69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	690	
% Aktivitas Tiap Indikator		79,71%	81,16%	65,22%	66,67%	85,51%	81,16%	78,26%	68,12%	81,16%	76,81%		
Rata-rata Skor Aktivitas Belajar Akuntansi												76,38	76,38%
Jumlah Siswa yang Skor Aktivitas Belajar Akuntansi $\geq 75\%$													13
Persentase Siswa yang Skor Aktivitas Belajar Akuntansi $\geq 75\%$													56,52%

Lampiran 9. Catatan Lapangan Siklus I

CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Oktober 2017
Siklus : I (Pertama)
Jam ke : 3 – 4 (Pukul 10.00 – 11.30 WIB)
Materi : Rekonsiliasi Bank
Jumlah siswa : 23 Siswa
Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 10.00 WIB. Guru yang mengampu pembelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi 1 adalah Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, melakukan presensi siswa, dan melakukan apersepsi mengenai materi yang akan di ajarkan yaitu Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan penerapan Model Pembelajaran Koooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti dibantu *observer* membagikan *number tag* dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengamatan Aktivitas Belajar Akuntansi. Dalam penjelasan guru, guru menekankan bahwa pembelajaran ini akan berlangsung menyenangkan dan dibutuhkan kemampuan individu dan kelompok agar dapat menang dalam *games* ini. Kemudian guru membacakan nama anggota masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang terbagi menjadi 5 kelompok. Setelah dibacakan pembagian kelompok, siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya dan peneliti membagikan nomor meja sesuai kelompok.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi menggunakan *slide powerpoint* dan *whiteboard*. Presentasi ini dilakukan oleh guru selama 20 menit. Dalam tahap presentasi ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, menulis materi yang disampaikan oleh guru, dan siswa bertanya apabila terdapat materi yang kurang jelas.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan belajar kelompok. Guru meminta siswa untuk mempelajari dan mendiskusikan materi bersama kelompoknya, kemudian peneliti membagikan soal diskusi kelompok. Siswa antusias saat kegiatan belajar kelompok ini karena siswa saling berdiskusi untuk memecahkan soal dan tidak jarang siswa yang bertanya kepada guru atau peneliti mengenai soal maupun materi yang dirasa belum jelas. Kelompok yang sudah menyelesaikan seluruh soal dapat langsung menyerahkan hasil pekerjaannya kepada guru.

Tahap terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu *games tournament*. *Games tournament* berupa *Games Benar-Salah Akuntansi*, guru menjelaskan aturan permainan. Soal turnamen dan lembar jawaban disediakan oleh guru, soal-soal ditampilkan pada *slide power point*. Setiap kelompok memiliki soal wajib yang harus dijawab, apabila dijawab dengan benar mendapat skor 10. Sebelum dilanjutkan soal berikutnya perwakilan masing-masing anggota kelompok menempati meja turnamen secara bergantian, kemudian dibacakan soal rebutan oleh guru. Setiap siswa yang menjadi perwakilan di meja turnamen diperkenankan untuk menjawab pertanyaan *games*. Soal rebutan ini jika dijawab dengan benar mendapat skor 10. Setelah soal sudah terjawab semua oleh siswa, diperoleh hasil sebagai berikut: kelompok 3 berhasil menjadi juara pertama

dengan skor 80, kelompok 4 berhasil menjadi juara kedua dengan skor 60, dan kelompok 5 berhasil menjadi juara ketiga dengan skor 50. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pembagian hadiah kepada kelompok pemenang dan ditutup dengan salam serta berdoa.

Dalam kegiatan pembelajaran di siklus pertama, masih terdapat beberapa kendala. Kendala yang timbul yaitu siswa masih pasif dalam bertanya. Oleh sebab itu, perlu dilakukan refleksi untuk mengatasi kendala tersebut.

Yogyakarta, 20 Oktober 2017

Peneliti,

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

NIM. 14803244013

Lampiran 10. RPP Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) Siklus II

Satuan Pendidikan	: SMK KOPERASI YOGYAKARTA
Program Keahlian	: Akuntansi
Materi Pembelajaran	: Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Kelas/Semester	: XI AK 1 / 1 (gasal)
Pertemuan	: 1 kali pertemuan
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit

Standar Kompetensi : Mengelola dokumen transaksi kegiatan kas

Kompetensi Dasar : 5. Membukukan penyesuaian kas di bank

Indikator : 1. Mengidentifikasi selisih antara rekening koran bank dan catatan perusahaan
2. Mengidentifikasi laporan bank

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi data penyesuaian kas di bank
2. Siswa dapat menyusun jurnal penyesuaian
3. Siswa dapat memposting data penyesuaian kas di bank

B. Materi Pembelajaran (Terlampir)

1. Transaksi-transaksi yang mempengaruhi saldo kas/bank
2. Jurnal penyesuaian kas perusahaan
3. Posting data penyesuaian kas

C. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

D. Kegiatan Pembelajaran :

Langkah-langkah :

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
1	PENDAHULUAN: a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan presensi. b. Apersepsi : <i>mereview</i> materi minggu lalu dan memberikan motivasi kepada siswa. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi rekonsiliasi bank. d. Guru membagi siswa ke dalam lima kelompok (setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa) dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). e. Peneliti membacakan aturan permainan dan tata cara pelaksanaan turnamen.	10 menit
2	KEGIATAN INTI: Eksplorasi : a. Siswa diberi handout oleh guru dan siswa diberikan waktu untuk membaca handout tersebut. b. Mencermati dengan teliti dan seksama tentang materi rekonsiliasi bank. c. Siswa bersama kelompok (yang sudah dibentuk	60 menit

	<p>oleh guru) untuk mendiskusikan soal yang telah dibagikan oleh guru.</p> <p>d. Siswa saling membantu teman satu kelompoknya untuk memahami materi rekonsiliasi bank.</p> <p>Elaborasi :</p> <p>a. Siswa diberikan penjelasan mengenai model pembelajaran <i>teams games tournament</i> oleh guru.</p> <p>b. Siswa diberikan penjelasan oleh guru mengenai peraturan <i>match a match</i> kepada siswa.</p> <p>c. Siswa melakukan kegiatan <i>games</i> bersama teman satu kelompoknya.</p> <p>d. Guru mempersiapkan meja turnamen.</p> <p>e. Siswa diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, baik kepada guru maupun kepada temannya.</p> <p>f. Pelaksanaan turnamen (alokasi waktu 40 menit)</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>Menanyakan kepada siswa seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan.</p>	
3	<p>PENUTUP:</p> <p>a. Peneliti memberikan hadiah kepada tiga kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi dalam pelaksanaan turnamen.</p> <p>b. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Guru menutup pelajaran.</p>	20 menit

E. Sumber Belajar

1. Warren, Reeve, and Fess. 2005. *Pengantar Akuntansi Buku 1 Edisi 21*. Jakarta: Salemba Empat
2. Hendri Somantri Drs. 2004. *Memahami AKUNTANSI SMK Seri B*. Semarang: Armico
3. Al. Haryono Jusup. 2003. *Dasar-dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: STIE YKPN

F. Media Pembelajaran

1. Power Point mengenai Rekonsiliasi Bank
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Penghapus
5. LCD Proyektor
6. Laptop

G. Penilaian

1. Soal (terlampir)
2. Jawaban (terlampir)

Menyetujui,
Guru Kolaborator

Ratri Rahmawati, S.Pd

Yogyakarta, 23 Oktober 2017
Observer

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi

Lampiran 11. Bahas Ajar Siklus II



REKONSILIASI BANK	
Saldo menurut catatan perusahaan	Saldo menurut rekening koran
Ditambah : Penagihan inkaso bank <u>Jasa Giro</u>	Ditambah : Setoran dalam proses
Dikurangi : <u>Cek kosong</u> <u>Cek ditempatkan</u> Biaya inkaso Biaya administrasi bank	Dikurangi : Cek dalam peredaran

Jurnal Penyesuaian Saldo Kas				
1. Cek yang ditolak				
Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Juli 31	Piutang Dagang		Rp 12.500.000	
	Kas			Rp 12.500.000
2. Koreksi kesalahan				
Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Juli 31	Utang Dagang		Rp 3.600.000	
	Kas			Rp 3.600.000

Jurnal Penyesuaian Saldo Kas				
3. Inkaso Bank				
Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Juli 31	Kas		Rp 20.900.000	
	Beban lain-lain		Rp 100.000	
	Piutang dagang			Rp 21.000.000
4. Jasa Giro				
Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Juli 31	Kas		Rp 27.500	
	Beban lain-lain		Rp 50.000	
	Pendapatan bunga			Rp 77.500

Posting Buku Besar (Akun : Kas)					
Tgl	Akun	Ref	Debet	Kredit	Saldo
31	Saldo				Debet Rp 126.900.000
Juli	Posting	JKm	Rp 194.500.000		Rp 321.400.000
	Posting	JKk		Rp 195.600.000	Rp 125.800.000
	Posting	JU		Rp 12.500.000	Rp 113.300.000
	Posting	JU		Rp 3.600.000	Rp 109.700.000
	Posting	JU	Rp 20.900.000		Rp 130.600.000
	Posting	JU	Rp 27.500		Rp 130.627.500

Lampiran 12. Soal Diskusi

Pada tanggal 31 Agustus 2012 akun Kas PD GALIH menunjukkan saldo Rp 128.100.000. Rekening koran dari bank, pada tanggal yang sama menunjukkan saldo Rp 166.475.000. Hasil rekonsiliasi atas catatan perusahaan dan rekening koran, diketahui penyebab terjadi perbedaan saldo kas sebagai berikut:

1. Setoran dalam proses sebesar Rp 36.000.000
2. Cek yang masih dalam peredaran terdiri atas:
 - No. AX.20065 sebesar Rp 17.500.000
 - No. AX 20073 sebesar Rp 26.000.000
 - No. AX 20077 sebesar Rp 22.500.000
3. Cek yang diterima dari PT VIRRA untuk pelunasan utang sebesar Rp 15.000.000, ditolak oleh bank karena tidak cukup dana.
4. Bank berhasil menginkaso piutang perusahaan sebesar Rp 23.500.000, dikurangi biaya inkaso Rp 150.000. Jumlah-jumlah tersebut belum dicatat oleh perusahaan.
5. Bank telah memperhitungkan jasa giro sebesar Rp 75.000 dan biaya administrasi sebesar Rp 50.000. Jumlah-jumlah tersebut belum dicatat oleh perusahaan.

Berdasarkan data di atas:

1. Buat laporan rekonsiliasi bank
2. Buat jurnal yang diperlukan setelah rekonsiliasi bank

Lampiran 13. Soal *GamesTournament*



GAMES AKUNTANSI BENAR-SALAH

SMK Koperasi Yogyakarta

Penerimaan piutang melalui inkaso bank sebesar Rp 20.000.000
(dicatat mengurangi saldo kas perusahaan)

SALAH **BENAR**

Setoran dalam proses sebesar Rp 38.000.000
(dicatat menambah saldo rekening koran)

SALAH **BENAR**

Cek dari debitur sebesar Rp 12.500.000 yang ditolak oleh bank karena tidak cukup dana.
Jurnal :

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Juli 31	Piutang Dagang		Rp 12.500.000	
	Kas			Rp 12.500.000

SALAH **BENAR**

Cek dalam peredaran berjumlah Rp 62.000.000
(dicatat menambah saldo kas perusahaan)

SALAH **BENAR**

Penerimaan piutang melalui inkaso bank sebesar Rp 20.000.000 , dikurangi biaya inkaso sebesar Rp 100.000

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
31	Kas		Rp 19.900.000	
	Beban lain-lain		Rp 100.000	
	Piutang dagang			Rp 20.000.000

SALAH **BENAR**

Cek yang diterima untuk pelunasan utang sebesar Rp 15.000.000, ditolak oleh bank karena tidak cukup dana
(mengurangi saldo rekening koran)

SALAH **BENAR**

Cek yang diterima untuk pelunasan utang sebesar Rp 15.000.000, ditolak oleh bank karena tidak cukup dana
(mengurangi saldo rekening koran)

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
31	Kas		Rp 15.000.000	
	Piutang dagang			Rp 15.000.000

SALAH **BENAR**

Lampiran 14. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Siklus : II

Tanggal : Jumat, 27 Oktober 2017

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	H	i	j	
	Kelompok 1											
2	Alderinda K	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
3	Anggraini Puspa	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	25
10	Enggar Dinda N	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
14	Meta Ayu Y	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
20	Syahla M	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
Jumlah Skor		15	11	12	15	14	15	15	13	14	14	138
Skor Maksimal		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	150

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 2											
4	Azizah Khoir	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26
7	Cintya Rima	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
17	Rizkyzulfa	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	24
19	Sanova R	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27
Jumlah Skor		11	11	10	9	11	9	12	10	11	11	105
Skor Maksimal		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	120

Yogyakarta, 27 Oktober 2017

Pengamat,

Ari Susanti
NIM. 14804241025

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Siklus : II

Tanggal : Jumat, 27 Oktober 2017

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 3											
9	Dienovita A	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	27
13	Maulidina Hima	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	Niken Apriliana	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
21	Tegar Setyawan	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
23	Yurieke Ristania	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
Jumlah Skor		15	14	13	15	14	14	15	15	14	15	144
Skor Maksimal		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	150

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 4											
1	Adella Saputri	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	24
11	Erlitia Liza	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28
16	Ninuk Damayanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
18	Rr. Nova R.	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	26
Jumlah Skor		11	12	11	10	11	10	9	11	11	12	108
Skor Maksimal		12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	120

Yogyakarta, 27 Oktober 2017

Pengamat,

Azdanis Mamta Devi

NIM. 14402342030

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi

Siklus : II

Tanggal : Jumat, 27 Oktober 2017

No Presensi	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis			
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
	Kelompok 5											
5	Azizah Yuli F	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28
6	Bela Oktafiani	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	25
8	Dian Octavianus	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
12	Ika Novita Sari	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	26
22	Vilia Ay N	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28
Jumlah Skor		10	14	14	14	12	14	13	11	14	14	135
Skor Maksimal		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	150

Yogyakarta, 27 Oktober 2017
Pengamat,

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi
NIM. 14803244013

REKAP HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SIKLUS II

Nama Sekolah : SMK Koperasi Yogyakarta
 Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank
 Kelas/Semester : XI Akuntansi 1/ 1
 Hari/Tanggal : Jumat, 27 Oktober 2017

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor Individu
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis				
		a	b	c	d	e	f	G	h	i	j		
1	ADELLA SAPUTRI	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	24	80,00%
2	ALDERINDA K	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93,33%
3	ANGGRAINI PUSPA SARI	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	25	83,33%
4	AZIZAH KHOIRUN NISA	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26	86,67%
5	AZIZAH YULI FADRIAN	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28	93,33%
6	BELA OKTAFIANI	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	25	83,33%
7	CINTYA RIMA PUSPITA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	93,33%
8	DIAN OKTAVIANUS DWI	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28	93,33%
9	DIENOVITA ARIFKA P	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	27	90,00%
10	ENGGAR DINDA N	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93,33%
11	ERLITA LIZA ELFIANA	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28	93,33%
12	IKA NOVITA SARI	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	26	86,67%
13	MAULIDINA HIMA P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100,00%
14	META AYU YUNIAR	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	96,67%

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas Belajar Akuntansi										Jumlah	Skor Individu
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis				
		a	b	c	d	e	f	G	h	i	j		
15	NIKEN APRILIANA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	96,67%
16	NINUK DAMAYANTI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100,00%
17	RIZKYZULFA W	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	24	80,00%
18	Rr. NOVA RIYANNISYA	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	26	86,67%
19	SANOVA ROMADHANI	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27	90,00%
20	SYAHLA MOURISA	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28	93,33%
21	TEGAR SETYAWAN	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	96,67%
22	VILIA AYU NINGTYAS	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28	93,33%
23	YURIEKE RISTANIA	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	96,67%
Jumlah Skor		65	61	62	60	64	62	62	62	65	67	630	
Skor Maksimal		69	69	69	69	69	69	69	69	69	69	690	
% Aktivitas Tiap Indikator		94,20%	88,41%	89,86%	86,96%	92,75%	89,86%	89,86%	89,86%	94,20%	97,10%		
Rata-rata Skor Aktivitas Belajar Akuntansi												91,30	91,30%
Jumlah Siswa yang Skor Aktivitas Belajar Akuntansi $\geq 75\%$													23
Persentase Siswa yang Skor Aktivitas Belajar Akuntansi $\geq 75\%$													100,00%

Lampiran 15. Catatan Lapangan Siklus II

CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal : Jumat, 27 Oktober 2017
Siklus : II (Kedua)
Jam ke : 3 – 4 (Pukul 10.00 – 11.30 WIB)
Materi : Rekonsiliasi Bank
Jumlah siswa : 23 Siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pukul 10.00 WIB. Guru membuka pelajaran dengan salam kemudian dilanjutkan dengan presensi. Guru menyampaikan apersepsi sekaligus mempersilakan peneliti dan observer untuk menempatkan diri. Guru kemudian menjelaskan mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru meminta siswa untuk menempatkan diri sesuai kelompoknya seperti pertemuan sebelumnya dan menghimbau siswa untuk menggunakan *number tag*. Sebelum dimulai presentasi oleh guru, guru mereview kembali mengenai materi pertemuan sebelumnya dan menanyakan ke siswa beberapa pertanyaan mengenai materi rekonsiliasi bank.

Pembelajaran diawali dengan presentasi oleh guru selama 20 menit, guru menjelaskan mengenai penyesuaian pada rekonsiliasi bank. Pada pembelajaran ini guru mewajibkan setiap kelompok memberikan pertanyaan atau tanggapan mengenai materi yang telah disampaikan. Siswa terlihat sangat antusias dengan

himbauan guru untuk menanyakan di setiap kelompoknya dibuktikan dengan setiap kelompok memberikan pertanyaan atau tanggapan minimal 1.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan belajar kelompok. Peneliti membagikan soal dan lembar jawaban diskusi kelompok yang berbentuk uraian, sehingga diskusi pada masing-masing kelompok sangat aktif dibuktikan dengan tidak adanya siswa yang hanya diam saja pada saat jalannya kegiatan belajar kelompok ini. Apabila siswa sudah menyelesaikan soal diskusi, siswa mengumpulkan lembar jawaban pada guru.

Tahap terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu *games tournament*. *Games tournament* berupa *Games Benar-Salah Akuntansi*, guru menjelaskan aturan permainan secara singkat. Soal turnamen dan lembar jawaban disediakan oleh guru, soal-soal ditampilkan pada *slide power point*. Setiap kelompok memiliki soal wajib yang harus dijawab, apabila dijawab dengan benar mendapat skor 10. Sebelum dilanjutkan soal berikutnya perwakilan masing-masing anggota kelompok menempati meja turnamen secara bergantian, kemudian dibacakan soal rebutan oleh guru. Setiap siswa yang menjadi perwakilan di meja turnamen diperkenankan untuk menjawab pertanyaan *games*. Soal rebutan ini jika dijawab dengan benar mendapat skor 10. Setelah soal sudah terjawab semua oleh siswa, diperoleh hasil sebagai berikut: kelompok 4 berhasil menjadi juara pertama dengan skor 90, kelompok 1 berhasil menjadi juara kedua dengan skor 80, dan kelompok 3 berhasil menjadi juara ketiga dengan skor 60. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pembagian hadiah kepada kelompok pemenang.

Dalam kegiatan pembelajaran di siklus kedua ini, pembelajaran terlihat lebih aktif dari siklus pertama, dibuktikan dengan bertambahnya siswa yang antusias saat pembelajaran. Sebelum diakhiri proses pembelajaran, guru membahas secara detail mengenai soal-soal rekonsiliasi bank.

Kegiatan pembelajaran ini selesai pada pukul 11.30 dengan penyampaian kesimpulan materi dan kisi-kisi UAS oleh guru, setelah itu ditutup dengan salam dan berdoa.

Yogyakarta, 27 Oktober 2017
Peneliti,

Nur Fauziyyah Eka Pratiwi
NIM. 14803244013

Lampiran 16. Dokumentasi



Siswa memperhatikan presentasi guru



Diskusi Belajar Kelompok

Diskusi Belajar Kelompok




Pemberian Hadiah

Pemberian Hadiah



Lampiran 17. Surat Ijin Penelitian

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id


Nomor : 1828/UN34.18/LT/2017 25 September 2017
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Ijin Penelitian

Yth . Kepala SMK Koperasi
Jl. Kapas 1/5 Yogyakarta
551666 Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Nur Fauziyyah Eka Pratiwi
NIM	: 14803244013
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir	: Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018
Tujuan	: Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian	: Senin - Sabtu, 2 Oktober - 23 Desember 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan I
Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIP. 196904141994031002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 29 September 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8326/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 1881/UN34.18/LT/2017
Tanggal : 25 September 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE **TEAMS GAMES TOURNAMENT** (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018" kepada:

Nama : NUR FAUZIYYAH EKA PRATIWI
NIM : 14803244013
No.HP/Identitas : 087738965249/3471025608960001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Koperasi Yogyakarta
Waktu Penelitian : 1 Oktober 2017 s.d 31 Desember 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 3 Oktober 2017

Nomor : 070/13984

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMK Koperasi Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/8326/Kesbangpol/2017 tanggal 29 September 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Nur Fauziyyah Eka Pratiwi
NIM : 14803244013
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK KOPERASI
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018
Lokasi : SMK Koperasi Yogyakarta
Waktu : 1 Oktober 2017 s.d 31 Desember 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala

Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Drs. SURAYA

NIP. 19591017 198403 1 005

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN KOPERASI YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SMK KOPERASI YOGYAKARTA

KELOMPOK BISNIS DAN MANAJEMEN

TERAKREDITASI "A" No. 21.01/BAP-SM/XII/2013. Tanggal 21-12-2013

Alamat : Jl. Kapas I No. 5 Yogyakarta 55166. Telp. (0274) 589651 Fax. (0274). 551858
Website : www.smk-koperasi.com Email : smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com

No. : 116/I.13.5/SMK KO/P.16/2017

Hal. : Ijin penelitian

Kepada
Yth . Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Proposal pengajuan skripsi dari Universitas negeri Yogyakarta (UNY) untuk melakukan penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta atas nama :

N a m a	: Nur Fauziyyah Eka Pratiwi
NIM	: 14803244013
Prodi /Jurusan	: Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi
Fakultas	: Ekonomi UNY
Dengan Judul	: Implementasi Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018

Setelah kami membaca dan mempelajari Proposal pengajuan skripsi tersebut pada prinsipnya kami tidak keberatan dan memberi ijin untuk melaksanakan penelitian ditempat kami.

Demikian ijin ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan penuh dengan tanggung jawab atas perhatian saudara kami ucapkan tarima kasih .

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Ketua SMK Koperasi



