



STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR AKUNTANSI DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN METODE CERAMAH BERVARIASI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL KHUSUS SISWA KELAS XII IPS SMA MUHAMMADIYAH 01 PATI

Dian Susilowati✉

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2014
Disetujui Februari 2014
Dipublikasikan Maret 2014

Keywords:

TGT Learning Model; Learning Outcomes; Special Journal.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ada perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode TGT dengan ceramah bervariasi dan lebih efektif dibandingkan metode ceramah bervariasi. Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen yang diawali menentukan populasi dan memilih sampel dari populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati, dan sampel penelitian ini yaitu kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengujian hipotesis pertama dengan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *sig* sebesar 0.000, pengujian hipotesis kedua dan ketiga dengan uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,023 yang artinya lebih kecil dari *level of significant* () yaitu sebesar 0,05, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar, perbedaan hasil belajar dan keefektifan metode TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar dan lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar jurnal khusus.

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the TGT learning methods can improve student learning outcomes, there is a difference in student learning outcomes with the adoption of TGT with lectures varied and more effective than the lecture method varies. This study is a quasi-experimental study that begins to determine the population and selecting a sample of the population. The population in this study were all students of class XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati, and samples of this study are class XII IPS 1 as the experimental class and the class as a class XII IPS 3 control using simple random sampling technique. The first hypothesis test with paired samples t-test showed sig of 0.000, the second and third hypothesis testing with independent sample t-test showed sig test was 0.023, which means less than the level of significant () is equal to 0.05. Therefore, there is an increase in learning outcomes, differences in learning outcomes and the effectiveness of the method TGT. The results show that the learning method TGT can improve student learning outcomes, indicate a difference in learning outcomes and more effective in improving student learning outcomes in basic competencies specific journals.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: suzy_cwetie@yahoo.co.id

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) termasuk dalam mata pelajaran ekonomi. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa bidang Ilmu Sosial. Mata pelajaran ekonomi khususnya akuntansi merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang menuntut siswa tidak hanya harus memiliki landasan teori yang kuat saja, tetapi dalam pembelajaran akuntansi sangat di butuhkan kemampuan serta keterampilan dalam menghitung yang tepat. Oleh karena itu di perlukan suatu metode pembelajaran yang mampu memotivasi agar siswa benar-benar dapat memahami materi. Penggunaan metode pembelajaran yang masih terpusat pada guru akan mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran sehingga motivasi peserta didik akan menurun.

Tujuan pembelajaran di sekolah adalah semua siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dan mencapai batas ketuntasan kriteria minimal yang ditentukan oleh pihak sekolah. Dalam kenyataannya tidak semua siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Menurut Slameto (2010: 54) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan factor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Slavin (2008:14) TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi

tanggung jawab individual. Metode pembelajaran TGT terdiri dari 5 komponen utama yaitu penyajian kelas (*class precentation*), kelompok (*team*), permainan (*game*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognize*).

Berdasarkan penelitian Wyk (2010) dengan judul "*The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Student*" menyatakan bahwa metode kooperatif TGT berdampak positif dalam pencapaian materi, retensi dan sikap siswa terhadap metode pengajaran siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes prestasi skor untuk kelompok TGT adalah 52,99, sedangkan kelompok kontrol adalah 50,13. Ini menyiratkan bahwa kelompok TGT memiliki tes prestasi yang baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok perlakuan menunjukkan sikap positif terhadap TGT sebagai strategi pengajaran untuk pendidikan ekonomi.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ada perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode TGT dengan ceramah bervariasi dan lebih efektif dibandingkan metode ceramah bervariasi. Jenis penelitian ini adalah menggunakan penelitian quasi eksperimen (*quasi experiment*). Quasi eksperimen untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang dipakai adalah pola *pre test and post test group* (Arikunto, 2010:124).

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang diawali dengan menentukan populasi dan memilih sampel dari populasi yang ada. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Sampel diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan metode ceramah bervariasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati yang terdiri dari 3 kelas. Sebelum melakukan penentuan sampel maka data awal populasi harus di uji terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. *Simple Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel secara random atau acak sesuai dengan kelas yang ada (Arikunto, 2010:134). Dalam pengambilannya akan dipilih, satu kelas sebagai kelompok eksperimen yaitu kelas XII IPS 1 dan satu kelas kontrol yaitu kelas XII IPS 3. Pada kelas eksperimen siswa belajar dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan metode ceramah bervariasi.

Materi yang di berikan dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar jurnal khusus. Sedangkan bentuk tes yang disajikan berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Setelah perangkat tes disusun, soal tes diujicobakan kepada subjek tertentu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda (Arikunto, 2010:208).

Teknik analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu analisis tahap awal dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan dua rata-rata. Sedangkan analisis tahap akhir dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Analisis tahap awal berguna untuk membuktikan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan dalam kondisi yang tidak berbeda atau berkemampuan sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan perlakuan yang dilakukan dikedua kelas, *pre test* kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata 61,51 dan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata 60,4. Nilai rata-rata *pre test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih di bawah KKM, hal ini dikarenakan kedua kelas belum mendapatkan

materi jurnal khusus. Secara umum dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar pada *pre-test* antara kedua kelas relatif sama. Selanjutnya untuk menguji kenormalan dan kesamaan antara kedua kelas tersebut, maka dilakukan pengujian normalitas, homogenitas, dan kesamaan dua rata-rata data *pre test*.

Output SPSS berupa uji *Kolmogorov-Smirnov* data populasi pada kedua kelas di atas menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) > level of significant* ($\alpha = 0,05$), yaitu nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen sebesar $0,672 > 0,05$ sedangkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas kontrol sebesar $0,726 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pre test* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Output SPSS berupa uji homogenitas data nilai *pre test* kelas eksperimen dan kontrol di atas menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed) > level of significant* ($\alpha = 0,05$), yaitu $0,662 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pre test* pada kedua kelas adalah homogen (sama). Berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata menggunakan *Independent Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,519$ pada *Equal variances assumed* karena data nilai homogen. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari $0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan (sama).

Output SPSS berupa uji *Kolmogorov-Smirnov* data *post test* kelas eksperimen diatas menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) > level of significant* ($\alpha = 0,05$), yaitu nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen sebesar $0,106 > 0,05$ sedangkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas kontrol sebesar $0,892 > 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data *post test* pada kedua kelas berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai *Sig.(2-tailed) > level of significant* ($\alpha = 0,05$), yaitu $0,277 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *post test* pada kedua kelas mempunyai varians yang sama.

Hasil uji hipotesis 1 bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi

dasar jurnal khusus digunakan uji *paired sample t-test* terbukti dari nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 < *level of significant* () sebesar 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan nilai siswa setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

Uji hipotesis 2 bahwa ada perbedaan hasil belajar akuntansi antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi pada kompetensi dasar jurnal khusus digunakan uji *independent sample t-test* dengan aplikasi *SPSS V16*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,023 lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kompetensi dasar jurnal khusus antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji hipotesis 3 bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar jurnal khusus digunakan uji *independent sample t-test* dengan aplikasi *SPSS V16*. Hasil pengujian diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,023 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_3 yang menyatakan "Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah bervariasi dalam kompetensi jurnal khusus pada siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati" diterima.

Pembahasan

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi dasar jurnal khusus. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen (XII IPS 1) dan pada kelas kontrol (XII IPS 3) yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dalam kompetensi dasar jurnal khusus. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai hasil

belajar (*pre test* dan *post test*) pada pembelajaran akuntansi kompetensi dasar jurnal khusus siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati. Data tersebut dianalisis dan diuji untuk membuktikan hipotesis yang telah disusun kemudian dikaitkan dengan teori serta penelitian terdahulu sehingga dapat memberikan kesimpulan hasil penelitian.

Uji hipotesis pada kelas eksperimen menggunakan data nilai *pre test* dan *post test*. Dari hasil pengujian diketahui nilai *sig. (2-tailed)* 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya H_1 , diterima. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar akuntansi pada kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kompetensi dasar jurnal khusus. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Nilai rata-rata siswa untuk kompetensi dasar jurnal khusus sebelum perlakuan sebesar 61,51 meningkat menjadi 84,07.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dapat meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal) dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Selain itu, *Teams Games Tournament* juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan berpartisipasi aktif di dalam kelas. Pemberian kesempatan siswa untuk berpartisipasi dapat membuat siswa lebih aktif dan menambah pengetahuan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavlin (2008:5) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah

dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Keterlibatan siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya sangat tinggi, karena nilai kelompok tergantung dari kinerja masing-masing individu dalam kelompok.

Ada perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode pembelajaran ceramah bervariasi pada kompetensi dasar jurnal khusus. Uji hipotesis menggunakan data nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,023 lebih kecil dari 0,05 yang artinya H_2 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya temuan penelitian bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (*post test*) yang signifikan antara kedua kelas, dimana rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen (TGT) 84,07 dan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol (Ceramah bervariasi) 78,92 terdapat selisih sebesar 5,15.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu membuat siswa belajar lebih aktif dan termotivasi dalam memecahkan soal-soal latihan, karena siswa tidak hanya dilibatkan dalam menyelesaikan soal secara berkelompok saja tetapi siswa secara individu juga harus belajar melakukan pekerjaannya sendiri untuk memberikan kontribusi nilai pada kelompoknya. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sederhana dan mudah untuk diterapkan oleh guru, fleksibel dan tidak membutuhkan guru tambahan ataupun tim guru. Guru hanya perlu menyediakan latihan soal tes untuk game dan turnamen serta membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Dengan berkelompok dan berkompetisi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak cepat bosan. Proses pembelajaran ini berpusat pada siswa sehingga siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shoolihah (2012), hasil

penelitian menunjukkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Numbered Heads Together* dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi pajak pada siswa kelas VIII SMP N 1 Mandiraja, Banjarnegara. Dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Numbered Heads Together*.

Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah bervariasi dalam kompetensi dasar jurnal khusus. Uji hipotesis menggunakan data nilai *post-test* yang diuji dengan menggunakan *independent samples t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,023 lebih kecil dari 0,05 yang artinya H_3 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya temuan penelitian bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (*post-test*) yang signifikan antar kedua kelas, rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol.

Pembelajaran dalam kelas eksperimen menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2010:13), *Teams Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan tiga sampai dengan lima siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *teams games tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang

setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Pendekatan yang digunakan dalam *Teams Games Tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan model *Teams Games Tournament* ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap individu dan kekompakan selama diskusi kelompok. Penggunaan metode ceramah bervariasi yang terus menerus dilakukan tanpa adanya penggunaan model lain sebagai variasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif, dimana siswa hanya mendapat materi saja dari guru, yang berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya, Penelitian yang dilakukan oleh Wyk (2010) dengan judul "*The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Student*" menyatakan bahwa metode kooperatif TGT berdampak positif dalam pencapaian materi, retensi dan sikap siswa terhadap metode pengajaran siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes prestasi skor untuk kelompok TGT adalah 52,99, sedangkan kelompok kontrol adalah 50,13. Ini menyiratkan bahwa kelompok TGT memiliki tes prestasi yang baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok perlakuan menunjukkan sikap positif terhadap TGT sebagai strategi pengajaran untuk pendidikan ekonomi. Selain itu, Sari (2012) tentang upaya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* materi permintaan, penawaran dan terbentuknya harga pasar. Dari hasil penelitian diketahui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional khususnya materi pokok permintaan, penawaran, dan

terbentuknya harga pasar. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata nilai *post test* untuk kelas eksperimen sebesar 76,77 dan kelas kontrol sebesar 73,00. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen nilainya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 83,87% peningkatannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar akuntansi pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kompetensi dasar jurnal khusus kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati Tahun Ajaran 2013/2014, ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi pada kompetensi dasar jurnal khusus siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati Tahun Ajaran 2013/2014, pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah bervariasi dalam kompetensi dasar jurnal khusus pada siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati Tahun Ajaran 2013/2014.

Saran

Metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran akuntansi yang inovatif pada kompetensi dasar jurnal khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mempunyai keunggulan diantaranya mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, mengutarakan gagasan-gagasannya, dapat menemukan konsep-konsep sendiri melalui aktifitasnya dan melalui diskusi kelompok, serta dapat menumbuhkan rasa bertanggungjawab pada setiap siswa. sebaiknya sebelum menggunakan metode pembelajaran sebaiknya guru merencanakan alokasi waktu

yang baik agar dalam penerapannya antara waktu dan materi yang ditentukan bisa terlaksana sesuai dengan yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Ervianna Rut. 2012. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Materi Permintaan, Penawaraan dan Terbentuknya Harga Pasar)". Dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 1 No. 1. Semarang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wyk, Michael M Van. 2010. "The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Student". Dalam Jurnal School of Social Science, Volume 26 No. 3. Hal 183-193 Bloemfontein: University of the Free State.