

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK 1
SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

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



Oleh:
SIGIT DWI PURWITA
10403241040

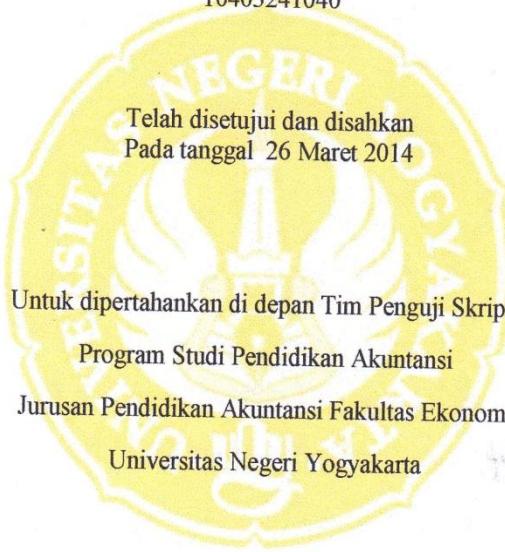
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK 1
SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Oleh:
SIGIT DWI PURWITA
10403241040

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 26 Maret 2014



Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui,

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Abdullah Taman".

Abdullah Taman, M.Si. Ak.
NIP. 19630624 199001 1 001

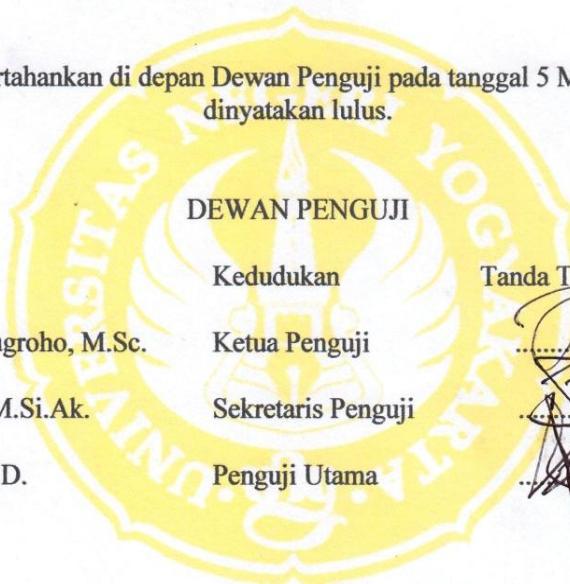
PENGESAHAN

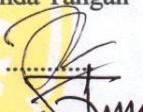
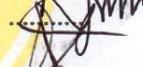
Skripsi yang berjudul:

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK 1
SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Yang disusun oleh:
SIGIT DWI PURWITA
NIM. 10403241040

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Mei 2014 dan
dinyatakan lulus.



Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Ketua Penguji		7/5/14
Abdullah Taman, M.Si.Ak.	Sekretaris Penguji		7/5/14
Sukirno, M.Si., Ph.D.	Penguji Utama		7/5/14

Yogyakarta, 13 Mei 2014
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



MOTTO

“Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar dengan Qalam. Dialah yang mengajar manusia segala yang belum diketahui”

(Q.S Al-‘Alaq 1-5)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhan-Mu lah hendaknya kamu berharap”

(Q.S. Al-Insyirah 6-8)

PERSEMPAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadirat Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada Bapak Suwarto (Alm.) dan Ibu Kuswati sebagai orang tua terhebat di dunia yang selalu ada untuk anaknya dimanapun berada. Terima kasih untuk doa, semangat dan segalanya.

BINGKISAN

Teman-teman Pendidikan Akuntansi 2010 A (Diksi X-Code), Sahabat Meme (Meme, Trek, Kijing) dan semuanya yang sudah membantu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sigit Dwi Purwita

NIM : 10403241040

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN**

KOOPERATIF TEKNIK TEAM GAMES TOURNAMENT

(TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS

BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK 1 SMK

BATIK PERBAIK PURWOREJO TAHUN AJARAN

2013/2014

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

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 12 Maret 2014

Penulis,



Sigit Dwi Purwita

NIM. 10403241040

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK 1
SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh :

**SIGIT DWI PURWITA
10403241040**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah Siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket, sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi aktivitas belajar, catatan lapangan, dan angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif terdiri dari penilaian Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata indikator Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada siklus I sebesar 68,53% dan siklus II meningkat menjadi 81,47%. Selain itu berdasarkan angket yang telah disebarluaskan kepada siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo tahun ajaran 2013/2014 menunjukkan peningkatan rata-rata indikator Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa pada siklus I sebesar 74,96% dan siklus II meningkat menjadi 81,06%.

Kata Kunci : *Team Games Tournament*, Aktivitas Belajar Akuntansi, SMK Batik Perbaik Purworejo

KATA PENGANTAR

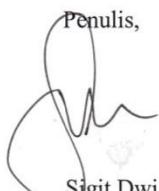
Segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014” dengan lancar. Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Sukirno, M.Si., Ph.D., Kaprodi Pendidikan Akuntansi FE UNY sekaligus narasumber yang telah memberikan masukan dan kritik yang membangun.
4. Abdullah Taman, M.Si. Ak, sebagai dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan masukan, bimbingan, perhatian, kritik dan saran yang bersifat membangun hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY.
6. Sujatmiko, S.Pd Kepala SMK Batik Perbaik Purworejo atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian.

7. Drs. Agus Haryanto guru pembimbing sekolah atas bimbingan, masukan kritik dan saran yang membangun selama penelitian.
 8. Siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo atas partisipasi dan kerjasama selama penelitian.
 9. Teman-teman Jurusan Pendidikan Akuntansi angkatan 2010 khususnya kelas A untuk kebersamaan, kerjasama, dukungan, dan semangatnya.
- Terima kasih atas keluarga yang hangat selama masa kuliah ini.
10. Nur Mei Aditio, Hendra Warkop Hermawan, Nova Adyatma Kurniawan, Dikka Reka Timur atas kesediannya membantu sebagai observer dalam penelitian ini.
 11. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dunia pendidikan dan berbagai pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 12 Maret 2014

Penulis,

Sigit Dwi Purwita
NIM. 10403241040

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Aktivitas Belajar Akuntansi	10
a. Pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi	10
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar.....	12
c. Indikator Aktivitas Siswa	15
d. Cara Meningkatkan Aktivitas Siswa	17
2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	21
a. Model Pembelajaran Kooperatif	21
b. Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	28
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan.....	37
BAB III MODEL PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	39
D. Definisi Operasional Variabel.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Prosedur Penelitian.....	50

H. Teknik Analisis Data.....	54
I. Indikator Keberhasilan	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	57
B. Pra Penelitian Tindakan Kelas	60
C. Hasil Penelitian	63
1. Hasil Observasi	63
2. Hasil Angket	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian	79
E. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi	45
2. Alternatif Penilaian Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi.....	45
3. Skor Alternatif Jawaban Angket	49
4. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Belajar Akuntansi	49
5. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Siklus I	68
6. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Siklus II	75
7. Data Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi	77
8. Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Akuntansi Berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II	79
9. Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Akuntansi Berdasarkan Hasil Angket pada Siklus I dan Siklus II	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Model Penelitian Tindakan Kelas 39
2. Diagram Batang Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II 78
3. Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II 80
4. Diagram Batang Peningkatan Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan Siklus II 82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	95
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	99
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	103
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4	107
5. Silabus	111
6. Aturan Permainan Turnamen	114
7. Soal dan Jawaban Turnamen Siklus I	115
8. Soal dan Jawaban Turnamen Siklus II	117
9. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa	119
10. Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa.....	120
11. Angket Penelitian.....	123
12. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Siklus I.....	126
13. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Siklus II	131
14. Presentase Skor Aktivitas Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Observasi.....	136
15. Hasil Angket Siklus I	137
16. Hasil Angket Siklus II.....	139
17. Catatan Lapangan.....	141
18. Daftar Kelompok.....	146
19. Daftar Nilai Turnamen Siklus I.....	147
20. Daftar Nilai Turnamen Siklus II	148
21. Foto Proses Pembelajaran TGT	149
22. Surat Ijin Penelitian.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai pranata pembangunan sumber daya manusia memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan siswa sehingga dapat menciptakan aset bangsa yang unggul. Hal tersebut sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang telah tercantum dalam Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mendiri dan menjadi warga Negara yang demokratif serta bertanggung jawab”.

Salah satu cara untuk mewujudkan siswa yang unggul adalah dari proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran yang baik akan menciptakan siswa yang unggul pada akhirnya. Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar (Wina Sanjaya, 2011: 103).

Pembelajaran merupakan suatu kondisi yang sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membela jarkan anak didik. Guru yang belajar dan anak didik yang belajar (Syaiful Bachri Jamarah 2006: 37). Setiap komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran harus dijalankan secara

optimal guna mewujudkan tujuan pengajaran yang pada akhirnya akan menciptakan siswa yang unggul.

Sejalan dengan amanat Undang-undang yang telah disebutkan sebelumnya, guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu program pendidikan di sekolah. Model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa menjadi bosan belajar dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan model ceramah kepada siswa dirasa kurang memberikan kontribusi maksimal dalam mengeluarkan potensi yang ada dalam diri siswa karena yang lebih berperan dalam model ini adalah guru itu sendiri. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan cenderung meremehkan guru dengan ramai sendiri bersama teman sebangkunya di kelas, hal demikian akan membuat aktivitas belajar siswa rendah. Guru dituntut menggunakan model pembelajaran yang menarik guna memacu siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang aktif tentunya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tersebut pada akhirnya.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme serta aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik harus dikemas sedemikian rupa supaya dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa sehingga menumbuhkan kepercayaan diri dan minat yang lebih dalam mempelajari akuntansi.

Aktivitas belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah. Aktivitas belajar yang baik harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar yang dilakukan. Sardiman A. M (2011: 95-96) berpendapat bahwa dalam belajar siswa diwajibkan berperan aktif, dengan kata lain belajar sangat diperlukan untuk adanya suatu aktivitas, sehingga seperti istilah yang mengatakan “Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas” dengan begitu aktivitas belajar sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya keberhasilan dalam proses belajar.

Aktivitas belajar mempunyai prinsip-prinsip yang menganut ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut ilmu jiwa lama bahwa guru akan senantiasa mendominasi proses pembelajaran. Siswa sangat pasif, sedangkan guru aktif dan segala inisiatif berasal dari guru, maka siswa kurang memiliki aktivitas maupun kreativitas. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa hanya mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan. Proses belajar mengajar seperti ini tidak mendorong siswa untuk berpikir dan beraktivitas. Menurut pandangan ilmu jiwa modern bahwa jiwa manusia itu sebagai sesuatu yang dinamis, yakni mempunyai potensi dan energi sendiri, sehingga secara alami siswa itu dapat menjadi aktif karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Siswa dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang, maka tugas guru membimbing dan menyediakan kondisi agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal inilah siswa beraktivitas, berbuat dan terus aktif sendiri (Sardiman A. M, 2011: 97-100).

SMK Batik Perbaik Purworejo terletak di Jalan K.H. Ahmad Dahlan No. 14 telp./fax 0275-321407, Purworejo, Jawa Tengah. SMK Batik Perbaik Purworejo merupakan sekolah kejuruan yang berada di bawah naungan Yayasan Koperasi Batik Perbaik. Pada tahun ajaran 2013/2014, jumlah kelas X, XI, dan XII secara keseluruhan terdiri dari 30 kelas yang meliputi 5 program keahlian, antara lain 9 Program Keahlian Akuntansi (AK), 6 Program Keahlian Pemasaran (PM), 6 Program Keahlian Administrasi Perkantoran (AP), 6 Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan 3 Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo diperoleh gambaran kondisi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar akuntansi sedang berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran cenderung kurang maksimal. Masalah yang ditemukan adalah aktivitas belajar siswa yang tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari 79,31% atau 23 dari 29 siswa cenderung sibuk sendiri diantaranya mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas pelajaran lain, tidur, bahkan ada yang sibuk dengan peralatan-peralatan kecantikan yang dimilikinya, dan hanya terdapat 6 siswa atau 20,68% siswa yang melakukan aktivitas sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Masalah yang ada tersebut timbul karena kurangnya antusiasme siswa terhadap mata pelajaran khususnya Kompetensi Keahlian Akuntansi serta didukung dengan adanya guru yang masih belum menggunakan model yang menarik minat siswa

terhadap mata pelajaran akuntansi sehingga aktivitas belajar yang ada menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut, perlu adanya pemecahan masalah yang dapat dilakukan guna meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo. Guru dirasa perlu mencoba menerapkan model pembelajaran akuntansi dengan sistem berkelompok yaitu pembelajaran kooperatif dalam kaitannya untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara berkelompok sehingga diharapkan menghasilkan pembelajaran yang efektif. “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki unsur ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi kelompok” (Anita Lie, 2008: 29). Pembelajaran ini tidak hanya menekankan kemampuan kognitif saja melainkan melibatkan juga keterampilan sosial yang dimiliki siswa. Pembelajaran kelompok tidak hanya sekedar kumpulan individu melainkan suatu kesatuan yang saling bergantung dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan dari kelompok tersebut.

Ada berbagai macam teknik dalam model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournaments* (TGT). *Team Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik,

dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008: 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.

Sesuai dengan analisis situasi yang telah disebutkan sebelumnya peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di SMK Batik Perbaik Purworejo, khususnya pada mata pelajaran akuntansi, sebagian besar masih mengandalkan model ceramah.
2. Terdapat 79,31% atau 23 dari 29 siswa cenderung sibuk sendiri diantaranya mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas pelajaran lain, tidur, bahkan ada yang sibuk dengan peralatan-peralatan kecantikan yang dimilikinya.
3. Model pembelajaran ceramah cenderung menjadikan siswa merasa bosan.

4. Aktivitas belajar siswa SMK Batik Perbaik Purworejo Kelas XI Ak 1 belum optimal.
5. Siswa lebih senang mengobrol dengan teman sebangku dari pada mendengarkan penjelasan yang diberikan guru.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus pada masalah yang dikaji, dan diharapkan dapat tercapai tujuan yang diinginkan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada pelaksanaan proses pembelajaran akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo tahun ajaran 2013/2014 dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dipilih untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran karena teknik ini mempunyai konsep yang cocok untuk menghidupkan suasana kelas dan aktivitas siswa, maka penelitian ini berfokus pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo tahun ajaran 2013/2014 pada standar kompetensi mengelola kartu aktiva tetap dan kompetensi dasar membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang positif diantaranya 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 Teknik *Team 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 yang efektif dan sesuai dengan karakteristik akuntansi.
- 2) Mendapat tambahan wawasan serta keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya serta sebagai salah satu referensi model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa.

b. Bagi Siswa:

Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team 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 teknik *Team Games Tournament* (TGT).
- 2) Menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan serta melatih kemampuan dalam proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Aktivitas Belajar Akuntansi

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2009: 45) bahwa aktivitas itu beraneka ragam bentuknya yaitu berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati misalnya membaca, mendengarkan, menulis, dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain.

Belajar menurut Oemar Hamalik (2011: 28), “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”, sedangkan Sardiman A.M. (2011: 22) menyatakan “Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi fakta, konsep ataupun teori”.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan aktivitas belajar yang maksimal saat pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung untuk cepat melupakan apa yang diberikan oleh guru. Diperlukan suatu perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi

yang diberikan guru ke siswa, salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif (Hisyam Zaini, 2008: 14).

Akuntansi didefinisikan oleh *American Institute of Certified Public Accountants (AICPA)*, *Accounting is the art of recording, classifying and summarizing in a significant manner and terms of money, transaction and events which are, in part at least, of financial character, and interpreting the result thereof*. Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya bersifat financial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Sedangkan menurut Haryono Jusup (2005: 4-5), definisi akuntansi dilihat dari dua sudut pandang. Akuntansi ditinjau dari sudut pemakainya merupakan suatu disiplin yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu organisasi. Akuntansi ditinjau dari sudut kegiatannya merupakan proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisisan data keuangan suatu organisasi.

Jadi dapat ditarik kesimpulan tentang pengertian Aktivitas Belajar Akuntansi. Aktivitas Belajar Akuntansi adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk lebih banyak terlibat dalam aktivitas belajar akuntansi berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis yang diantaranya meliputi kegiatan pencatatan,

pengklasifikasian, pengikhtisaran, pelaporan dan penganalisaan data keuangan sehingga menghasilkan informasi keuangan.

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa sangat banyak macamnya. Jenis-jenis aktivitas belajar dipaparkan oleh beberapa tokoh, beberapa diantaranya adalah:

Menurut Paul D. Dierech dalam Sardiman (2010: 104) membagi jenis-jenis aktivitas belajar menjadi sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral) seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar seperti membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

- 6) Kegiatan-kegiatan metrik seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan faktor-faktor, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional seperti minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Sedangkan menurut Getrude M. Whipple dalam Martinus Yamin (2007: 86-89) membagi kegiatan-kegiatan siswa sebagai berikut:

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual seperti mengumpulkan gambar-gambar, mempelajari gambar-gambar, mencatat pertanyaan-pertanyaan, memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan, menyusun pameran, menulis tabel, mengatur *file* material untuk digunakan kelak.
- 2) Ekskusi dan trip seperti mengunjungi museum akarium dan kebun binatang, mengundang lembaga-lembaga/jawatan-jawatan yang dapat memberikan keterangan-keterangan dan bahan-bahan, menyaksikan demonstrasi, seperti proses produksi di pabrik sabun, proses penerbitan surat kabar dan proses penyiaran televisi.

- 3) Mempelajari masalah-masalah seperti mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting, menilai informasi dari berbagai sumber, menentukan kebenaran atas pertanyaan-pertanyaan yang bertentangan, membuat rangkuman, menulis laporan dengan maksud tertentu, mempersiapkan daftar bacaan yang digunakan dalam belajar.
- 4) Mengapresiasi *literature* seperti membaca cerita-cerita menarik, mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.
- 5) Ilustrasi dan konstruksi seperti membuat chart dan diagram, menggambar dan membuat peta, menyusun rencana permainan, menyiapkan suatu *frieze*, membuat artikel untuk pameran.
- 6) Bekerja menyajikan informasi seperti menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik, menyusun *bulletin board* secara *up to date*, merencanakan dan melaksanakan suatu program *assembly*, menulis dan menyajikan dramatisasi.
- 7) Cek dan tes seperti mengerjakan informal dan *standardized test*, menyiapkan tes-tes siswa lain, menyusun grafik perkembangan. 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 Menulis
 - a) Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
 - b) Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- 3) Aktivitas Mendengar
 - a) Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
 - b) Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- 4) Aktivitas Lisan
 - a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- 5) Aktivitas Mental
 - a) Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*).

c. Indikator Aktivitas Siswa

Raka roni (dalam Dimyati, 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 misalnya keterampilan berbahasa, keterampilan social, keterampilan matematika, dan keterampilan proses dalam IPA dan keterampilan lainnya, serta mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa indikator aktivitas siswa tergantung dari aktivitas siswa dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, menilai proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Aktivitas siswa hendaknya dapat nampak pada saat terjadinya proses pembelajaran, baik secara perorangan maupun secara berkelompok. Aktivitas siswa yang baik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan

bakat yang dimiliki, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

d. Cara Meningkatkan Aktivitas Siswa

Menurut Wahid Murni, dkk (2010: 144-153) cara untuk mengaktifkan kegiatan belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Learning Starts with a Question

Cara ini cocok untuk memulai pembelajaran dengan topik baru dimana karakteristik materi pelajaran tertentu kadang sudah dibahas dalam kelas sebelumnya. Untuk menghindari pengulangan pembahasan topik, perlu ditanyakan sesuai tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa.

2) Everyone is a Teacher Here

Setiap orang, bahan ajar cetak atau elektronik adalah guru. Strategi ini diterapkan dengan memandang bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan tentang sebuah topik yang akan dipelajari sekalipun kadarnya berbeda-beda. Guru dapat meminta siswa menuliskan pertanyaan tentang topik yang akan dipelajari di atas kertas, kemudian pertanyaan diacak untuk dijawab temannya sendiri untuk menggali pengetahuan atau kemampuan siswa.

3) The Power of Two (Kekuatan Berdua)

Didasari pandangan bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan tentang topik pembelajaran yang akan dipelajari. Cara ini digunakan untuk mengajak siswa berpikir lebih serius tentang

topik/masalah yang akan didiskusikan, guru dapat mengajukan pertanyaan untuk memperoleh jawaban yang lebih dalam.

4) *Information Research*

Strategi ini diterapkan manakala guru hendak menyampaikan informasi terkait dengan topik pembelajaran yang sudah disiapkan dalam teks atau *handout* yang dilengkapi pertanyaan yang jawabannya dapat digali dari teks. Untuk lebih mengaktifkan, bentuklah kelompok belajar dan presentasikan hasil belajar di depan kelas.

5) *Snowballing*

Strategi memberdayakan siswa dengan membagi pertanyaan atau permasalahan yang berbeda-beda kepada kelompok kecil. Setiap anggota kelompok berkewajiban merumuskan jawaban atau pemecahan masalah sebagai bekal tatkala bergabung pada pembentukan kelompok baru. Karena setiap anggota kelompok yang baru berkewajiban berbagi jawaban atau pemecahan masalah dari hasil kelompok sebelumnya.

6) *Jigsaw Learning*

Strategi ini dapat diterapkan pada pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan dan diketahui siswa dengan membagikan bahan ajar yang lengkap. Untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan atau dibagi secara berkelompok, siswa dapat mendiskusikan dalam kelompok kecil. Setiap anggota

kelompok kecil berusaha membuat *resume* untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Bentuklah kelompok baru secara acak dan setiap anggota kelompok saling menjelaskan resume kepada sesama anggota sehingga diperoleh pemahaman yang utuh. Hasil resume kelompok itu pun dapat dipresentasikan.

7) Debat yang Efektif

Strategi ini diterapkan jika guru hendak menyajikan topik atau persoalan yang menimbulkan pro kontra. Debat akan berjalan seru saat dibentuk kelompok pro dan kontra untuk saling mengungkapkan argumentasinya. Banyak kecakapan hidup yang dapat dilatihkan dalam strategi ini, antara lain kemampuan berkomunikasi dan mengomunikasikan gagasannya kepada orang lain.

8) *Card Sort*

Strategi ini dapat diterapkan guru jika akan menyajikan materi atau topik pembelajaran yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas. Caranya, guru menuliskan materi dan bagian-bagiannya ke dalam kertas karton secara terpisah. Kertas diacak dan setiap siswa dipersilahkan mengambil satu kertas kemudian mencari pasangan siswa lain dalam berdasarkan kategori yang tertulis. Jika seluruh siswa sudah dapat menemukan pasangannya berdasarkan kategori yang tepat, mintalah mereka berjajar secara urut kemudian salah satu menjelaskan kategori kelompoknya.

9) *Synergetic Teaching*

Strategi ini dapat diterapkan pada pembelajaran yang mengkaji suatu permasalahan secara utuh dari berbagai sudut pandang. Setelah kelas dibagi menjadi empat kelompok, kemudian beri tugas masing-masing kelompok untuk meninjau dari berbagai sudut pandang.

10) *Tim Pendengar (Listening Team)*

Strategi ini akan menjadi ajang diskusi yang seru karena masing-masing peran dapat memberikan argumentasi dan sanggahan. Karena itu, strategi ini cocok untuk materi atau topik pembelajaran yang membutuhkan kajian atau pemecahan mendalam.

11) *Point Counterpoint*

Strategi ini dapat diterapkan jika guru hendak menyajikan topik atau permasalahan yang menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda. Karena itu, sampaikan topik kepada siswa dan mintalah pendapat atau pandangannya. Setelah mengetahui berbagai pandangan dari siswa, kelompokkan siswa berdasarkan pandangannya.

12) *Tim Quiz*

Strategi ini diterapkan untuk memberdayakan seluruh siswa dengan mempelajari suatu topik pembelajaran dan membagi kelompok belajar dimana setiap kelompok akan membuat kuis

untuk ditanyakan kepada kelompok lain yang aturan mainnya telah ditetapkan oleh guru sebelumnya.

Jadi aktivitas siswa dapat ditingkatkan dengan cara melakukan persiapan rencana pembelajaran, penyampaian dan pengembangan materi pelajaran, pemilihan model dan media pembelajaran, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu guru sebagai pendidik juga harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga aktivitas siswa dapat meningkat. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pemilihan pendekatan yang tepat bagi siswa selama proses pembelajaran. Pemilihan pendekatan juga harus dipilih sesuai dengan kebutuhan yang ada sehingga tujuan dari pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya dapat tercapai.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

a. Model Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Anita Lie (2008: 29) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki unsur ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi kelompok.

Isjoni (2012: 23) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong

proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan aktivitas belajar peserta didik, yang kurang peduli dengan temannya, dan yang tidak dapat bekerja sama dengan temannya. Sedangkan Wina Sanjaya (2011: 242) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai lima orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelas, ras, atau suku yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar yang lain. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya mengutamakan kerjasama antar siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan ketergantungan diantara siswa yang ada sehingga sumber belajar nantinya tidak hanya berasal dari buku dan guru, namun juga dapat berasal dari sesama siswa.

2) Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2011: 244-246) menyebutkan ada 4 karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu:

a) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu, tim harus mampu membuat siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda.

b) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan dan fungsi kontrol. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

c) Kemauan Bekerja Sama

Prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

d) Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan bekerja sama kemudian dipraktikan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

3) Komponen-komponen Esensial dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut David W. Johnson, dkk (2010: 8-10) agar pembelajaran kooperatif dapat berjalan dengan baik, guru harus menyusun secara eksplisit lima komponen esensial yang terdapat di dalam pelajaran, yaitu:

a) Interpendensi positif

Setiap anggota kelompok memandang bahwa mereka terhubung antara satu sama lain, sehingga seorang tidak akan bisa berhasil kecuali jika semua orang berhasil.

b) Interaksi yang mendorong

Para siswa saling mendorong satu sama lain untuk mencapai sukses dengan saling membantu, mendukung, menyemangati, dan menghargai usaha satu sama lain untuk belajar.

c) Tanggung jawab individual

Siswa belajar bersama-sama supaya selanjutnya dapat menunjukkan performa yang lebih baik sebagai individu.

d) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil

Siswa dituntut untuk mempelajari pelajaran akademik dan juga skil-skil interpersonal dan kelompok kecil yang dibutuhkan agar dapat berfungsi sebagai bagian dari sebuah kerja tim.

e) Pemrosesan kelompok

Pemrosesan kelompok terjadi ketika anggota kelompok berdiskusi mengenai seberapa baik mereka telah mencapai tujuan masing-masing dan seberapa baik mereka telah memelihara hubungan kerja yang efektif.

4) Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2011: 248-249) dalam pembelajaran kooperatif terdapat empat tahap yang harus dilalui, yaitu:

a) Penjelasan Materi

Penjelasan materi merupakan proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Guru menggunakan ceramah, Tanya jawab, demonstrasi serta menggunakan media untuk memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (tim).

b) Belajar dalam kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum mengenai pokok-pokok materi pelajaran, siswa belajar pada kelompoknya masing-masing yang ditentukan sebelumnya. Kelompok bersifat heterogen agar siswa dapat saling membantu.

c) Penilaian

Penilaian dilakukan dengan tes atau kuis. Penilaian ini dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok

d) Pengakuan Tim

Pengakuan tim merupakan penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk diberikan hadiah atau penghargaan bagi tim tersebut.

5) Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2011: 249) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan dan keterbatasan. Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a) Siswa tidak menggantungkan pada guru, tetapi dapat menambah kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.
- b) Mampu mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide orang lain.

- c) Dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Merupakan suatu strategi ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial.
- f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menguji ide dan pemahamannya sendiri.
- g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- h) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Selain keunggulan di atas, pembelajaran kooperatif juga juga memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a) Siswa yang memiliki kelebihan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan.
- b) Ciri utama pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Jika tanpa *peer teaching* yang efektif maka apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami siswa tidak akan tercapai.
- c) Membutuhkan waktu yang lama dalam mengembangkan kesadaran berkelompok.

d) Meskipun dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada kemampuan bekerja sama, namun dalam aktivitas kehidupan juga terdapat hal-hal yang bersifat individual. Oleh karena itu idealnya, melalui pembelajaran kooperatif selain membangun kerja sama, siswa juga harus belajar membangun kepercayaan diri.

b. Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

1) Pengertian Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok, dan games instruksional (DeVries dan Edwars 1974 dalam David W. Johnson, dkk. 2010: 77)

TGT adalah teknik pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajarannya, model ini cukup mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Teknik ini mampu melibatkan teman sebaya sebagai tutor sehingga menimbulkan umpan balik yang berguna bagi masing-masing siswa tersebut. Unsur permainan juga sangat kental dalam teknik ini yang dapat menggairahkan semangat dan aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar dalam teknik *Team 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.

2) Langkah-langkah Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

Slavin (2008: 166-168) menjabarkan komponen-komponen pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai berikut:

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. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah pada presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan akan sangat penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian membantu mereka dalam mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b) *Team*

Tim terdiri dari lima atau enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bias memainkan game turnamen dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pada pembelajaran tim biasanya melibatkan pembahasan masalah bersama,

membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c) *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontenya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan *games* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d) *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *games* berlangsung. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam beberapa meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik.

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.

Berdasarkan uraian yang ada di atas dapat diketahui bahwa terdapat 5 tahapan pada pembelajaran Kooperatif Teknik *Team*

Games Tournament (TGT), yaitu tahap presentasi di kelas, tahap *teams* atau diskusi kelompok, tahap *games*, tahap *tournament* dan penghargaan tim. Pada penelitian ini dilakukan beberapa modifikasi sehingga sedikit berbeda dengan teori yang ada. Urutan prosedur pada penelitian ini sama dengan yang ada pada teori. Namun teknis pelaksanaan pada tahap *games-tournament* pada penelitian ini berbeda. Saat turnamen sedang berlangsung siswa akan bertindak sebagai pembaca soal sekaligus menjawab pertanyaan saat giliran mereka bermain, observer sebagai pencatat skor.

3) Keunggulan dan Kelemahan Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

Keunggulan dari teknik pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

- b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sedangkan kelemahan dari teknik pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat di atasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

- b) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa 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.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rani Apriani (2012) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswakelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa pada Siklus I sebesar 65,28% dan Siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa menunjukkan respon yang positif terhadap Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournamet* (TGT).

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Perbedaan lainnya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, serta media yang digunakan untuk *tournament* serta penerapan pada mata pelajaran.

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 dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu digunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar. Perbedaan lainnya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, serta media yang digunakan untuk *tournament* serta penerapan pada mata pelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amin Sholikhah (2013) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media Ular Tangga dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor Aktivitas Belajar Akuntansi siswa sebesar 60,14% dari sebelum penerapan pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga sebesar 9,49% meningkat menjadi 69,93% di Siklus I. Selanjutnya dari Siklus I ke Siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 12,96%. Skor aktivitas belajar akuntansi siswa pada Siklus I sebesar 69,93% menjadi 82,59%.

Persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) serta tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu sama-sama untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. Perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian, serta media yang digunakan untuk *tournament* serta penerapan pada mata pelajaran.

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 Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo memiliki Aktivitas Belajar Akuntansi yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan 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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Teknik ini mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan *game* atau permainan. Siswa dapat belajar bersama dengan teman sebaya sehingga diharapkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa.

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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi SMK Batik Perbaik Purworejo kelas XI Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2013/2014.

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Desain Penelitian

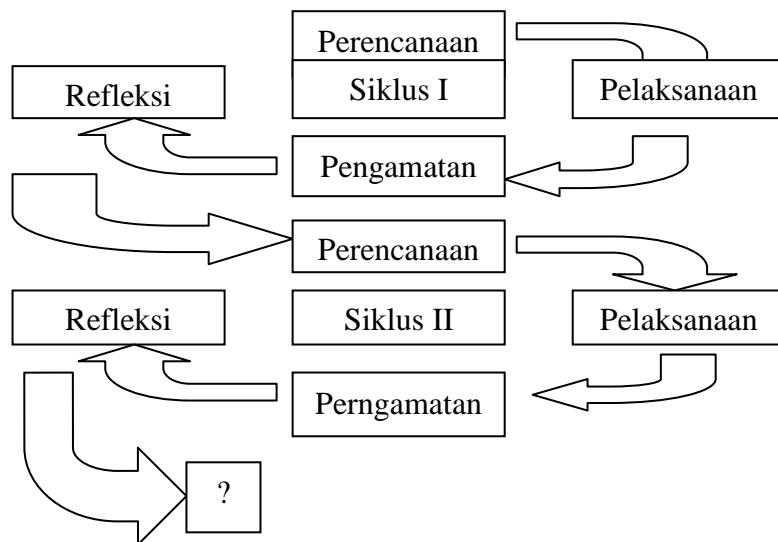
Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif artinya peneliti melibatkan orang lain untuk membantu mengamati pelaksanaan dan memberikan masukan-masukan kepada peneliti agar penelitian yang dilakukan lebih objektif. Sedangkan partisipatif artinya adalah peneliti terlibat dalam kegiatan penelitian bersama orang yang diamati.

Suharsimi Arikunto (2008: 2-3) menjelaskan bahwa dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya, yaitu:

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kekuatan untuk siswa.
3. Kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Suharsimi Arikunto (2008: 16) juga mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaannya memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti melaksanakan penelitian minimal sebanyak 2 Siklus yang didalamnya terdiri dari 8 tahapan yaitu perencanaan pertama, pelaksanaan pertama, pengamatan pertama, refleksi pertama, revisi terhadap perencanaan pertama, pelaksanaan kedua, pengamatan

kedua, dan refleksi kedua. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Suharsimi Arikunto, dkk (2008: 16)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo yang beralamat di Jalan K.H Ahmad Dahlan No.14, *Purworejo*, Jawa tengah, Indonesia. Penelitian ini akan dilaksanakan meliputi tahap persiapan bulan Desember 2013 - Januari 2014. Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan yaitu pada bulan Februari-Maret 2014.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 29 siswa.

Sedangkan objek penelitian ini adalah Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

D. Definisi Operasional Variabel

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas itu beraneka ragam bentuknya yaitu berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik yang mudah diamati misalnya membaca, mendengarkan, menulis, dan berlatih keterampilan-keterampilan. Kegiatan psikis yang sulit diamati misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan keaktifan belajar yang maksimal saat pembelajaran berlangsung.

Pengukuran aktivitas siswa dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Aktivitas Visual
 - a) Siswa membaca materi pelajaran
 - b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- 2) Aktivitas Menulis
 - a) Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
 - b) Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru

- 3) Aktivitas Mendengar
 - a) Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
 - b) Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
 - 4) Aktivitas Lisan
 - a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
 - 5) Aktivitas Mental
 - a) Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*).
2. Pembelajaran Kooperatif
- Isjoni (2012: 23) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan aktivitas belajar peserta didik, yang kurang peduli dengan temannya, dan yang tidak dapat bekerja sama dengan temannya. Sedangkan Wina Sanjaya (2011: 242) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai lima orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelas, ras, atau suku yang berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa menerima penjelasan materi dari guru, kemudian membentuk kelompok belajar dengan anggota yang berbeda-beda dari jenis kelamin, tingkat kecerdasan, dan suku. Siswa kemudian mengerjakan tugas yang diberikan sampai semua anggota kelompok berhasil memahami dengan baik materi yang diberikan tersebut dan menyelesaikan tugas yang ada.

3. *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok, dan *game* instruksional. *Team Games Tournament* (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajarannya, model ini cukup mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Teknik ini mampu melibatkan teman sebaya sebagai tutor sehingga menimbulkan umpan balik yang berguna bagi masing-masing siswa tersebut. Unsur permainan juga sangat kental dalam teknik ini yang dapat menggairahkan semangat dan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar dalam teknik *Team 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, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing.

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

Observasi adalah kegiatan pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dimana peneliti turun langsung mengamati jalannya penelitian dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diteliti. Observasi yang dilakukan ini merupakan jenis observasi partisipatif. Wina Sanjaya (2010: 92) mengemukakan bahwa observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila *observer* ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh *observer*.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 4 orang *observer*, sehingga dalam penelitian ini total *observer* ada 5 orang. Melalui pedoman observasi yang ada maka akan diperoleh data untuk kemudian diterjemahkan untuk mengetahui Aktivitas Belajar siswa 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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi, 2012: 194). Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai pendukung dalam mengukur Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team 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	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)

Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi merujuk pada teori aktivitas belajar Paul D. Dierech (dalam 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	2
Cukup Aktif	1
Tidak Aktif	0

Kriteria pemberian skor untuk masing-masing pedoman observasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa membaca materi pelajaran

Skor 2 : Siswa membaca materi pelajaran dengan cermat.

Skor 1 : Siswa membaca materi pelajaran sambil melakukan aktivitas lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Skor 0 : Siswa tidak membaca materi pelajaran.

- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.

Skor 1 : Siswa sesekali memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar (memperhatikan namun sembari mengobrol dengan teman yang tidak berhubungan dengan materi akuntansi).

Skor 0 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.

- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok tetapi kurang lengkap dan tepat waktu.

Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan tugas dari guru secara kelompok.

d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru

Skor 2 : Siswa aktif mencatat materi akuntansi tanpa disuruh.

Skor 1 : Siswa mencatat materi akuntansi jika disuruh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat materi akuntansi.

e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

Skor 1 : Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru namun sesekali bersenda gurau bersama temannya

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok selama setengah lebih jalannya kegiatan diskusi secara serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok tetapi tidak kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok.

g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

Skor 2 : Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi tanpa dipersilahkan untuk bertanya.

Skor 1 : Siswa jarang mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi.

Skor 0 : Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Skor 2 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak ≥ 2 kali

Skor 1 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak 1 kali

Skor 0 : Siswa tidak pernah memberikan jawaban dalam tahap permainan

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.

3. Angket

Angket adalah instrumen yang digunakan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan aktivitas belajar akuntansi siswa. Berikut

adalah kisi-kisi yang digunakan sebagai acuan dasar dalam menyusun pernyataan dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Nilai	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

Kisi-kisi angket aktivitas belajar akuntansi siswa sebagai berikut:

Table 4. Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Belajar Akuntansi

Variabel	Indikator	Butir	Jumlah
Aktivitas Belajar	a. Siswa membaca materi pelajaran	1,2	2
	b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	3,4*	2
	c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	5,6	2
	d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	7*,8*,9	3
	e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	10,11	2
	f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	12,13*	2
	g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	14,15,16*	3
	h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)	17,18*	2
			18

*) butir pernyataan negatif

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 Batik Perbaik Purworejo. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi:

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)
- 2) Menyusun materi pembelajaran tentang Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen beserta kunci jawaban, soal turnamen selain menggunakan materi Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap juga menggunakan materi aktiva tetap yang sudah dipelajari di semester 1.
- 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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan peneliti akan melakukan penelitian terhadap segala kegiatan yang berhubungan dengan Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian ini rencananya terdiri dari duasiklus. Peneliti akan mengambil data mengenai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembagian tim akan dilaksanakan pada siklus I yang dipilih oleh guru dan akan dipakai selama kegiatan penelitian. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini bersifat fleksibel, artinya jika terjadi perubahan selama proses penelitian berlangsung akan 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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti juga akan dibantu oleh empat 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 telah didapat sebelumnya yang kemudian selanjutnya akan dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus selanjutnya. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti akan berdiskusi bersama guru terhadap hasil pengamatan. Hasil dari diskusi yang dilakukan akan 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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Selanjutnya menyusun materi, membuat lembar pedoman observasi, menyiapkan catatan lapangan, dan menyiapkan segala perlengkapan yang digunakan untuk menunjang Model pembelajaran Kooperatif Teknik *Team 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 pelaksanaa tindakan dapat segera dilakukan dengan mengacu pada Rencana Pelaksaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini bersifat fleksibel, artinya jika terjadi perubahan selama proses penelitian berlangsung akan 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 Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti juga akan dibantu oleh empat 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 yang kemudian selanjutnya akan dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan Siklus berikutnya. 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

Analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Wina Sanjaya, 2011: 106). Pada penelitian ini analisisnya diklasifikasikan atas dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kemudian hasil tes awal akan dibandingkan dengan hasil tes akhir setiap Siklus, yang nantinya hasil tes akhir dari siklus I dan siklus II akan dibandingkan.

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Reduksi data

Data yang diperoleh dari penelitian ini semula berupa data mentah yang berasal dari catatan lapangan dan juga dokumentasi lainnya. Data-data tersebut direduksi untuk memperoleh informasi yang lebih bermakna sesuai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini hasil dari observasi aktivitas belajar akuntansi siswa akan diubah kedalam bentuk tulisan agar data yang ada dapat lebih mudah dipahami dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

b. Penyajian Data

Hasil observasi yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang mencerminkan Aktivitas Belajar Akuntansi akan disajikan dalam tabel, dan data mengenai peningkatan yang terjadi pada keaktifan belajar siswa akan digambarkan dalam grafik.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah dilakukan pemaknaan dari data yang disajikan kedalam sebuah pernyataan. Dengan menelaah intisari dari berbagai data yang disajikan akan diperoleh kesimpulan bagi penelitian yang dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian.

2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari pedoman observasi berbentuk *rating scale* adalah data kuantitatif, yang menunjukkan penilaian atas kemunculan kegiatan yang mencerminkan Aktivitas Belajar

Akuntansi sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa sehingga diketahui skor aktivitas siswa sebagai berikut (Sugiyono, 2010: 137):

- a. Menentukan kriteria pemberian skor terhadap setiap aspek aktivitas belajar siswa yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor masing-masing aspek aktivitas belajar siswa yang diamati.
- c. Menghitung skor aktivitas belajar siswa pada setiap aspek yang diamati dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{skor aktivitas belajar akuntansi}}{\text{skor maximum}} \times 100\%$$

I. Indikator Keberhasilan

“Dilihat dari segi proses, pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya 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 *Team Games Tournament* (TGT).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian
 - a. Nama Sekolah : SMK Batik Perbaik Perbaik
 - b. Nama Kepala Sekolah : Sujatmiko, S.Pd
 - c. Alamat :
 - 1) Jalan/Nomor : Jalan K.H. A. Dahlan No. 14 Purworejo
 - 2) Desa/Kelurahan : Purworejo
 - 3) Kecamatan : Purworejo
 - 4) Kabupaten/Kodya : Purworejo
 - 5) Propinsi : Jawa Tengah
 - 6) Kode Pos : 54111
 - 7) Telepon/Fax. : 0275-321407
 - 8) E-Mail SMK : -
 - d. Status Sekolah : Kejuruan Swasta
 - e. Nomor Statistik Sekolah : 344030606003
 - f. NPSN : 20306178
 - g. Tahun Berdiri : 1973
2. Kondisi Umum SMK Batik Perbaik Purworejo
 - a. Pada umumnya kondisi fisik sekolah dari SMK Batik Perbaik Purworejo yang meliputi fasilitas sarana dan prasarana sudah cukup lengkap dan dikelola dengan baik. Sarana dan prasarana yang ada di

SMK Batik Perbaik Purworejo seperti ruang kelas, ruang kantor, ruang pengolah data/ ruang server, tempat ibadah atau mushola, kamar mandi, perpustakaan, laboratorium, kantin, mading, tempat berita/ koran, parkiran, lapangan basket, UKS, pos satpam, meja, kursi, dan gudang. Pada saat ini SMK Batik Perbaik Purworejo sedang melakukan pembangunan tempat parkir bagi siswa. Hal yang berkaitan dengan pengadaan fasilitas sarana dan prasarana ini diusulkan oleh guru kepada wakil kepala sarana prasarana, untuk kemudian diteruskan ke yayasan. Pemeliharaan atau perawatan berkala untuk fasilitas sarana dan prasarana yang ada di SMK Batik Perbaik Purworejo dilakukan secara insidental oleh teknisi baik itu dari luar sekolah maupun teknisi dari dalam sekolah (guru). Akan tetapi dikhkususkan, untuk pemeliharaan atau perbaikan fasilitas sarana dan prasarana yang masih dapat dijangkau untuk dilakukan, misalkan komputer, maka diserahkan kepada guru sebagai teknisinya. Sedangkan untuk pemeliharaan dan perbaikan terhadap mesin mengetik manual, SMK Batik Perbaik Purworejo mendatangkan teknisi dari luar.

- b. Kondisi non fisik SMK Batik Perbaik Purworejo yaitu kondisi lingkungan belajar kondusif yang menjadikan proses belajar mengajar yang dilalui siswa-siswi menjadi mendukung untuk menciptakan tujuan pembelajaran sehingga akan menghasilkan siswa-siswi yang unggul sesuai dengan jurusan masing-masing. Walaupun terletak di

pinggir jalan, namun dengan penataan ruang kelas yang sedemikian rupa sehingga hal tersebut tidak akan mengganggu jalannya proses belajar mengajar yang ada.

c. Sarana dan prasarana yang tersedia untuk mendukung kegiatan belajar serta menyalurkan minat dan bakat siswa-siswi dalam kegiatan kurikulum dan ekstra kulikuler diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Perpustakaan
- 2) Laboratorium
- 3) Bimbingan Konseling
- 4) Bimbingan Belajar
- 5) Lapangan
- 6) Alat-alat Drumband
- 7) Tempat Parkir
- 8) Masjid
- 9) Kantin

3. Kondisi Umum Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo

Ruang kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo terletak di lantai 2 bersebelahan dengan ruang laboratorium komputer. Sarana dan prasarana penunjang yang ada di ruang kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo antara lain 20 meja untuk siswa dan 1 meja untuk guru, 40 kursi untuk siswa dan 1 kursi untuk guru, 1 *white board*, spidol, penghapus, lambang garuda, gambar presiden dan wakil presiden Indonesia, jam dinding, struktur organisasi kelas, dan jadwal pelajaran serta pengumuman

yang ditempel di dinding kelas. Format meja belajar siswa saat belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) di desain berbeda, yaitu dua meja dikelilingi oleh 6 orang siswa. Hal tersebut dilakukan agar dalam proses pembelajaran yang didalamnya melihat bagaimana aktivitas belajar siswa secara kelompok dapat terlihat oleh guru dan peneliti serta memperlancar kerja sama siswa dalam kelompoknya ketika menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Jumlah siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo adalah 29 siswa yang semuanya terdiri dari siswa putri.

B. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).

1. Observasi Awal

Penemuan masalah dalam pembelajaran Akuntansi Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo didapatkan dari hasil observasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas XI Akuntansi 1 SMK Batik Perbaik Purworejo diperoleh gambaran kondisi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar akuntansi sedang berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran cenderung kurang maksimal. Masalah yang yang ditemukan adalah aktivitas belajar siswa yang tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari 79,31% atau 23 dari 29 siswa cenderung sibuk sendiri diantaranya mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas pelajaran lain, tidur, bahkan ada yang

sibuk dengan peralatan-peralatan kecantikan yang dimilikinya. Mulyasa (2010: 101) menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal 75% siswa terlibat aktif.

Sesuai dengan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya perlu adanya pemecahan masalah yang coba dapat dilakukan yaitu dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat digunakan untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

Untuk mengatasi masalah yang ditemukan sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, maka dibuatlah rencana pembelajaran yang cocok dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa. Maka model pembelajaran yang dipilih yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) yang merupakan kombinasi dari kerjasama kelompok, *games* dan turnamen.

Setelah ditetapkan model pembelajaran yang dipilih maka selanjutnya yang dapat dilakukan adalah peneliti melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran akuntansi untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Peneliti membuat perencanaan dan kemudian mengkonsultasikan perencanaan yang telah dibuat tersebut kepada guru

agar terdapat titik temu antara kedua belah pihak dan guru dapat memahami konsep yang ditawarkan oleh peneliti.

3. Penyusunan Rencana Tindakan

Peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik TGT minimal sebanyak dua siklus. Guru berperan sebagai pemberi informasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti akan bertindak sebagai observer dengan dibantu mahasiswa lain untuk menilai aktivitas belajar akuntansi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan selama kegiatan turnamen berlangsung untuk menentukan tim mana yang terbaik.

Aktivitas belajar siswa yang diamati oleh observer adalah sebagai berikut:

- 1) Aktivitas Visual
 - a) Siswa membaca materi pelajaran
 - b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- 2) Aktivitas Menulis
 - a) Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
 - b) Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- 3) Aktivitas Mendengar
 - a) Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
 - b) Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- 4) Aktivitas Lisan
 - a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

5) Aktivitas Mental

- a) Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*).

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

a. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Perencanaan yang telah dibuat dikonsultasikan dengan guru pembimbing dan kemudian disepakati bahwa untuk siklus I Kompetensi Dasar yang akan dipelajari yaitu Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap yang berada didalam Standar Kompetensi Mengelola Kartu Aktiva Tetap. Persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini sebagai berikut :

- a) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT).
- b) Menyusun materi pembelajaran tentang Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap.
- c) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen beserta kunci jawaban, soal turnamen selain menggunakan materi Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap juga

menggunakan materi aktiva tetap yang sudah dipelajari sebelumnya.

- d) Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen.
- e) Menyiapkan hadiah.
- f) Pembuatan lembar pedoman observasi
- g) Menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
- h) Menyiapkan kamera untuk dokumentasi

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan ini yaitu :

a) Pertemuan pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2014 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.15 WIB selama 2 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Adapun penjelasan dari pertemuan pertama sebagai berikut :

1) Kegiatan awal (15 menit)

- a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
- b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.

- c) Guru menjelaskan indikator, tujuan dan memberikan pengarahan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.
- 2) Kegiatan inti (60 menit)
 - (a) Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
 - (b) Guru menjelaskan materi mengenai membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap.
 - (c) Siswa diberikan tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama kelompoknya.
 - (d) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut di depan kelas.
- 3) Kegiatan akhir (15 menit)
 - (a) Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - (b) Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok mengenai materi membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap dan materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - (c) Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

b) Pertemuan kedua Siklus I

Pertemuan kedua Siklus I pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2014 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.30 WIB selama 1 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Seperti yang telah diberitahukan sebelumnya bahwa hari ini akan diadakan *game* turnamen.

Adapun penjelasan dari pertemuan pertama sebagai berikut :

- 1) Kegiatan awal (10 menit)
 - a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
 - b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.
 - c) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu turnamen dengan *game* “Estafet Akuntansi”.
- 2) Kegiatan inti (30 menit)
 - (a) *Game* dan Turnamen
Game yang akan dilakukan adalah *game* “Estafet Akuntansi”. Sebelum memulai *game* guru membacakan peraturan permainan secara jelas sampai siswa mengerti. Langkah-langkah dalam permainan TGT adalah sebagai berikut:
 1. Soal turnamen dan lembar jawaban sudah disediakan oleh guru dan soal-soal tersebut yang

nantinya akan berjalan bergantian dikerjakan oleh siswa secara berurutan.

2. Siswa duduk dibangku berurutan sesuai dengan posisi urutan dalam timnya.
3. Siswa pada urutan pertama mengerjakan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu dengan disediakan waktu 2 menit. Setelah siswa pertama selesai mengerjakan soal dengan diberi batas waktu maka siswa kedua yang akan mengerjakan soal selanjutnya dan begitu seterusnya sampai soal itu habis.

(b) Penghargaan Tim

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok terbaik yang dapat mengerjakan soal turnamen paling banyak dan betul. Dari hasil turnamen siklusI ini tim terbaik diperoleh oleh kelompok 2.

3) Kegiatan akhir (5 menit)

- (a) Guru memberitahu kepada siswa bahwa dipertemuan selanjutnya akan dilanjutkan materi berikutnya yang pada akhirnya juga akan dibuat turnamen kembali.
- (b) Guru menutup pelajaran (salam dan doa).

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus pertama, dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan peneliti dengan dibantu oleh empat orang pengamat lainnya. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Berikut adalah data hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti:

Tabel 5. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Siklus I.

No	Aspek		Uraian Indikator	Hasil Observasi (%)
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran	81,03
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	70,69
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	63,79
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	77,59
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	68,96
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	55,17
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	60,34
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)	70,69
Skor Rata-rata				68,53

Sumber : Data yang diolah

Berdasarkan tabel 5, hasil observasi aktivitas belajar akuntansi selama penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran akuntansi siklus I

terlihat bahwa sebesar 81,03% Siswa membaca materi pelajaran, sebesar 70,69% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 63,79% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 77,59% mencatat materi akuntansi yang diberikan guru, 68,96% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 55,17% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 60,34% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 70,69% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I sebesar 68,53%.

4) Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti diketahui bahwa indikator aktivitas belajar siswa belum optimal. Siswa masih pasif dalam mengemukakan pendapat dalam berkelompok dan hanya beberapa siswa yang aktif sehingga proses pelaksanaan diskusi kurang bisa membawa siswa untuk aktif berbicara mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam game turnamen siswa juga masih banyak yang bekerja sama atau membantu teman satu kelompoknya mengisi jawaban dalam mengerjakan soal estafet akuntansi yang seharusnya dikerjakan sendiri-sendiri.

Dari hasil yang telah diketahui pada siklus I tersebut, maka peneliti berencana akan melakukan perbaikan sehingga aktivitas belajar siswa diharapkan dapat lebih optimal lagi pada siklus II mendatang.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, maka perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru mendorong siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengemukakan pendapatnya terutama untuk siswa yang dirasa masih pasif atau masih belum aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Guru memberikan pengarahan kepada siswa agar lebih aktif lagi ketika bekerjasama dalam kelompok saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan bekerjasama dan berdiskusi dengan baik maka materi yang diketahui oleh siswa yang satu dapat menular ke siswa yang lainnya sehingga satu kelompok dapat memahami materi dengan baik.

Pada pertemuan siklus II juga disusun Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT), Menyiapkan lembar latihan soal, Menyusun dan mempersiapkan

soal-soal turnamen beserta kunci jawaban, Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen, Menyiapkan hadiah, Pembuatan lembar pedoman observasi, dan menyiapkan catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

a) Pertemuan pertama SiklusII

Pertemuan pertama Siklus II pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2014 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.15 WIB selama 2 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Adapun penjelasan dari pertemuanpertama sebagai berikut :

(1) Kegiatan awal (15 menit)

(a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.

(b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.

(2) Kegiatan inti (60 menit)

(a) Siswa diminta berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing seperti yang telah dibagi sebelumnya.

(b) Guru melanjutkan pemberian materi mengenai Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap.

(c) Siswa diberikan tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama kelompoknya.

(d) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut didepan kelas

(3) Kegiatan akhir (15 menit)

(a) Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

(b) Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok dengan materi yang telah dipelari yaitu mengenai aktiva tetap.

(c) Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

b) Pertemuan kedua Siklus II

Pertemuan kedua siklus II pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2014 pada jam pelajaran terakhir atau pukul 11.30 WIB selama 1 jam pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Seperti yang telah diberitahukan sebelumnya bahwa pertemuan hari ini akan dilaksanakan *game* turnamen. Langkah-langkah dari *game* turnamen masih sama seperti *game* turnamen pada siklus I, adapun penjelasan dari pertemuan kedua Siklus II adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal (10 menit)

a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.

b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.

- c) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu turnamen dengan *game* “Estafet Akuntansi”
- 2) Kegiatan inti (30 menit)
- a) *Game* dan Turnamen
- Game* yang akan dilakukan adalah *game* “Estafet Akuntansi”. Sebelum memulai *game* guru membacakan peraturan permainan secara jelas sampai siswa mengerti. Langkah-langkah dalam permainan TGT adalah sebagai berikut:
1. Soal turnamen dan lembar jawaban sudah disediakan oleh guru dan soal-soal tersebut yang nantinya akan berjalan bergantian dikerjakan oleh siswa secara berurutan.
 2. Siswa duduk dibangku berurutan sesuai dengan posisi urutan dalam timnya.
 3. Siswa pada urutan pertama mengerjakan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu dengan disediakan waktu 2 menit. Setelah siswa pertama selesai mengerjakan soal dengan diberi batas waktu maka siswa kedua yang akan mengerjakan soal selanjutnya dan begitu seterusnya sampai soal itu habis.
 4. Pada turnamen di siklus II kali ini terlihat lebih rapi dibandingkan turnamen di siklus I sebelumnya karena

para siswa sudah mengetahui langkah-langkah dan peraturan dengan jelas.

b) Penghargaan Tim

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok terbaik yang dapat mengerjakan soal turnamen paling banyak dan betul. Dari hasil turnamen siklus II ini tim terbaik diperoleh oleh kelompok 1.

3) Kegiatan akhir (5 menit)

(a) Guru menutup pelajaran (salam dan doa).

3) Pengamatan

Sama seperti pada siklus I pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus II, dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan peneliti dengan dibantu oleh empat orang pengamat lainnya. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Pada siklus II kali ini siswa sudah bisa menyesuaikan diri dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Siswa terbiasa menjalankan tugas masing-masing dan berperan untuk memberikan kontribusi pada pelaksanaan pembelajaran. Data Aktivitas Belajar Siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini: Berikut adalah data hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti:

Tabel 6. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Siklus II.

No	Aspek		Uraian Indikator	Hasil Observasi (%)
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran	86,21
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	79,31
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	84,48
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	89,65
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	79,31
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	77,59
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	75,86
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)	79,31
Skor Rata-rata				81,47

Sumber : Data yang diolah

Berdasarkan tabel 6, hasil observasi aktivitas belajar akuntansi selama penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran akuntansi siklus II terlihat bahwa sebesar 86,21% siswa membaca materi pelajaran, sebesar 79,31% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 84,48% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 89,65% mencatat materi akuntansi yang diberikan guru, 79,31% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 77,59% siswa mendengarkan

pendapat temannya saat diskusi kelompok, 75,86% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 79,31% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II sebesar 81,47%.

4) Refleksi

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan masing-masing skor Indikator Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa, hal tersebut menunjukkan bahwa kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I sudah dapat diperbaiki di siklus II. Terlihat dari data observasi pada siklus II yang telah mencapai kriteria minimal yang sebelumnya telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) siswa menjadi lebih aktif ikut serta dalam pembelajaran akuntansi yang ada. Siswa sudah aktif bertanya dan memberikan pendapatnya ketika mengikuti pelajaran di kelas, Oleh karena itu pembahasan materi membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap pada kelas XI Ak 1 dicukupkan sampai dengan siklus II.

2. Hasil Angket

Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur Aktivitas Belajar

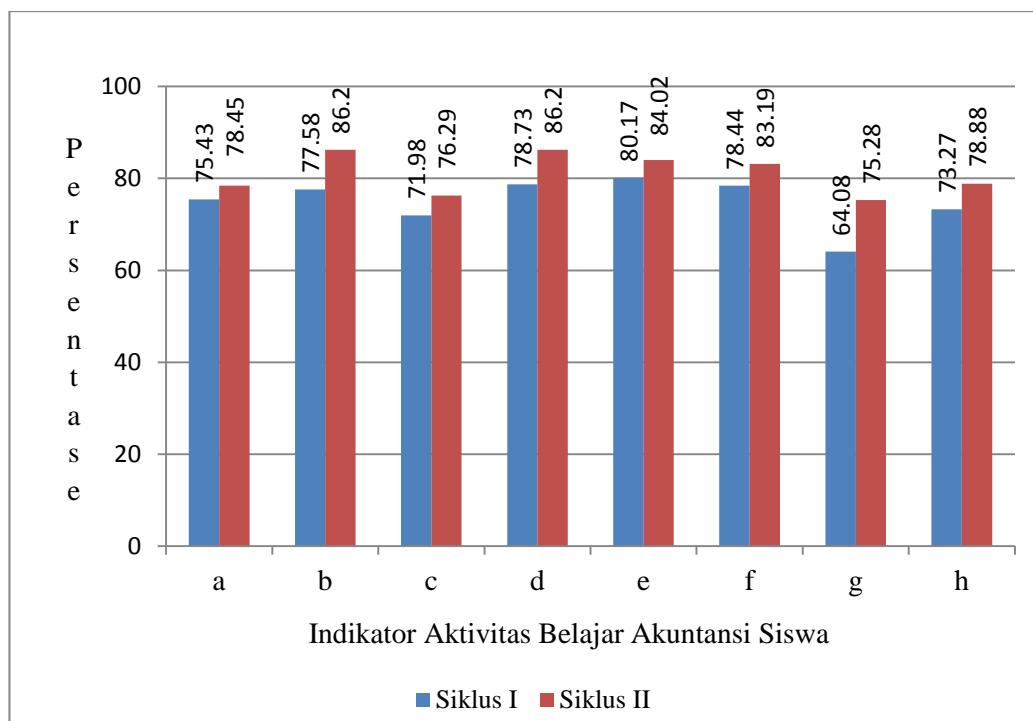
Akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Hasil angket ini digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari pelaksanaan observasi yang telah dilakukan guna memperoleh data yang lebih objektif. Berikut ini adalah hasil angket Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I dan siklus II :

Tabel 7. Data Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi

No	Aspek		Uraian Indikator	Skor (%)	
				Siklus I	Siklus II
1	Visual	a	Siswa membaca materi akuntansi dari guru	75,43	78,45
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	77,58	86,20
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	71,98	76,29
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan	78,73	86,20
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	80,17	84,02
		f	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim	78,44	83,19
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru kepada siswa lain saat kegiatan tim	64,08	75,28
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)	73,27	78,88
Skor Rata-rata				74,96	81,06

Sumber : Data yang diolah

Hasil angket pada siklus I menunjukkan skor rata-rata aktivitas belajar akuntansi hanya didapat sebesar 74,96% atau belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan hasil angket pada siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar akuntansi siswa yang meningkat menjadi sebesar 81,06%, skor tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan untuk masing-masing indikator yaitu sebesar 75%. Berikut ini disajikan hasil angket Aktivitas Belajar Akuntansi siklus I dan siklus II dengan diagram batang :



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi Siklus I dan Siklus II

D. Pembahasan Hasil Penelitian

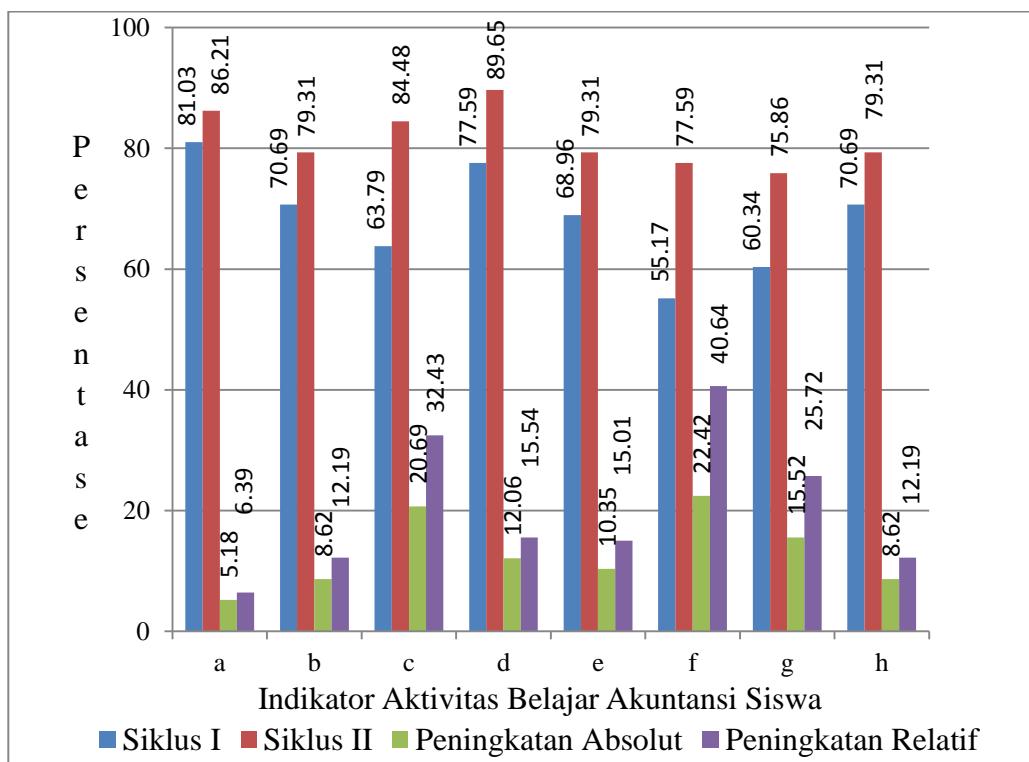
Tingkat keberhasilan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) baik siklus I maupun siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut:

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

No	Aspek	Uraian Indikator	Skor (%)		Peningkatan (%)		
			Siklus I	Siklus II	Absolut	Relatif	
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran	81,03	86,21	5,18	6,39
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	70,69	79,31	8,62	12,19
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	63,79	84,48	20,69	32,43
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	77,59	89,65	12,06	15,54
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	68,96	79,31	10,35	15,01
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	55,17	77,59	22,42	40,64
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	60,34	75,86	15,52	25,72
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)	70,69	79,31	8,62	12,19
Skor Rata-rata			68,53	81,47	12,94	18,88	

Sumber : Data yang diolah

Peningkatan hasil Observasi Aktivitas Belajar Akuntansi di atas dapat pula dilihat pada diagram batang yang disajikan dibawah ini:



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Berdasarkan Observasi pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar akuntansi berdasarkan observasi yang dilihat dari peningkatan absolut sebesar 12,94% dan peningkatan relatif sebesar 18,88%.

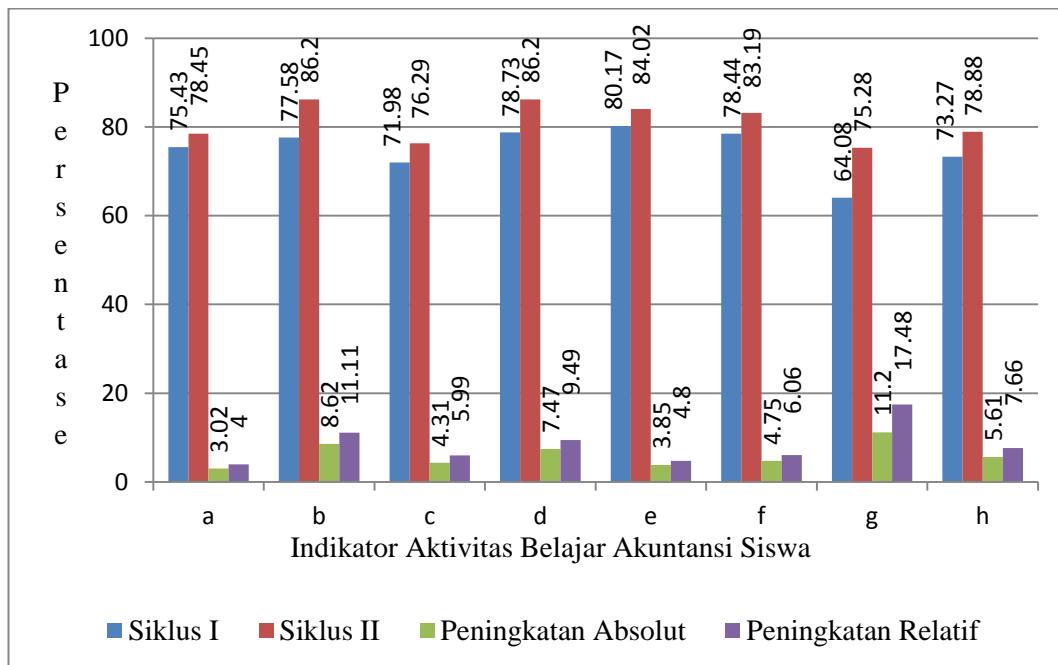
Selain dari hasil observasi diatas, data aktivitas belajar akuntansi dalam penelitian ini juga didukung dari hasil angket yang diisi siswa di akhir siklus I maupun siklus II. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi siswa terlihat bahwa skor rata-rata aktivitas belajar akuntansi siswa meningkat yang dilihat dari peningkatan absolut sebesar 6,10% dan peningkatan relatif sebesar 8,14%. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo berdasarkan hasil angket.

Tabel 9. Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Akuntansi Berdasarkan Hasil Angket pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek		Uraian Indikator	Skor (%)		Peningkatan (%)	
				Siklus I	Siklus II	Absolut	Relatif
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran	75,43	78,45	3,02	4
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	77,58	86,20	8,62	11,11
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan latihan atau tugas dari guru secara kelompok	71,98	76,29	4,31	5,99
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru	78,73	86,20	7,47	9,49
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	80,17	84,02	3,85	4,80
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	78,44	83,19	4,75	6,06
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	64,08	75,28	11,2	17,48
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)	73,27	78,88	5,61	7,66
Skor rata-rata				74,96	81,06	6,10	8,14

Sumber : Data yang diolah

Peningkatan hasil angket Aktivitas Belajar Akuntansi di atas dapat pula dilihat pada diagram batang berikut di bawah ini :



Gambar4. Diagram Batang Peningkatan Hasil Angket Aktivitas Belajar Akuntansi pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor aktivitas belajar akuntansi yang dilihat dari peningkatan absolut sebesar 12,94% dan peningkatan relatif sebesar 18,88% dari siklus I ke siklus II. Selain itu, penelitian ini juga didukung dengan hasil angket aktivitas belajar akuntansi siswa yang juga menunjukkan peningkatan absolut sebesar 6,10% dan peningkatan relatif sebesar 8,14% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data observasi dan angket di atas, dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan yang dilakukan.

a. Siswa membaca materi pelajaran

Aktivitas siswa membaca materi pelajaran mengalami peningkatan skor dari siklus I sebesar 81,03% menjadi 86,21% pada siklus II, sehingga

dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan absolut sebesar 5,18% dan peningkatan relatif sebesar 6,39%. Selain dari hasil observasi tersebut, peningkatan skor juga terlihat dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan absolut sebesar 3,02% dan peningkatan relatif sebesar 4%, dari peningkatan Siklus I sebesar 75,43% menjadi 78,45% pada siklus II. Peningkatan dapat terjadi karena guru mengingatkan kepada siswa untuk lebih giat lagi dalam membaca materi pelajaran yang ada sehingga nantinya siswa dapat menguasai materi yang ada dengan baik.

b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru

Aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru juga mengalami peningkatan skor dari hasil observasi yang dilakukan sebesar 70,69% dari siklus I menjadi 79,31% pada siklus II sehingga dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan absolut 8,62% dan peningkatan relatif 12,19%. Selain dari hasil observasi tersebut, peningkatan skor juga terlihat dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan absolut sebesar 8,62% dan peningkatan relatif sebesar 11,11%, dari peningkatan siklus I sebesar 77,58% menjadi 86,20% pada siklus II. Penjelasan materi yang disampaikan guru harus benar-benar diperhatikan karena materi yang dijelaskan akan dipakai dalam turnamen yang diadakan antar kelompok.

c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok

Pada siklus I skor aktivitas belajar siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru secara kelompok yang dilihat dari data observasi menunjukkan skor sebesar 63,79%. Kebanyakan dari siswa masih

sendiri-sendiri dalam mengerjakan soal yang ada tanpa melakukan diskusi dengan teman satu kelompoknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kerjasama antar siswa dalam kelompok masih kurang dan perlu ditingkatkan. Data hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas dalam mengerjakan latihan atau tugas dari guru secara kelompok sebesar 84,48%. Sehingga peningkatan skor aktivitas dalam mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 20,69% dan peningkatan relatif sebesar 32,43%. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dilihat dari peningkatan absolut sebesar 4,31% dan peningkatan relatif sebesar 5,99%, dari peningkatan siklus I sebesar 71,98% menjadi 76,29% pada siklus II. Pada siklus II diskusi yang dilakukan siswa dalam kelompok terlihat lebih hidup dari pada saat siklus I berlangsung. Hal tersebut terjadi karena guru memberikan motivasi kepada siswa mengenai pentingnya bekerjasama dalam kelompok.

d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru

Data hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mencatat materi akuntansi meningkat yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 77,59% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,65%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mencatat materi akuntansi yang diberikan dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 12,06% dan

peningkatan relatif sebesar 15,54%. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dalam mencatat materi akuntansi yang diberikan dilihat dari peningkatan absolut sebesar 7,47% dan peningkatan relatif sebesar 9,49%, dari peningkatan sebesar 78,73% pada siklus I menjadi 86,20% pada siklus II. Kegiatan mencatat sangat penting dilakukan oleh siswa. Guru memberikan materi yang berasal dari berbagai sumber sehingga menarik minat siswa untuk mencatat materi yang belum ada dan dirasa penting.

e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru

Skor aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru juga meningkat sebesar 68,96% dari siklus I menjadi 79,31% pada siklus II. Sehingga peningkatan aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 10,35% dan peningkatan relatif sebesar 15,01%. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru dilihat dari peningkatan absolut sebesar 3,85% dan peningkatan relatif sebesar 4,80%, dari peningkatan sebesar 80,17% pada siklus I menjadi 84,02% pada siklus II. Penjelasan yang diberikan dari guru sangat penting karena apabila siswa tidak mendengarkan maka materi yang ada tidak akan dikuasai oleh siswa. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri mengobrol dengan teman-teman kelompoknya, hal-hal seperti itu di siklus II sudah mulai berkurang terlihat dari adanya peningkatan skor

aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru di siklus II tersebut.

- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok

Data hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mendengarkan pendapat temannya saat kegiatan diskusi kelompok meningkat yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 55,17% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,59%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 22,42% dan peningkatan relatif sebesar 40,64%. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dalam mendengarkan pendapat temannya saat kegiatan belajar tim dilihat dari peningkatan absolut sebesar 4,75% dan peningkatan relatif sebesar 6,06%, dari peningkatan sebesar 78,44% pada siklus I menjadi 83,19% pada siklus II. Ketika kegiatan belajar tim dilakukan, siswa sebaiknya mendengarkan temannya ketika berdiskusi. Berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman satu kelompok akan menambah wawasan mengenai materi yang sedang dibahas. Sesulit apapun soal yang didapatkan, ketika kita mau mendengarkan teman dan berbagi pengetahuan maka segala kesukaran pada akhirnya dapat kita lewati.

- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

Peningkatan juga terjadi pada indikator aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi. Pada siklus I

data menunjukkan 60,34% dan pada siklus II meningkat menjadi 15,52%. Sehingga peningkatan skor aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi dari siklus I ke siklus II dilihat dari peningkatan absolut sebesar 15,52% dan peningkatan relatif sebesar 25,72%. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi dilihat dari peningkatan absolut sebesar 11,2% dan peningkatan relatif sebesar 17,48%, dari peningkatan sebesar 64,08% pada siklus I menjadi 75,28% pada siklus II. Ketika siswa berkumpul dengan siswa yang lain secara berkelompok akan membuat siswa lebih leluasa untuk bertanya mengenai materi yang belum ia pahami. Terkadang ada juga siswa yang lebih nyaman bertanya kepada siswa lain ketimbang bertanya kepada guru.

- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*).

Peningkatan indikator aktivitas belajar siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) cukup tinggi. Terlihat dari skor aktivitas siswa di siklus I sebesar 70,69% meningkat menjadi 79,31% di siklus II. Sehingga peningkatan skor aktivitas belajar siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) dilihat dari peningkatan absolut sebesar 8,62% dan peningkatan relatif sebesar 12,9%. Hal ini juga diperkuat dari data angket yang menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dalam memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*) dilihat dari peningkatan absolut sebesar 5,61% dan peningkatan relatif sebesar

7,66%, dari peningkatan sebesar 73,27% pada siklus I menjadi 78,88% pada siklus II. Peningkatan dimungkinkan karena guru mengingatkan kepada siswa untuk lebih giat lagi mempelajari materi yang ada karena soal turnamen berasal dari materi-materi yang sebelumnya sudah disampaikan. Selain itu peningkatan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam tahap permainan (*game*) juga dipengaruhi oleh siswa yang sudah paham dan tahu langkah-langkah dan peraturan yang ditentukan dalam tahap permainan (*game*) tersebut.

Data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator aktivitas belajar akuntansi siswa pada siklus I sebesar 68,53% meningkat menjadi 81,47% pada siklus II. Begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator aktivitas belajar akuntansi siswa pada siklus I sebesar 74,96% meningkat menjadi 81,06% pada siklus II.

Penelitian ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya memiliki tujuan meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan analisis hasil penelitian dari observasi dan angket diketahui bahwa rata-rata masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa dalam satu kelas telah mencapai 75% dari skor Aktivitas Belajar Akuntansi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang ada tersebut, indikator keberhasilan telah tercapai.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo memiliki beberapa keterbatasan antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran yang baru membutuhkan penyesuaian dari pihak siswa maupun guru sehingga masih terdapat sedikit kekurangan dalam teknik pelaksanaannya.
2. Rubrik penyekoran Aktivitas Belajar Akuntansi masih belum sempurna mengakibatkan nilai aktivitas individual masih belum bisa menggambarkan kondisi sesungguhnya.
3. Skor turnamen yang tinggi di dalam penelitian ini tidak menjamin apakah aktivitas belajar siswa juga tinggi karena skor turnamen merupakan hasil penjumlahan dari masing-masing skor individu turnamen siswa di kelompoknya.
4. Untuk melaksanakan sebuah penelitian PTK tidak hanya membutuhkan pengamatan yang sebentar tapi membutuhkan waktu yang cukup untuk mengetahui masalah apa yang terdapat pada sebuah kelas.
5. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) membutuhkan perencanaan dan persiapan yang khusus, sehingga sangat menuntut dalam pengelolaan waktu.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi siswa yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi, begitu juga dengan hasil angket yang menunjukkan peningkatan masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang dikemas berbeda dari biasanya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyarankan:

1. Bagi Guru

Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dikemudian hari sebagai salah satu alternatif pembelajaran Akuntansi di kelas. Karena dengan model ini aktivitas belajar siswa dapat lebih meningkat. Penggunaan model pembelajaran yang beragam menjadikan

siswa tidak akan cepat merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diadakan yang pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan selalu aktif dalam kegiatan belajar mengajar seperti membaca materi pelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru, mengerjakan latihan atau tugas-tugas, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan dapat lebih membiasakan kerjasama dengan teman kelompoknya, karena dengan hal-hal tersebut dapat menjadi acuan kepada siswa supaya dengan aktivitas belajar yang baik pada akhirnya juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menuju ke arah yang memuaskan.

3. Bagi peneliti lain

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai bahan kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada. Kepada peneliti yang akan datang juga diharapkan lebih teliti dalam melakukan observasi dan dalam pembuatan soal *game* yang dipakai pada saat turnamen karena memerlukan ketelitian yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Sholikhah. (2013). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Slavin, Robert. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2001.
- Haryono Jusup. (2005). *Dasar-dasar Akuntansi Jilid 1*. Yogyakarta: Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.
- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E.J. (2010). *Colaboratif Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama (Alih Bahasa: Narulita Yusron)*. Bandung: PT Nusa Media.
- Martinus Yamin. (2007). *Kiat membelajarkan siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mulyasa. (2010). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rani Apriani. (2012). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XAkuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- 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*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bachri Jamarah dan Aswan Zain. (2006). *Stategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahid Murni, dkk. (2010). *Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wina Sanjaya. (2011). *Stategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: kencana.

L
A
M
P
I
R
A
N

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 (RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Batik Perbaik Purworejo
Kompetensi Keahlian	:	Akuntansi
Mata Pelajaran	:	Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Kelas / Semester	:	XI / 2
Alokasi Waktu	:	2 X 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Mengelola Kartu Aktiva Tetap
Kompetensi Dasar	:	Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi mutasi aktiva tetap 2. Membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku 3. Membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku 4. Menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu:

1. Siswa mampu mengidentifikasi mutasi aktiva tetap
2. Siswa mampu membukukan jumlah penambahan aktiva tetapsesuai prosedur yang berlaku
3. Siswa mampu membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku
4. Siswa mampu menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

B. Materi Pembelajaran

1. Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap
2. Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap

C. Model Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

D. Langkah-langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (15 menit)
 - a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
 - b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.
 - c) Guru menjelaskan indikator, tujuan dan memberikan pengarahan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT) yang akan dilaksanakan.
- 2) Kegiatan inti (60 menit)
 - a) Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa yang berbeda kemampuan akademiknya.
 - b) Guru menjelaskan materi mengenai aktiva tetap
 - c) Siswa diberikan tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama kelompoknya.
 - d) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut didepan kelas
- 3) Kegiatan akhir (15 menit)
 - a) Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - b) Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok.
 - c) Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

E. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat :
 1. *White board*

- 2. Penghapus
- 3. Spidol
- 4. Power Point
- b. Sumber belajar :
 - 1. Modul mengelola kartu aktiva tetap.
 - 2. Hendri sumantri. 1999. *Akuntansi Keuangan SMK Bisnis dan Manajemen Tingkat 2*. Bandung. Armico.

F. Penilaian Aktivitas siswa

No	Nama	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Jumlah									

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif	:	2
Cukup Aktif	:	1
Tidak Aktif	:	0

Purworejo, 4 Maret 2014

Mengetahui,

Guru Kelas

Mahasiswa

Drs. Agus Haryanto

NUPTK. 9150740642200073

Sigit Dwi Purwita

NIM. 10403241040

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 (RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Batik Perbaik Purworejo
Kompetensi Keahlian	:	Akuntansi
Mata Pelajaran	:	Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Kelas / Semester	:	XI / 2
Alokasi Waktu	:	1 X 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Mengelola Kartu Aktiva Tetap
Kompetensi Dasar	:	Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi mutasi aktiva tetap 2. Membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku 3. Membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku 4. Menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu:

1. Siswa mampu mengidentifikasi mutasi aktiva tetap
2. Siswa mampu membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku
3. Siswa mampu membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku
4. Siswa mampu menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

B. Materi Pembelajaran

1. Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap
2. Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap

C. Model Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

D. Langkah-langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (10 menit)
 - a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
 - b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.
 - c) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu turnamen dengan *game* "Estafet Akuntansi".
- 2) Kegiatan inti (30 menit)
 - a) Game dan Turnamen

Game yang akan dilakukan adalah *game* "Estafet Akuntansi". Sebelum memulai *game* guru membacakan peraturan permainan secara jelas sampai siswa mengerti. Langkah-langkah dalam permainan TGT adalah sebagai berikut:

 1. Soal turnamen dan lembar jawaban sudah disediakan oleh guru dan soal-soal tersebut yang nantinya akan berjalan bergantian dikerjakan oleh siswa secara berurutan.
 2. Siswa duduk dibangku berurutan sesuai dengan posisi urutan dalam timnya.
 3. Siswa pada urutan pertama mengerjakan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu dengan disediakan waktu 2 menit. Setelah siswa pertama selesai mengerjakan soal dengan diberi batas waktu maka siswa kedua yang akan mengerjakan soal selanjutnya dan begitu seterusnya sampai soal itu habis.
 - b) Penghargaan Tim

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok terbaik yang dapat mengerjakan soal turnamen paling banyak dan betul.

- 3) Kegiatan akhir (5 menit)

 - a) Guru memberitahu kepada siswa bahwa dipertemuan selanjutnya akan dilanjutkan materi berikutnya yang pada akhirnya juga akan dibuat turnamen kembali.
 - b) Guru menutup pelajaran (salam dan doa).

E. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat :
 - 1. *White board*
 - 2. Penghapus
 - 3. Spidol
 - 4. Power Point

 - b. Sumber belajar :
 - 1. Modul mengelola kartu aktiva tetap.
 - 2. Hendri sumantri. 1999. Akuntansi Keuangan SMK Bisnis dan Manajemen Tingkat 2. Bandung. Armico.

F. Penilaian Aktivitas siswa

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2

Cukup Aktif : 1

Tidak Aktif : 0

Purworejo, 4 Maret 2014

Mengetahui,

Guru Kelas

Mahasiswa

Drs. Agus Haryanto

NUPTK. 9150740642200073

Sigit Dwi Purwita

NIM. 10403241040

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3
(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Batik Perbaik Purworejo
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Kelas / Semester	: XI / 2
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit
Standar Kompetensi	: Mengelola Kartu Aktiva Tetap
Kompetensi Dasar	: Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> : 1. Mengidentifikasi mutasi aktiva tetap 2. Membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku 3. Membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku 4. Menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu:

1. Siswa mampu mengidentifikasi mutasi aktiva tetap
2. Siswa mampu membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku
3. Siswa mampu membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku
4. Siswa mampu menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

B. Materi Pembelajaran

1. Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap
2. Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap

C. Model Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

D. Langkah-langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (15 menit)
 - a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
 - b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.
- 2) Kegiatan inti (60 menit)
 - a) Siswa diminta berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing seperti yang telah dibagi sebelumnya.
 - b) Guru melanjutkan pemberian materi mengenai aktiva tetap
 - c) Siswa diberikan tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama berkelompoknya.
 - d) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut didepan kelas
- 3) Kegiatan akhir (15 menit)
 - a) Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - b) Guru memberitahu kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen antar kelompok.
 - c) Guru menutup pelajaran (salam dan doa)

E. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat :
1. *White board*
 2. Penghapus
 3. Spidol
 4. Power Point
- b. Sumber belajar :
1. Modul mengelola kartu aktiva tetap.
 2. Hendri sumantri. 1999. *Akuntansi Keuangan SMK Bisnis dan Manajemen Tingkat 2*. Bandung. Armico.

F. Penilaian Aktivitas siswa

No	Nama	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Jumlah									

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2

Cukup Aktif : 1

Tidak Aktif : 0

Purworejo, 4 Maret 2014

Mengetahui,

Guru Kelas

Mahasiswa

Drs. Agus Haryanto

NUPTK. 9150740642200073

Sigit Dwi Purwita

NIM. 10403241040

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4
(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Batik Perbaik Purworejo
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Kelas / Semester	: XI / 2
Alokasi Waktu	: 1 X 45 Menit
Standar Kompetensi	: Mengelola Kartu Aktiva Tetap
Kompetensi Dasar	: Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> : 1. Mengidentifikasi mutasi aktiva tetap 2. Membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku 3. Membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku 4. Menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu:

1. Siswa mampu mengidentifikasi mutasi aktiva tetap
2. Siswa mampu membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku
3. Siswa mampu membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku
4. Siswa mampu menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar

B. Materi Pembelajaran

1. Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap
2. Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap

C. Model Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT)

D. Langkah-langkah Pembelajaran

- 1) Kegiatan awal (10 menit)
 - a) Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
 - b) Guru melanjutkan dengan apersepsi.
 - c) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu turnamen dengan *games* “Estafet Akuntansi”
- 2) Kegiatan inti (30 menit)
 - a) Game dan Turnamen

Game yang akan dimainkan adalah game “Estafet Akuntansi”. Sebelum memulai game guru membacakan peraturan permainan secara jelas sampai siswa mengerti. Langkah-langkah dalam permainan TGT adalah sebagai berikut:

 1. Soal turnamen dan lembar jawaban sudah disediakan oleh guru dan soal-soal tersebut yang nantinya akan berjalan bergantian dikerjakan oleh siswa secara berurutan.
 2. Siswa duduk dibangku berurutan sesuai dengan posisi urutan dalam timnya.
 3. Siswa pada urutan pertama mengerjakan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu dengan disediakan waktu 2 menit. Setelah siswa pertama selesai mengerjakan soal dengan diberi batas waktu maka siswa kedua yang akan mengerjakan soal selanjutnya dan begitu seterusnya sampai soal itu habis.
 - b) Penghargaan Tim

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok terbaik yang dapat mengerjakan soal turnamen paling banyak dan betul.

- 3) Kegiatan akhir (5 menit)
 - a) Guru menutup pelajaran (salam dan doa).

E. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat :
 1. *White board*
 2. Penghapus
 3. Spidol
 4. Power Point
- b. Sumber belajar :
 1. Modul mengelola kartu aktiva tetap.
 2. Hendri sumantri. 1999. Akuntansi Keuangan SMK Bisnis dan Manajemen Tingkat 2. Bandung. Armico.

F. Penilaian Aktivitas siswa

No	Nama	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Jumlah									

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru

- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2

Cukup Aktif : 1

Tidak Aktif : 0

Purworejo, 4 Maret 2014

Mengetahui,

Guru Kelas

Mahasiswa

Drs. Agus Haryanto

NUPTK. 9150740642200073

Sigit Dwi Purwita

NIM. 10403241040

SILABUS

NAMA SEKOLAH	: SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO
MATA PELAJARAN	: Mengelola Kartu Aktiva Tetap
KELAS/SEMESTER	: XI/2
STANDAR KOMPETENSI	: Mengelola Kartu Aktiva Tetap
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Akuntansi
KODE	: 119.KK.200.08
ALOKASI WAKTU	: jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan pengelolaan kartu aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian aktiva tetap ▪ Mengidentifikasi jenis-jenis aktiva tetap ▪ Memahami prosedur pengelolaan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian aktiva tetap ▪ Macam macam aktiva tetap ▪ Prosedur pengelolaan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian aktiva tetap dan jenis-jenisnya ▪ Menjelaskan prosedur pengelolaan aktiva tetap ▪ Menyiapkan pengelolaan kartu aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Tes Lisan 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Keuangan SMK Tk. 2 Drs. Hendi Sumantri ▪ SOP DU/DI ▪ LPA Mitra Bijak

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2. Mengidentifikasi data mutasi aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi saldo awal aktiva tetap ▪ Mengidentifikasi bukti penambahan aktiva tetap ▪ Mengidentifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap ▪ Memverifikasi bukti penambahan aktiva tetap dengan benar ▪ Memverifikasi bukti penghentian pemakaian aktiva tetap dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cara perolehan Aktiva Tetap ▪ Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi data mutasi aktiva tetap ▪ Mengidentifikasi dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap ▪ Menjelaskan cara perolehan aktiva tetap ▪ Mengverifikasi data mutasi aktiva tetap ▪ Mengverifikasi bukti penghentian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Studi Kasus 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Keuangan SMK Tk. 2 Drs. Hendi Sumantri ▪ SOP DU/DI ▪ LPA Mitra Bijak
3. Mengidentifikasi penyu-sutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi jumlah biaya penyusutan dan jumlah akumulasi penyusutan aktiva tetap ▪ Memahami metode penyusutan aktiva tetap dengan baik. ▪ Menghitung biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap ▪ Metode penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap ▪ Menjelaskan metode penyusutan aktiva tetap ▪ Menghitung biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Studi Kasus 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Keuangan SMK Tk. 2 Drs. Hendi Sumantri ▪ SOP DU/DI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4. Membukukan mutasi aktiva tetap ke kartu aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi mutasi aktiva tetap ▪ Membukukan jumlah penambahan aktiva tetap sesuai prosedur yang berlaku ▪ Membukukan penghentian aktiva tetap sesuai dengan prosedur yang berlaku ▪ Menyajikan daftar aktiva tetap sesuai dengan kaidah yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap ▪ Prosedur pembelian dan penghentian pemakaian aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi dokumen mutasi aktiva tetap. ▪ Membukukan mutasi penambahan aktiva tetap kedalam kartu aktiva tetap ▪ Membukukan mutasi penghentian aktiva tetap ke dalam kartu aktiva tetap. ▪ Menyusun daftar aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Studi Kasus 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Keuangan SMK Tk. 2 ▪ Drs. Hendi Sumantri ▪ SOP DU/DI
5. Membukukan mutasi penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membukukan jumlah penyusutan aktiva tetap dengan benar ▪ Membukuka akumulasi penyusutan aktiva tetap dengan benar ▪ Menyajikan saldo biaya penyusutan sesuai dengan kaidah yang benar. ▪ Menyajikan saldo akumulasi penyusutan sesuai dengan kaidah yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali dokumen penyusutan dan akumulasi penyusutan aktiva tetap ▪ Membukukan penyusutan dan akumulasi penyusutan ▪ Menyajikan saldo biaya penyusutan dan akumulasi penyusutan sesuai kaidah yang benar. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis ▪ Studi Kasus 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Keuangan SMK Tk. 2 ▪ Drs. Hendi Sumantri ▪ SOP DU/DI

Estafet Akuntansi

Aturan Permainan Turnamen

1. Siswa berkelompok dan duduk di bangku sesuai urutan didalam kelompoknya mulai dari nomer urut 2.
2. Siswa pada urutan pertama berdiri didepan untuk siap-siap memulai turnamen.
3. Setiap siswa memiliki waktu sekitar 2 menit untuk mengerjakan setiap soal.
4. Setelah siswa pada urutan pertama selesai mengerjakan soal kemudian dilanjutkan siswa pada urutan kedua dan seterusnya sampai selesai.
5. Pada turnamen ini siswa duduk di bangkunya masing-masing dan soal yang akan diestafet sampai soal turnamen tersebut habis.
6. Tim yang hanya memiliki lima anggota, pada urutan soal keenam dilanjutkan masih oleh siswa urutan 5 setelah itu baru soal diestafet lagi ke depan.
7. Siswa yang tidak mengerjakan soal turnamen harus tetap duduk dibangku masing-masing dan dilarang membantu siswa lain yang sedang mengerjakan soal turnamen.
8. Siswa yang tidak sportif atau melanggar peraturan permainan akan didiskualifikasi dari permainan.

Soal dan Jawaban Turnamen Siklus I

1. Kekayaan yang dimiliki perusahaan, yang sifatnya permanen dan digunakan dalam kegiatan normal perusahaan untuk jangka panjang serta mempunyai nilai yang cukup material disebut?
: Aktiva Tetap
2. Sebutkan 3 ciri-ciri aktiva tetap?
: Punya bentuk fisik, masa manfaat lebih dari satu tahun, digunakan untuk kegiatan operasional perusahaan
3. Sebutkan 3 contoh aktiva tetap perusahaan?
: Tanah, mesin, bangunan
4. Jumlah uang yang dikeluarkan atau hutang yang timbul untuk memperoleh aktiva tetap sampai aktiva tetap tersebut siap dioperasikan disebut?
: Harga Perolehan
5. Aktiva tetap dapat diperoleh dengan berbagai cara. sebutkan 3 saja!
: Membeli tunai, membeli kredit, membeli pertukaran, membuat sendiri, hadiah
6. Pengeluaran yang manfaatnya dapat dinikmati lebih dari satu periode akuntansi disebut?
: Pengeluaran modal
7. Pengeluaran yang bertujuan mengembalikan aktiva tetap ke kondisi semula disebut?
: Pengeluaran reparasi

8. Pengeluaran yang bertujuan mempertahankan aktiva tetap pada kondisi tetap baik disebut?

: Pengeluaran pemeliharaan

9. Sebutkan 3 faktor yang menentukan besarnya penyusutan?

: Harga perolehan, nilai sisa, taksiran umur kegiatan

10. Sebutkan 2 model penyusutan yang didasarkan kepada faktor waktu?

: Model garis lurus, model beban menurun

11. Sebutkan 2 model penyusutan yang didasarkan kepada faktor penggunaan?

: Model satuan jam kerja, model satuan hasil produksi

12. Jika suatu aktiva tetap tidak dipakai lagi ada 3 cara untuk menghentikan pemakaian aktiva tersebut,sebutkan?

: Dibuang, dijual, ditukar

Soal dan Jawaban Turnamen Siklus II

1. a. Digunakan dalam kegiatan operasional perusahaan,
- b. Masa manfaatnya kurang dari satu tahun,
- c. Mempunyai nilai cukup material

Manakah yang bukan merupakan cirri aktiva tetap?

: Masa manfaatnya kurang dari satu tahun

2. Berdasarkan sifatnya aktiva tetap dibagi menjadi 2. Sebutkan!
- : Aktiva tetap berwujud, aktiva tetap tidak berwujud
3. Nama lain aktiva tetap berwujud dalam bahasa inggris adalah?
- : Tangible Fixed Asset
4. Suatu hak tertentu untuk jangka panjang yang tidak mempunyai bentuk fisik adalah?
- : Aktiva tetap tidak berwujud
5. Sebutkan 3 biaya yang termasuk dalam harga perolehan!
- : Biaya pemasaran, biaya asuransi waktu pengangkutan, biaya percobaan, biaya komisi, biaya balik nama, dll.
6. Pengeluaran biaya yang berhubungan dengan pemilikan atau penggunaan aktiva tetap dapat dicatat dengan 2 cara. sebutkan!
- : Pengeluaran modal, pengeluaran pendapatan
7. Dalam cara ini pengeluaran biaya diperlukan sebagai beban pada periode terjadinya. Merupakan pengertian dari pengeluaran?
- : Pengeluaran pendapatan

8. Jumlah/nilai yang diperkirakan akan dapat diterima bila aktiva yang bersangkutan dijual atau ditukarkan ketika aktiva tersebut tidak dapat lagi dipakai disebut?

: Nilai sisa

9. Sebutkan rumus untuk menghitung penyusutan dengan model garis lurus!

$$\text{: Beban Penyusutan} = \frac{\text{HP} - \text{NS}}{\text{UE}}$$

10. Model yang umur ekonomi suatu aktivanya ditaksir dalam jumlah jam kerja.

Disebut model?

: Model jam kerja

11. Bagaimana jurnal untuk penghentian pemakaian suatu aktiva tetap yang dibuang jika sudah habis umur ekonomisnya?

	Akumulasi penyusutan aktiva tetap
	Aktiva tetap

12. Bagaimana jurnal untuk penghentian pemakaian suatu aktiva tetap yang dijual jika timbul laba?

	Kas
	Akumulasi penyusutan aktiva tetap
	Laba penjualan aktiva tetap
	Aktiva tetap

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus :
Tanggal :

Kelompok :

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1									
2									
3									
4									
5									
6									
Jumlah									

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat

()

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Petunjuk Pengisian:

- i. Perhatikan setiap pernyataan yang akan diamati
- ii. Berilah skor pada setiap aspek kepada setiap siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan
- iii. Berikut aspek-aspek yang akan diamati

No	Aspek	Uraian Indikator	
1	Visual	a	Siswa membaca materi pelajaran
		b	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
2	Menulis	c	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
		d	Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
3	Mendengar	e	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
		f	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
4	Lisan	g	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru penjelasan materi
5	Mental	h	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>game</i>)

Kriteria pemberian skor untuk masing-masing pedoman observasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa membaca materi pelajaran

Skor 2 : Siswa membaca materi pelajaran dengan cermat.

Skor 1 : Siswa membaca materi pelajaran sambil melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Skor 0 : Siswa tidak membaca materi pelajaran.

- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.

Skor 1 : Siswa sesekali memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar

(memperhatikan namun sembari mengobrol dengan teman yang tidak berhubungan dengan materi akuntansi).

Skor 0 : Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar.

- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok tetapi kurang lengkap dan tepat waktu.

Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan tugas dari guru secara kelompok.

- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru

Skor 2 : Siswa aktif mencatat materi akuntansi tanpa disuruh.

Skor 1 : Siswa mencatat materi akuntansi jika disuruh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat materi akuntansi.

- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan yang diberikan dariguru saat mengajar

Skor 1 : Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru namun sesekali bersenda gurau bersama temannya

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar

- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok

Skor 2 : Siswa aktif mendengarkan pendapat temannya saat diskusi

kelompok selama setengah lebih jalannya kegiatan diskusi secara serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok tetapi tidak kurang dari setengah jalannya kegiatan diskusi serta sering bercanda.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok.

g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

Skor 2 : Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi tanpa dipersilahkan untuk bertanya.

Skor 1 : Siswa jarang mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi.

Skor 0 : Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi

h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Skor 2 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak ≥ 2 kali

Skor 1 : Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan sebanyak 1 kali

Skor 0 : Siswa tidak pernah memberikan jawaban dalam tahap permainan

ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN

Kepada
Adik-adik siswa kelas XI Ak 1
SMK Batik Perbaik Purworejo

Assalamu'alaikum,

Disela-sela kegiatan sekolah, saya mengharapkan keikhlasan adik-adik untuk meluangkan waktu sebentar mengisi angket yang disusun dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul:

"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014".

Berkenan dengan hal tersebut, saya meminta bantuan adik-adik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dan pertanyaan yang terdapat dalam angket ini dengan baik.

Atas perhatian adik-adik, saya mengucapkan terima kasih.

Purworejo, Februari 2014
Peneliti,

Sigit Dwi Purwita

ANGKET AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda saat ini.
 SS : Sangat setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang setuju
 TS : Tidak setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban di bawah ini.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan tanda lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijamin kerahasiaannya.

Identitas Responden

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya membaca materi terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar berlangsung				
2	Saya menandai hal-hal yang penting pada saat membaca buku yang berhubungan dengan materi				
3	Saya memperhatikan penjelasan dari guru saat mengajar				
4	Saya tidak suka memperhatikan penjelasan dari guru yang sedang mengajar				
5	Saya senang mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok				
6	Saya senang mengerjakan tugas secara berkelompok karena dengan cara itu saya lebih memahami materi				
7	Saya tidak pernah mencatat materi dari guru selama pembelajaran				
8	Saya tidak suka mencatat materi dari guru karena materinya terlalu banyak				

9	Saya membuat rangkuman materi dari guru supaya dapat membantu saya ketika belajar dirumah				
10	Saya mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru saat mengajar				
11	Saya mendengarkan penjelasan dari guru saat mengajar agar dapat memahami materi				
12	Saya mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi sedang berlangsung				
13	Saya tidak suka mendengarkan pendapat teman ketika kegiatan diskusi berlangsung				
14	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru agar lebih memahami materi				
15	Saya mengajukan pertanyaan tanpa disuruh terlebih dahulu oleh guru				
16	Saya tidak suka mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun saya tidak memahami materi pelajaran yang ada				
17	Saya menjawab pertanyaan ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Team Games Tournament</i> (TGT).				
18	Saya malas memberikan jawaban ketika mengikuti kegiatan turnamen dalam kegiatan belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Team Games Tournament</i> (TGT).				

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : I
Tanggal : 22 Februari 2014

Kelompok : 1

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Diny Asvari	2	2	1	2	1	1	1	2
2	Delia Eka P	2	1	1	2	1	1	1	2
3	Ari Susilowati	1	2	2	2	2	1	1	1
4	Desy Lia Wijayanti	1	1	2	2	1	1	1	2
5	Amitasari	2	2	1	2	2	1	2	2
6	Devi Istia U.	2	1	1	2	1	1	1	1
Jumlah		10	9	8	12	10	6	7	10

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Tri Hendra Hermawan)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : I
Tanggal : 22 Februari 2014

Kelompok : 2

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Erna Ridayanti	1	1	1	2	1	1	1	2
2	Fitri Lestari	2	1	2	2	1	1	1	1
3	Erika Praswati	2	2	1	2	2	1	2	2
4	Dwi Intan Septiani	1	1	1	2	1	1	1	2
5	Emi Efania	1	1	2	2	1	1	1	1
6	Ery Kuspito Sari	2	2	1	2	2	1	1	2
Jumlah		9	8	8	12	8	6	7	10

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Sigit Dwi Purwita)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : I
Tanggal : 22 Februari 2014

Kelompok : 3

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Juniar Putri Pramesti	1	1	1	1	1	1	1	2
2	Nina Tri Sudaryanti	2	1	2	1	1	1	1	1
3	Marisa Florenda Wijayani	2	2	1	2	2	1	1	0
4	Pita Irawati	1	2	1	1	1	1	2	0
5	Nurhariyah	2	2	1	1	2	1	1	0
6	Ira Septiyani	2	1	2	1	1	1	2	2
Jumlah		10	9	8	7	8	6	8	5

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Nur Mei Aditio)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : I
Tanggal : 22 Februari 2014

Kelompok : 4

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Reni Anggreani	2	1	1	2	2	1	1	1
2	Siti Mudrikah	1	1	1	1	1	2	1	2
3	Riknasih	2	2	2	1	1	1	1	1
4	Sulaimah	2	1	1	1	1	2	1	0
5	Rika Rahmawati	1	2	2	2	1	1	2	2
6	Puput Sugiati	2	1	1	1	1	2	1	1
Jumlah		10	8	8	8	7	9	7	7

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Nova Adyatma K.)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : I
Tanggal : 22 Februari 2014

Kelompok : 5

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Wiworo Retno	1	2	1	2	2	1	1	1
2	Yuni Nustita	1	2	1	1	2	1	1	2
3	Teguh Puji Rahayu	2	1	2	1	1	1	2	2
4	Winarsih	2	1	1	1	1	1	1	2
5	Yuliyati	2	1	2	1	1	1	1	2
Jumlah		8	7	5	6	7	5	6	9

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Dhikka Reka Timur)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : II
Tanggal : 1 Maret 2014

Kelompok : 1

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Diny Asvari	2	1	1	2	1	1	2	2
2	Delia Eka P	2	1	1	2	1	2	1	2
3	Ari Susilowati	2	2	2	2	2	2	1	2
4	Desy Lia Wijayanti	2	2	2	2	2	1	2	2
5	Amitasari	1	2	2	2	2	2	2	2
6	Devi Istia U.	2	2	1	2	2	1	1	2
Jumlah		11	10	9	12	10	9	9	12

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Tri Hendra Hermawan)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : II
Tanggal : 1 Maret 2014

Kelompok : 2

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Erna Ridayanti	2	2	1	2	2	1	1	2
2	Fitri Lestari	2	1	2	1	2	2	1	2
3	Erika Praswati	2	1	2	2	1	2	2	2
4	Dwi Intan Septiani	1	1	1	1	1	1	2	2
5	Emi Efania	2	2	2	1	2	1	2	2
6	Ery Kuspito Sari	2	2	2	2	1	2	2	2
Jumlah		11	9	10	9	9	9	10	12

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Sigit Dwi Purwita)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : II
Tanggal : 1 Maret 2014

Kelompok : 3

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Juniar Putri Pramesti	1	1	2	1	1	1	2	2
2	Nina Tri Sudaryanti	2	2	1	2	2	2	2	2
3	Marisa Florenda Wijayani	1	2	2	2	2	1	1	0
4	Pita Irawati	1	1	2	1	1	1	1	0
5	Nurhariyah	2	2	2	2	1	1	1	0
6	Ira Septiyani	1	2	2	1	1	2	2	2
Jumlah		8	10	11	9	8	8	9	6

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Nur Mei Aditio)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : II
Tanggal : 1 Maret 2014

Kelompok : 4

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Reni Anggreani	2	2	1	2	1	1	1	2
2	Siti Mudrikah	1	2	2	2	2	2	2	1
3	Riknasih	2	1	2	2	1	2	2	0
4	Sulaimah	2	1	1	2	1	2	1	1
5	Rika Rahmawati	2	2	1	2	2	1	1	1
6	Puput Sugiati	2	1	2	2	2	1	1	1
Jumlah		11	9	9	12	10	9	8	6

Keterangan:

- a. Siswa membaca materi pelajaran
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- c. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- d. Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- e. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- f. Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- g. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- h. Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Nova Adyatma K.)

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI AK 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO**

Siklus : II
Tanggal : 1 Maret 2014

Kelompok : 5

No	Nama Siswa	Aspek Aktivitas Belajar yang diamati							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1	Wiworo Retno	2	2	1	2	2	2	2	2
2	Yuni Nustita	2	1	2	2	2	2	1	2
3	Teguh Puji Rahayu	1	2	2	2	2	2	2	2
4	Winarsih	2	1	2	2	1	1	1	2
5	Yuliyati	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah		9	8	9	10	9	9	8	10

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

Kategori

Aktif : 2
Cukup Aktif : 1
Tidak Aktif : 0

Pengamat
(Dhikka Reka Timur)

**Presentase Skor Aktivitas Belajar Siswa
Berdasarkan Hasil Observasi**

Rumus :

$$\% \text{ Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{skor hasil siswa}}{\text{jumlah siswa skor maksimum}} \times 100$$

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)	
			Absolut	Relatif
a.	$\frac{47}{58} \times 100\% = 81,03\%$	$\frac{50}{58} \times 100\% = 86,21\%$	5,18	6,39
b.	$\frac{41}{58} \times 100\% = 70,69\%$	$\frac{46}{58} \times 100\% = 79,31\%$	8,62	12,19
c.	$\frac{37}{58} \times 100\% = 63,79\%$	$\frac{49}{58} \times 100\% = 84,48\%$	20,69	32,43
d.	$\frac{45}{58} \times 100\% = 77,59\%$	$\frac{52}{58} \times 100\% = 89,65\%$	12,06	15,54
e.	$\frac{40}{58} \times 100\% = 68,96\%$	$\frac{46}{58} \times 100\% = 79,31\%$	10,35	15,01
f.	$\frac{32}{58} \times 100\% = 55,17\%$	$\frac{45}{58} \times 100\% = 77,59\%$	22,42	40,64
g.	$\frac{35}{58} \times 100\% = 60,34\%$	$\frac{44}{58} \times 100\% = 75,86\%$	15,52	25,72
h.	$\frac{41}{58} \times 100\% = 70,69\%$	$\frac{46}{58} \times 100\% = 79,31\%$	8,62	12,19
Jumlah	548,26%	651,72%	103,46	160,11
Rata-rata	$\frac{548,26\%}{8} = 68,53\%$	$\frac{651,72\%}{8} = 81,47\%$	12,94	18,88

Keterangan:

- Siswa membaca materi pelajaran
- Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
- Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok
- Siswa mencatat materi akuntansi yang diberikan guru
- Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru
- Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi
- Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*)

HASIL ANGKET SIKLUS I

No	Nama	Aspek-aspek Aktivitas Belajar Akuntansi																	
		a		b		c		d		e		f		g		h			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Amitasari	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	2	4
2	Ari Susilowati	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3
3	Delia Eka P.	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4
4	Desy Lia W.	4	3	4	3	3	3	3	4	1	4	4	4	3	1	1	4	1	4
5	Devi Istia Utami	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	1	1	4	1	4
6	Diny Asvari	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4
7	Dwi Intan S.	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
8	Emi Efania	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	1	1	4	1	4
9	Erika Praswati	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4
10	Erna Ridayanti	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
11	Ery Kuspito Sari	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4
12	Fitri Lestari	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
13	Ira Septiyani	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4
14	Juniar Putri P.	3	2	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3
15	Marisa F.W.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	Nina Tri S.	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	1	4	4	4
17	Nurhariyah	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	2	3	2	3
18	Pita Irawati	3	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	4
19	Puput Sugiati	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3

20	Reni Anggreani	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
21	Rika Rahmawati	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4
22	Riknasih	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	
23	Siti Mudrikah	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	2	3	2	3
24	Sulaimah	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4
25	Teguh Puji R.	1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	4
26	Winarsih	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3
27	Wiworo Retno	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3
28	Yuliyati	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	1	4	3	2
29	Yuni Nustita	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4
JUMLAH		89	86	89	91	80	87	98	99	77	91	95	86	96	70	59	94	71	99
% tiap butir pernyataan		76,72	74,14	76,72	78,45	68,96	75	84,48	85,34	66,37	78,45	81,90	74,13	82,76	60,34	50,86	81,03	61,21	85,34
% tiap aspek aktivitas belajar akuntansi		75,43		77,58		71,98		78,73			80,17		78,44			64,08			73,27

HASIL ANGKET SIKLUS II

No	Nama	Aspek-aspek Aktivitas Belajar Akuntansi																	
		a		b		c		d		e		f		g			h		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Amitasari	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
2	Ari Susilowati	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	1	4
3	Delia Eka P.	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4
4	Desy Lia W.	1	1	4	4	1	2	4	4	3	4	4	1	4	3	3	3	1	4
5	Devi Istia Utami	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4
6	Diny Asvari	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4
7	Dwi Intan S.	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4
8	Emi Efania	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4
9	Erika Praswati	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
10	Erna Ridayanti	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4
11	Ery Kuspito Sari	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4
12	Fitri Lestari	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4
13	Ira Septiyani	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4
14	Juniar Putri P.	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	4	1	4
15	Marisa F.W.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	Nina Tri S.	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
17	Nurharyah	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3
18	Pita Irawati	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
19	Puput Sugiati	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	2	3	4	1	4

20	Reni Anggreani	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
21	Rika Rahmawati	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3
22	Riknasih	3	3	3	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	2	3	4	1	4
23	Siti Mudrikah	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
24	Sulaimah	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4
25	Teguh Puji R.	1	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4
26	Winarsih	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
27	Wiworo Retno	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3
28	Yuliyati	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3
29	Yuni Nustita	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4
JUMLAH		90	92	92	108	85	92	107	104	89	98	97	86	107	84	82	97	76	107
% tiap butir pernyataan		77,59	79,31	79,31	93,10	73,27	79,31	92,24	89,65	76,72	84,48	83,62	74,14	92,24	72,41	69,82	83,62	65,52	92,24
% tiap aspek aktivitas belajar akuntansi		78,45		86,20		76,29		86,20		84,02		83,19		75,28		78,88			

Catatan Lapangan 1

Hari/Tanggal : Sabtu/22 Februari 2014

Siklus/Pertemuan ke- : I/1

Pembelajaran Akuntansi dengan materi Aktiva Tetap di kelas XI Ak 1 dimulai pada pukul 11.15 WIB. Guru yang mengampu pembelajaran Akuntansi Aktiva Tetap di kelas XI Ak 1 adalah Bapak Drs. Agus Haryanto. Guru memasuki ruang kelas kemudian mengucapkan salam pembuka kepada siswa. Setelah itu guru menyampaikan bahwa pembelajaran untuk materi aktiva tetap akan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian guru membagi siswa yang berjumlah 29 siswa kedalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah semua siswa telah terbagi menjadi 5 kelompok dan telah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing guru segera mempresentasikan materi yang akan dipelajari hari itu. Pada pertemuan pertama Siklus pertama tersebut belum cukup banyak siswa yang aktif bertanya kepada guru, guru yang berinisiatif menanyakan apakah ada kesulitan yang didapatkan atau tidak.

Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Saat kegiatan tim ini masih terlihat beberapa siswa yang terlihat masih kurang bekerjasama dengan anggota kelompoknya ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Beberapa perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan jawabannya dari tugas tersebut. Guru memberitahukan bahwa dipertemuan selanjutnya akan diadakan *game tournament* dan mengimbau

kepada seluruh siswa untuk mempersiapkan diri dengan menguasai materi yang telah diberitahukan oleh guru.

Catatan Lapangan 2

Hari/Tanggal : Selasa/25 Februari 2014

Siklus/Pertemuan ke- : I/2

Guru memasuki ruang kelas pada pukul 11.15 WIB dan segera mengkondisikan siswa untuk melaksanakan turnamen yang berupa permainan “Estafet Akuntansi”. Guru menjelaskan aturan permainannya secara singkat.

Soal turnamen dan lembar jawaban sudah disediakan oleh guru dan soal-soal tersebut yang nantinya akan berjalan bergantian dikerjakan oleh siswa secara berurutan. Siswa duduk dibangku berurutan sesuai dengan posisi urutan dalam timnya. Siswa pada urutan pertama mengerjakan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu dengan disediakan waktu 2 menit. Setelah siswa pertama selesai mengerjakan soal dengan diberi batas waktu maka siswa kedua yang akan mengerjakan soal selanjutnya dan begitu seterusnya sampai soal itu habis. Dari turnamen pada hari ini didapatkan bahwa kelompok terbaik jatuh pada kelompok 2. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan kepada kelompok 2 sebagai kelompok terbaik. Guru mengingatkan bahwa dipertemuan berikutnya pada hari sabtu masih akan digunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) ini.

Catatan Lapangan 3

Hari/Tanggal : Sabtu/1 Maret 2014

Siklus/Pertemuan ke- : II/1

Pembelajaran Akuntansi dengan materi Aktiva Tetap di kelas XI Ak 1 dimulai pada pukul 11.15 WIB. Guru memasuki ruang kelas kemudian mengucapkan salam pembuka kepada siswa. Kemudian guru memerintahkan siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Guru menyampaikan materi lanjutan mengenai penghentian pemakaian aktiva tetap.

Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Saat kegiatan tim ini terlihat siswa sudah mulai bekerjasama dengan anggota kelompoknya ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Beberapa perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan jawabannya dari tugas tersebut. Guru memberitahukan bahwa dipertemuan selanjutnya akan diadakan *game tournament* dan mengimbau kepada seluruh siswa untuk mempersiapkan diri dengan menguasai materi yang telah diberitahukan oleh guru.

Catatan Lapangan 4

Hari/Tanggal : Selasa/4 Maret 2014

Siklus/Pertemuan ke- : II/2

Guru memasuki ruang kelas pada pukul 11.15 WIB dan segera mengkondisikan siswa untuk melaksanakan turnamen yang berupa permainan “Estafet Akuntansi”. Guru sedikit menjelaskan aturan permainannya secara singkat karena siswa sudah paham dan jelas akan langkah-langkah turnamen yang sama seperti pada pertemuan minggu lalu.

Soal turnamen dan lembar jawaban sudah disediakan oleh guru dan soal-soal tersebut yang nantinya akan berjalan bergantian dikerjakan oleh siswa secara berurutan. Siswa duduk dibangku berurutan sesuai dengan posisi urutan dalam timnya. Siswa pada urutan pertama mengerjakan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu dengan disediakan waktu 2 menit. Setelah siswa pertama selesai mengerjakan soal dengan diberi batas waktu maka siswa kedua yang akan mengerjakan soal selanjutnya dan begitu seterusnya sampai soal itu habis. Dari turnamen pada hari ini didapatkan bahwa kelompok terbaik jatuh pada kelompok 1. Guru dan siswa memberikan tepuk tangan kepada kelompok 1 sebagai kelompok terbaik. Pada turnamen di Siklus II kali ini terlihat sudah rapi dibandingkan dengan turnamen di Siklus I karena siswa sudah paham mengenai cara bermain dan peraturan-peraturan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Daftar Kelompok

Kelompok 1

No	Nama
1	Diny Asvari
2	Delia Eka Puspitasari
3	Ari Susilowati
4	Desy Lia Wijayanti
5	Amitasari
6	Devi Istia Utami

Kelompok 2

No	Nama
1	Erna Ridayanti
2	Fitri Lestari
3	Erika Praswati
4	Dwi Intan Septiani
5	Emi Efania
6	Ery Kuspito Sari

Kelompok 3

No	Nama
1	Juniar Putri Pramesti
2	Nina Tri Sudaryanti
3	Marisa Florenda Wijayani
4	Pita Irawati
5	Nurharyah
6	Ira Septiyani

Kelompok 4

No	Nama
1	Reni Anggreani
2	Siti Mudrikah
3	Riknasih
4	Sulaimah
5	Rika Rahmawati
6	Puput Sugiati

Kelompok 5

No	Nama
1	Wiworo Retno
2	Yuni Nustita
3	Teguh Puji Rahayu
4	Winarsih
5	Yuliyati

Daftar Nilai Turnamen Siklus I

Kelompok 1

No	Nama	Skor
1	Diny Asvari	20
2	Delia Eka Puspitasari	20
3	Ari Susilowati	0
4	Desy Lia Wijayanti	10
5	Amitasari	0
6	Devi Istia Utami	10
Total		60

Kelompok 2

No	Nama	Skor
1	Erna Ridayanti	10
2	Fitri Lestari	0
3	Erika Praswati	20
4	Dwi Intan Septiani	20
5	Emi Efania	10
6	Ery Kuspito Sari	10
Total		70*

Kelompok 3

No	Nama	Skor
1	Juniar Putri Pramesti	10
2	Nina Tri Sudaryanti	10
3	Marisa Florenda Wijayani	0
4	Pita Irawati	0
5	Nurharyah	0
6	Ira Septiyani	10
Total		30

Kelompok 4

No	Nama	Skor
1	Reni Anggreani	0
2	Siti Mudrikah	10
3	Riknasih	0
4	Sulaimah	0
5	Rika Rahmawati	20
6	Puput Sugiati	10
Total		40

Kelompok 5

No	Nama	Skor
1	Wiworo Retno	10
2	Yuni Nustita	10
3	Teguh Puji Rahayu	20
4	Winarsih	20
5	Yuliyati	10
Total		70

*) Pemenang turnamen Siklus I dengan nilai terbaik dan waktu lebih cepat

Daftar Nilai Turnamen Siklus II

Kelompok 1

No	Nama	Skor
1	Diny Asvari	10
2	Delia Eka Puspitasari	20
3	Ari Susilowati	20
4	Desy Lia Wijayanti	10
5	Amitasari	10
6	Devi Istia Utami	10
Total		80*

Kelompok 2

No	Nama	Skor
1	Erna Ridayanti	10
2	Fitri Lestari	0
3	Erika Praswati	0
4	Dwi Intan Septiani	10
5	Emi Efania	10
6	Ery Kuspito Sari	10
Total		40

Kelompok 3

No	Nama	Skor
1	Juniar Putri Pramesti	20
2	Nina Tri Sudaryanti	10
3	Marisa Florenda Wijayani	0
4	Pita Irawati	0
5	Nurharyah	10
6	Ira Septiyani	20
Total		60

Kelompok 4

No	Nama	Skor
1	Reni Anggreani	10
2	Siti Mudrikah	10
3	Riknasih	0
4	Sulaimah	10
5	Rika Rahmawati	10
6	Puput Sugiati	10
Total		50

Kelompok 5

No	Nama	Skor
1	Wiworo Retno	10
2	Yuni Nustita	20
3	Teguh Puji Rahayu	20
4	Winarsih	20
5	Yuliyati	0
Total		70

*) Pemenang turnamen Siklus II dengan nilai terbaik

Foto Proses Pembelajaran TGT

Siswa Bekerjasama dalam Kelompok



Siswa Mencatat Tugas yang Kemudian didiskusikan dalam Kelompok



Suasana Siswa Ketika diadakan Turnamen Estafet Akuntansi



Pemberian Penghargaan Kepada Kelompok Pemenang



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 815, 817, 821 Fax. (0274) 554902
Website : <http://fe.uny.ac.id> Email: fe@uny.ac.id

Nomor : 100 /UN34.18/LT/2014
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan ijin penelitian

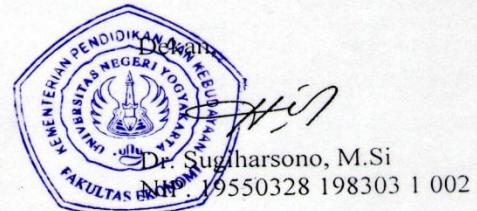
20 Januari 2014

- Yth.
- 1. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Purworejo
Jl. Urip Sumoharjo no. 6 Purworejo
 - 2. Kepala SMK Batik Perbaik Purworejo
Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 14 Telp/Fak. 0274321407
Purworejo, Jawa Tengah

Kami sampaikan dengan hormat permohonan ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Sigit Dwi Purwita
NIM : 10403241040
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



Tembusan :

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



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/047/2014

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat Ijin Penelitian dari UNY No.100/UN34.18/LT/2014 tanggal 20 Januari 2014
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ N a m a	:	Sigit Dwi Purwita
❖ Pekerjaan	:	Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	:	10403241040
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	:	Pendidikan Akuntansi
❖ Program Studi	:	Pendidikan Akuntansi
❖ Alamat	:	Kawunganten Rt.03/03 Kec.Kawunganten Kab.Cilacap
❖ No. Telp.	:	087736540065
❖ Penanggung Jawab	:	Abdullah Taman, M.Si, Ak
❖ Maksud / Tujuan	:	Penelitian
❖ Judul	:	Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik team games tournament(TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar akutansi siswa kelas XI Ak I SMK Batik Perbaik Purworejo tahun ajaran 2013/2014
❖ Lokasi	:	SMK Batik Perbaik Purworejo
❖ Lama Penelitian	:	1 Bulan
❖ Jumlah Peserta	:	

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo & Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 04 Februari 2014 sampai dengan tanggal 04 Maret 2014.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. SMK Batik Perbaik Purworejo;
- Dekan Fak Ekonomi UNY

Dikeluarkan : Purworejo
 Pada Tanggal : 04 Februari 2014

a.n. BUPATI PURWOREJO

KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO

KANTOR
 ★ PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
 PURWOREJO
TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos
 Pembina
 NIP. 19640724 198611 1 001



**YAYASAN KOPERASI BATIK "PERBAIK"
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
(SMK) "BATIK PERBAIK"**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 080/I03.200/LL/III.2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Batik Perbaik Purworejo, dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa ;

Nama : SIGIT DWI PURWITA
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Akuntansi – S1
Universitas Negeri Yogyakarta
NIM : 10403241040

benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AK. 1 SMK BATIK PERBAIK PURWOREJO TAHUN AJARAN 2013/2014”** dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi di SMK Batik Perbaik Purworejo.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Purworejo, 04 Februari 2014

Kepala Sekolah

