

**TEAMS GAMES TOURNAMENT SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN
KEMAMPUAN BELAJAR PADA MATA KULIAH AKUNTANSI BIAYA**

Muhammad Khafid¹
muh_khafid@yahoo.com

Abstract: *The purposes of this study are to (1) test and gain empirical evidence on the effectivity of Teams Games Tournament as a teaching method used in Cost Accounting I to improve students' competence on group work; (2) test and gain empirical evidence on the advantages of Teams Games Tournament as a teaching method in Cost Accounting I to improve students' comprehension and active involvement in teaching-learning process. The subject of the study was Accounting students on 4th semester of Semarang State University who were taking Cost Accounting I. This study involved 2 lecturers who also taught Cost Accounting I. Data collection methods were documentation, test, and observation. This research was conducted in three cycles. Each cycle consisted of several stages; they were pre-reflection, planning, acting, observation and post-reflection. The result showed that teaching Cost Accounting I by implementing Teams Games Tournament as a Teaching Method on raw material cost, labor cost, and factory overhead cost can improve students' competence and active involvement in teaching-learning process. It is proven that average scores of 10 teams of 1st, 2nd and 3rd Cycles were getting better; the scores were 61,07; 70,57; and 89,07. It indicates that the result has reached the stated target that is if students who get score more than 70 were 80% or more, the teaching method is considered successful. Therefore, it is necessary to conduct further research to find out the effectivity of Teams Games Tournament as a teaching method in other accounting subjects by modifying the research design in order to get significant changes.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Competence*

PENDAHULUAN

Pemahaman yang memadai serta komprehensif terhadap mata kuliah yang ditempuh pada Program Studi Pendidikan Akuntansi merupakan syarat mutlak bagi pemahaman mata kuliah secara keseluruhan. Hal ini cukup beralasan mengingat struktur mata kuliah keahlian pada program studi Akuntansi merupakan mata kuliah yang memiliki karakteristik saling berkaitan satu sama lain. Mata kuliah Akuntansi Biaya I merupakan mata kuliah yang disampaikan kepada mahasiswa semester 4 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

¹ Staf Pengajar Jurusan Akuntansi FE Unnes

Proses belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan oleh pengajar (dosen) adalah dengan penyampaian materi melalui metode ceramah dan pemberian tugas terstruktur yang menunjang pemahaman kognitif mahasiswa. Karakteristik pendidikan di perguruan tinggi dengan pelajaran yang berlangsung cepat, pemahaman harus lebih mendalam, cara pengajaran dosen, pengaturan pelajaran, kegiatan belajar, hubungan dengan dosen, pengawasan terhadap mahasiswa, kultur dan norma baru (LP3-ITB, 2003) menuntut mahasiswa untuk aktif dan kreatif terutama dalam pengembangan pemahamannya.

Proses belajar mengajar yang telah dilakukan mengakibatkan mahasiswa cenderung menghafalkan materi sebagai cara yang mudah untuk memahami. Pemahaman atas keterkaitan logis antar konsep, teori, aspek teknik kurang ditekankan secara efektif sehingga mahasiswa cenderung menghafal, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya. Kecenderungan mahasiswa menghafal pada proses belajar mengajar Mata Kuliah Akuntansi Biaya I akan menghadapi masalah karena materi tersebut mengenalkan sesuatu yang baru dan kompleks untuk lingkup akuntansi perusahaan bisnis. Masalah tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan data awal nilai rata-rata Mata Kuliah Akuntansi Biaya I untuk mahasiswa S1 Akuntansi Tahun Akademik 2006/2007 sebesar 69 (C). Kondisi tersebut menuntut semua pihak untuk selalu berupaya agar kondisi prestasi belajar yang memprihatinkan tersebut dapat teratasi. Pemahaman atas materi pada setiap mata kuliah mutlak diperlukan sebagai kerangka berpikir untuk memecahkan masalah tersebut.

Metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan belajar kelompok (*cooperative learning*) mahasiswa sangat diperlukan. Upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi Akuntansi Biaya I yang kontekstual, dengan teori, konsep, dan aspek teknis dapat dilakukan melalui *cooperative learning*. Dukungan sesama mahasiswa dan keragaman pendapat, pengetahuan serta keterampilan antar mahasiswa akan membantu menjadikan belajar kelompok (*cooperative learning*) menjadi sesuatu yang bernilai (Silberman, 2006). Pengajar harus menciptakan situasi yang dapat merangsang, meningkatkan, dan memelihara belajar kelompok mahasiswa sehingga terpusat pada proses belajar mengajar. Kondisi tersebut menuntut dikembangkan model pembelajaran yang mampu menciptakan situasi yang diharapkan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan adalah model pembelajaran turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*).

Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan (Silberman, 2006). Pembelajaran dengan model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Mahasiswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi mahasiswa kelompok bawah, sehingga mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

Teams Games Tournament lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. Metode pembelajaran ini telah berhasil diterapkan pada proses pembelajaran PKn di SMA (Ningsih, 2006) yang membutuhkan pemahaman dan penerapan pengetahuan sebagaimana materi Akuntansi Biaya I. Kontribusi utama dalam model *Teams Games Tournament* adalah kontribusi dan keterlibatan tiap anggota kelompok, serta peningkatan prestasi intelektualnya dibandingkan apabila dilakukan secara individual.

Selama ini, metode pembelajaran yang dilaksanakan dirasakan kurang menekankan secara efektif pemahaman terhadap keterkaitan logis antara teori, konsep, aspek teknis. Mahasiswa cenderung menghafal, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya, berdampak pada rendahnya keterlibatan dan prestasi mahasiswa pada proses belajar mengajar terutama mengenai kompleksitas dan kemampuan teknis.

Asnida (2006) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif sebenarnya merangkum banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran. Asasnya ialah menggalakkan mahasiswa belajar bersama-sama dengan berkesan melalui pembentukan komponen yang homogen seperti dalam pendidikan inklusif. Pembelajaran kooperatif atau belajar kelompok boleh digunakan oleh berbagai kelompok umur dan dalam berbagai mata pelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dilaksanakan pada kelompok kecil supaya mahasiswa dapat berkerja sama dalam kelompok tersebut untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. Sebagai dasarnya, pembelajaran kooperatif melibatkan mahasiswa bekerja sama dalam mencapai satu-satu objektif pembelajaran (Johnson & Johnson, 1991). Selain itu, ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif antara lain: perjanjian kelompok, interaksi sosial ditekankan, mahasiswa perlu saling bergantung positif untuk mencapai objektif gerak kerja.

Belajar kelompok tidaklah selalu berlangsung efektif, mungkin akan menimbulkan kekhawatiran apabila mahasiswa yang cerdas berada di dalam kelompok yang kurang cerdas, tetapi menurut Slavin (1990), pembelajaran kooperatif akan memberikan manfaat bagi mahasiswa dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif mahasiswa. Jika dilakukan dengan sempurna, setiap mahasiswa akan mempunyai tanggung jawab untuk tugasnya masing-masing serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda. Untuk tujuan ini, mahasiswa perlu betul-betul memahami subtopik itu, bukan sekadar menghafal suatu topik. Ini mengakibatkan pemrosesan pada arah yang lebih tinggi, yang meningkatkan daya ingatan dan selanjutnya mereka menunjukkan pencapaian yang lebih baik.

Penelitian tentang pembelajaran mahasiswa telah menunjukkan bagaimana *context of learning* (secara luas didefinisikan termasuk *teaching*, *assessment*, *learning materials*, dan *discipline areas*) mempengaruhi learning outcomes mahasiswa (Jackling, 2005). Beberapa penelitian tentang pembelajaran di pendidikan tinggi menyatakan bahwa, untuk memperbaiki kualitas pembelajaran mahasiswa, membutuhkan pengembangan pemahaman yang lebih baik dari pendekatan pembelajaran mahasiswa. Secara khusus, telah ada *body of research* yang dikembangkan seputar hubungan antara *learning environment*, pendekatan pembelajaran dan *learning outcomes* di pendidikan

tinggi (Marton et al, 1984; Trigwell dan Prosser, 1991b; Ramsden, 1992, 2003 dalam Jackling, 2005). Dalam penelitian ini, pendekatan relational digunakan untuk melengkapi peneliti pendidikan di bidang akuntansi, khususnya dengan menggunakan kerangka pemikiran Biggs (1993, 1999) dan Prosser dan Trigwell (1997, 1999 dalam Jackling, 2005). Model pembelajaran Biggs 3P merupakan suatu pandangan pembelajaran dan pengajaran yang menekankan hubungan antara faktor *presage*, *process* dan *product* dalam pembelajaran. Proses merupakan strategi dalam pembelajaran yang memediasi antara faktor presage yang telah ada sebelum mahasiswa memasuki situasi pembelajaran dan faktor produk, yang diidentifikasi sebagai *learning outcomes*.

Berdasarkan landasan pemikiran tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Menguji dan memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang disajikan pada proses belajar mengajar mata kuliah Akuntansi Biaya I dalam meningkatkan kemampuan belajar kelompok mahasiswa; (2) Menguji dan memperoleh bukti empiris mengenai manfaat penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata kuliah Akuntansi Biaya I dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Semester 4 Program Studi Akuntansi Jenjang S1 di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah Akuntansi Biaya I. Mata kuliah Akuntansi Biaya I merupakan kelompok mata kuliah Keahlian Berkarya dengan bobot 2 SKS atau dengan jumlah tatap muka 2 x 50 menit. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, tes, dan observasi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus meliputi tahap refleksi awal, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi dan refleksi akhir. Refleksi awal berupa kajian dan renungan terhadap pengalaman mengajar mata kuliah Akuntansi Biaya I di S1 Akuntansi Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang selama ini dilaksanakan. Dari refleksi awal ini ditemukan rendahnya kemampuan belajar kelompok mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

Adapun langkah-langkah penelitian yang ditempuh setiap siklus secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut: (a) membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. (b) membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, dan aktivitas mahasiswa selama menggunakan model *Teams Games Tournament*, (c) membuat dan menyediakan media pembelajarannya, dan (d) mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah mahasiswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan.

- a. Membagi mahasiswa dalam tim yang beranggotakan 6 mahasiswa. Semua tim mempunyai anggota yang sama.
- b. Pemberian materi perkuliahan sesuai dengan kontrak perkuliahan 2 SKS (\pm 100 menit).
- c. Memberikan soal kepada mahasiswa. Sebutlah ini sebagai "ronde satu" dari turnamen belajar. Tiap mahasiswa harus menjawab soal secara perseorangan.
- d. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan perintahkan mahasiswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Kemudian diumumkan skor dari tiap tim.
- e. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari "ronde kedua." Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.
- f. Setiap kali pertemuan dalam perkuliahan akan diadakan 2 ronde atau dua kali turnamen.
- g. Pemberian kesempatan kepada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde.

Dalam penelitian ini bentuk tindakan yang dilakukan untuk tiap siklusnya hampir sama penerapan model pembelajarannya hanya mengalami perbaikan dan pengembangan yang lebih sempurna.

3. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efek tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah mencapai tujuan. Pengumpulan data melalui instrumen yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini, keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan data kualitatif yaitu suasana kelas, tanggapan mahasiswa dan dosen. Data ini diambil melalui penggunaan alat instrumen yaitu lembar observasi, dan jurnal pengajar sebagai catatan di lapangan. Data-data yang diambil dengan cara ini diharapkan meningkatkan validitas data yang diperoleh.

4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan suatu kegiatan mengulas secara kritis perubahan yang terjadi pada mahasiswa, suasana di kelas dan pengajar. Data observasi yang telah diperoleh ini akan dianalisis dan direfleksikan bersama untuk mengetahui perubahan yang telah terjadi selama tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* itu dilaksanakan. Hasil analisis dan refleksi ini digunakan untuk perbaikan pelaksanaan perkuliahan pada siklus berikutnya.

Metode pengajaran yang akan dikembangkan indikator keberhasilannya akan diukur melalui beberapa cara. Pertama, keberhasilan akan dilihat dari hasil skor dari mahasiswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kedua, indikator keberhasilan dari program yang dikembangkan akan dilihat dari prosentase nilai akhir yang diperoleh mahasiswa untuk Mata Kuliah Akuntansi Biaya I. Jika mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 80% atau lebih, maka metode pengajaran ini dikatakan berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I yang dilaksanakan dalam pembelajaran Akuntansi Biaya I membahas pokok bahasan Akuntansi Biaya Bahan Baku yaitu menjelaskan secara mendalam unsur biaya yang membentuk harga pokok bahan baku yang dibeli dan berbagai metode penentuan harga pokok bahan baku yang dipakai dalam produksi. Kegiatan Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dan setiap kali pertemuan berlangsung 100 menit. Pertemuan I, pengajar menyampaikan materi kuliah Akuntansi Biaya Bahan Baku. Kemudian pada pertemuan kedua, pengajar dan peneliti memberikan soal kepada mahasiswa, tiap mahasiswa harus menjawab soal secara perseorangan, setelah pertanyaan diajukan, dan mahasiswa memberi jawaban atas pertanyaan tersebut maka mahasiswa diperintahkan untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya mahasiswa menyatukan skor dengan tiap anggota tim untuk mendapat skor tim, kemudian diumumkan skor dari tiap tim. Pada tahap II diajukan pertanyaan tes lagi, setelah diketahui skor jawaban yang benar, setiap tim diminta untuk menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di tahap pertama.

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dan setiap kali pertemuan berlangsung 100 menit. Pada siklus II, pertemuan I, pengajar menyampaikan materi Akuntansi Biaya Tenaga Kerja yaitu menguraikan pengertian biaya tenaga kerja, cara penggolongannya dan akuntansinya serta berbagai biaya yang bersangkutan dengan tenaga kerja. Kemudian pada pertemuan II, pengajar dan peneliti kembali melakukan *Teams Games Tournament*. Pada siklus II ini model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan sama dengan siklus I, tetapi terdapat perbaikan yaitu mahasiswa diberi stimulus sebelum menjawab soal.

Siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan selama 100 menit. 30 menit pertama, pengajar menyampaikan materi tentang Departementalisasi Biaya Overhead Pabrik. Kemudian 70 menit berikutnya kembali dilaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Mahasiswa lebih fokus dan lebih aktif mengikuti model pembelajaran ini.

Hasil pemantauan dan evaluasi pada Siklus I, II dan III adalah sebagaimana tersaji dalam tabel 1. Dari hasil pemantauan pada setiap siklus terlihat bahwa Kelompok 1 dan 2 selalu menduduki peringkat teratas, hal ini ditunjukkan dari hasil pengumpulan skor tiap tim di setiap siklus.

Berdasarkan hasil pemantauan terhadap pelaksanaan perkuliahan pada siklus I, dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* didapat hasil skor 10 kelompok rendah, peringkat I hanya mendapat skor 460, peringkat II skor 405, dan peringkat III skor 385. Sedangkan rata-rata 10 kelompok pada siklus I sebesar 60,92; hal ini menunjukkan bahwa keaktifan dan partisipasi tiap kelompok masih rendah.

Pada siklus II, keaktifan dan partisipasi kelompok cukup meningkat, hal ini terlihat skor pada Tabel 1, peringkat I skor 455 untuk kelompok 1, peringkat II skor 435 kelompok 5, dan peringkat III skor 425 untuk kelompok 2. Sedangkan rata-rata 10 kelompok pada siklus II sebesar 71,38. Lebih meningkat dibanding pada Siklus I. Pada siklus III, keaktifan dan partisipasi kelompok lebih meningkat, terdapat 3 kelompok yang memperoleh skor 560 untuk peringkat I, skor 550 untuk peringkat II dan skor 540 untuk peringkat III. Sedangkan rata-rata 10 kelompok pada siklus III sebesar 89,95.

Tabel 1.
Hasil Pemantauan dan Evaluasi 10 Kelompok pada Siklus I, II dan III

Tim	Siklus I			Siklus II			Siklus III			
	Skor	Peringkat	Rata2	Skor	Peringkat	Rata2	Skor	Peringkat	Rata2	
1	460	1	76,67	455	1	75,83	490	5	81,67	
2	405	2	67,50	425	3	70,83	560	1	93,33	
3	385	3	64,17	395	6	79,00	560	1	93,33	
4	370	4	61,67	365	9	73,00	480	6	96,00	
5	345	6	57,50	435	2	72,50	560	1	93,33	
6	270	9	54,00	415	5	69,17	550	2	91,67	
7	350	5	70,00	375	7	62,50	525	4	87,50	
8	310	7	51,67	335	10	67,00	460	7	76,67	
9	255	10	51,00	420	4	70,00	540	3	90,00	
10	275	8	55,00	370	8	74,00	480	6	96,00	
Total			609,17				713,83			
Rata-rata 10 kelompok			60,92				71,38			

Dari hasil observasi diketahui bahwa pada siklus I, mahasiswa kurang berpartisipasi dalam kelompoknya hal ini terlihat ketika diajukan pertanyaan, mahasiswa kurang memberikan respon untuk menjawab. Pada pertemuan berikutnya yaitu pada siklus II, diberikan stimulus sebelum menjawab soal. Kemudian pada waktu diadakan review penyelesaian soal, mahasiswa terlihat antusias untuk menjawab soal, hal ini ditunjukkan dengan kenaikan skor dari 10 kelompok dibanding pada siklus pertama. Pada siklus yang terakhir, keaktifan dan partisipasi mahasiswa sudah muncul ketika soal diberikan, mahasiswa dengan cepat menyelesaikan soal tersebut dan hampir semua kelompok menjawab dengan benar. Skor tiap kelompok mengalami peningkatan.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model dalam belajar kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif bagi pengajar dalam proses belajar mengajar. Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan (Melvin L. Silberman, 2006). Model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik

Berdasarkan hasil observasi perkuliahan Akuntansi Biaya I pada pokok bahasan piutang, persediaan dan aktiva tetap pada Siklus I, II dan III melalui Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkat. Hal ini terbukti dari rata-rata skor 10 tim dari Siklus I, II dan III mengalami peningkatan yaitu sebesar 61,07; 70,57; dan 89,07. Berarti hasil tersebut telah mencapai target yang ditetapkan yaitu mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 80% atau lebih, maka metode pengajaran ini dikatakan berhasil.

Pada siklus I, rata-rata skor 10 tim sebesar 61,07 sangat rendah dibandingkan pada siklus II dan III, hal ini disebabkan karena mahasiswa kurang memberikan respon pada saat soal diberikan, kerja sama dalam tim belum dioptimalkan. Pada siklus II, rata-rata skor 10 tim meningkat yaitu sebesar 70,57; mahasiswa dalam tim sudah mulai antusias menjawab soal dan ingin memperoleh peringkat I. Pada siklus III, respon dari mahasiswa meningkat tajam, hal ini ditunjukkan dari 3 tim menduduki peringkat I, dan 2 tim menduduki peringkat 2 sedangkan rata-rata skor 10 tim sebesar 89,07. Mahasiswa dengan cepat menyelesaikan soal tersebut dan hampir semua kelompok menjawab dengan benar.

Selain itu, aktivitas setiap kelompok juga mengalami peningkatan dalam setiap siklus, hal tersebut ditunjukkan 8 dari 10 kelompok selalu mengalami peningkatan skor dalam setiap siklus. Mereka selalu aktif dan bersama-sama ingin memperebutkan juara, ketika setiap akhir siklus diumumkan juaranya, mereka masih bersemangat untuk menduduki juara pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tersebut di atas, membuktikan bahwa penggunaan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah pelaksanaan perkuliahan Akuntansi Biaya I melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pokok bahasan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, dan biaya overhead pabrik dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini terbukti dari rata-rata skor 10 tim dari Siklus I, II dan III mengalami peningkatan yaitu sebesar 61,07; 70,57; dan 89,07. Berarti hasil tersebut telah mencapai target yang ditetapkan yaitu mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 80% atau lebih, maka metode pengajaran ini dikatakan berhasil.

Pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya karena pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* ini cukup membuat mahasiswa menjadi lebih bersikap positif (senang, antusias, aktif dan berani) dalam proses belajar mengajar.

Supaya hasil pembelajaran mata kuliah Akuntansi Biaya I melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih optimal, maka dapat dilaksanakan hal-hal sebagai berikut: setiap siklus diberikan tugas kelompok yang dikerjakan di rumah, dan diberikan soal yang lebih bervariasi. Di samping itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata kuliah akuntansi yang lain dengan cara memodifikasi desain atau rancangan penelitian sehingga diperoleh perubahan-perubahan yang lebih signifikan.

DAFTAR REFERENSI

- Asnida, Selma, Zarinah, S; Katrie & W.S Chiong. 2006. *Pembelajaran kooperatif yang berkesan*. Tersedia pada [http:// www.geocities.com/ gerdner028/ilmiahl.htm](http://www.geocities.com/gerdner028/ilmiahl.htm). Diakses pada tanggal 20 Juni 2007.
- B. Bennett, C. Rolheiser-Bennett, L.Stevann. 1991. *Cooperative Learning Where Heart Meets Mind*. Tersedia pada [http:// www.geocities.com/ Cooperative Learning/ilmiahl.htm](http://www.geocities.com/CooperativeLearning/ilmiahl.htm). Diakses pada tanggal 29 Juni 2007.
- Jackling. 2005. *Perceptions of the Learning Context and Learning Approaches: Implications for Quality Learning Outcomes in Accounting*. Accounting Education an International Journal. Vol. 14. No. 3. September 2005.
- Johnson, & Johnson, R.T. 1991. *Learning together and alone : cooperative, competitive, and individualistic learning (3rd Ed.)*. Upper Saddle river, NJ: Prentice-Hall.
- Kiranawati, 2007. *Model Teams Games Tournament*. Tersedia pada [http:// kiranawati.blog.woodpress.com](http://kiranawati.blog.woodpress.com). Diakses pada tanggal 26 Mei 2008.
- LP3-ITB. 2003. *Keterampilan Belajar*. Tersedia pada [http:// www.itb.co.id/ lp3/keterampilan belajar.htm](http://www.itb.co.id/lp3/keterampilan_belajar.htm). Diakses pada tanggal 25 Juni 2007.
- Ngadilah, 2006. *Tiga Guru Sains Wanita Penerima Science Education Award Kreatif Menekuni Sains*. *Majalah Tokoh* No. 2 / X.
- Nur, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif* (Saduran dari A Practical Guide to Nonoperatif Learning oleh Robert E. Slavin diterbitkan oleh Ally and Bacon pada tahun 1994). Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Slavin, R. 1990. *Cooperative Learning : Theory, Research and Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Ningsih, 2006. *Semiloka Uji Coba Model Pembelajaran PKn Jurdik Kewarganegaraan & Hukum FIS UNY*.